

O que é “mediação”? Pontos de partida para um entendimento aplicado ao design

Bolívar Teston de Escobar

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

<http://lattes.cnpq.br/6255105942364378>

bolivarescobar@gmail.com

Rafael de Castro Andrade

Universidade Positivo (UP)

<http://lattes.cnpq.br/3300836020074541>

ancara@gmail.com

Alexandre Antonio de Oliveira

Universidade Positivo (UP)

<http://lattes.cnpq.br/4580140845414873>

aleantoli@gmail.com

Resumo:

O presente artigo apresenta a mediação como um termo ontologicamente relacionado ao design: sua relação com a área passa a ser empregada na historiografia como método de acesso aos artefatos, a partir de um deslocamento das categorias convencionais (produção e consumo), entretanto, sua definição não necessariamente parte das mesmas bases teóricas. Por meio de uma revisão bibliográfica, descrevemos a categoria de mediação por meio de duas vertentes: a filosofia pós-fenomenológica da tecnologia, representada por autores como Don Ihde e Peter-Paul Verbeek, e os estudos culturais da comunicação, que envolvem o Círculo de Bakhtin e, com mais ênfase, as cartografias de Jesús Martín-Barbero. Uma discussão sobre esses dois trajetos é elaborada, e a partir dela elencamos quatro hipóteses para possibilidades de pontos de partida para uma mediação voltada ao design.

Palavras-chave:

Mediações; Tecnologia; Comunicação; Pós-fenomenologia; Cultura;

Eixo temático:

Design e práticas de consumo

What is 'mediation'? Points of departure for an understanding applied to design

Abstract:

This article presents mediation as a term ontologically related to design: its relationship with the field is employed in the historiography as a method of access to artifacts, as an alternative to conventional categories (production and consumption). However, its definition does not necessarily come from the same theoretical foundations. Through a literature review, we describe the category of mediation through two strands: the post-phenomenological philosophy of technology, represented by authors such as Don Ihde and Peter-Paul Verbeek, and the cultural studies of communication, which involve the Bakhtin Circle and, with more emphasis, the cartographies of Jesús Martín-Barbero. A discussion of these two trajectories is elaborated, and from it, we list four hypotheses for possibilities of starting points for mediation focused on design.

Keywords:

Mediations; Technology; Communication; Postphenomenology; Culture.

1 Introdução

Nota-se uma tendência em associar o “fazer design” ao termo “mediação”, sobretudo em estudos acadêmicos voltados a propor entendimentos sobre esta prática de um ponto de vista contemporâneo. De modo análogo, o design se permite flexibilizar para além de disposições disciplinares: incorpora a ideia de mediação como um paradigma de entendimento plausível para a configuração de seus processos e artefatos. Questionamentos surgem, naturalmente, de tendências como esta: há um consenso sobre o que significa “mediação”, sobretudo quando tal termo aparece como uma proposta ao problema ontológico do design, isto é, as estratégias e recursos de definição para a própria área (PARSONS, 2015), ou o que temos é um “silêncio estratégico” no qual o termo ganha significado a partir de aplicações específicas?

De modo geral, a mediação aparece como uma forma de indicar a inclusão de um elemento intermediário entre participantes de processos comunicativos. Tal categoria é empregada em estudos antropológicos: Lévi-Strauss (1955) elabora a ideia de mediação partindo de uma alternativa estruturalista para estudar os mitos. O antropólogo identifica o elemento mediador como parte da análise de termos contraditórios que operam uma construção de sentido entre os pólos narrativos de uma história. A ideia de “mediação”, na antropologia de Lévi-Strauss, emerge desta interpretação estrutural dos mitos e está relacionada a uma “maneira universal de organizar experiências diárias” (*Ibid.*, p. 441), desdobrando-se como uma forma de conceituar esquemas que transformam fatos e ideias em sinais acessíveis, inseridos em estruturas de organização cultural (DOJA, 2006).

A mediação aparece também como temática popular na pedagogia, sobretudo em estudos que abordam o fenômeno educacional pelas perspectivas construtivistas (GADOTTI, 1997), inclusive as fundamentadas por Paulo Freire (1987): considerando o aprendizado como uma construção que parte do contexto do aluno, incluem-se elementos ambientais, culturais e socioeconômicos como determinantes ao processo educacional. Em tal proposição dialógica da educação, a figura do professor cumpre um papel de “mediação” ao considerar a autonomia do educando, facilitando a ele a apreensão da sua própria realidade (FREIRE, 1997). Entende-se, portanto, o papel do educador diferentemente de mera transmissão de conhecimento, mas pela forma como sua intervenção visa a melhoria do bem-estar social do aluno, fazendo uma “mediação ampla” entre suas necessidades educacionais e uma percepção crítica de seu lugar no mundo (BARROS, 2018).

Quando aplicada ao design, entretanto, a mediação encontra “pontos de partida” teóricos que resultam em diferentes desdobramentos práticos. Em um minucioso levantamento, Lees-Maffei (2009) aponta para a sequência de eventos que elevou a mediação a uma categoria de acesso histórico ao design, como uma espécie de “terceira via” entre os estudos focados nos aspectos de produção (designers, produtos, processos e manufatura) e os voltados ao entendimento do design a partir das práticas derivadas do consumo (recepção, incorporação, gosto e significação social do uso). Segundo a autora, a partir do momento em que investigações históricas passaram a conferir relevância para o significado social das coisas, para além de pontos de vista estéticos e funcionais, a complexidade do fenômeno do consumo tornou-se evidente: aspectos de cultura material contrastam com variáveis de escolha, organização social e dimensões formais dos objetos do design. Dentre tais dimensões, despontava a capacidade desses objetos de serem “mediatizados”¹, isto é, de terem suas imagens e características codificadas em veículos de comunicação, em um processo de transferência de significados posterior à produção, mas que antecede seu consumo.

A consequência lógica desta nova percepção, ainda segundo Lees-Maffei (2009), é o entendimento da mediação como chave de acesso para a história do design a partir de três fenômenos constitutivos: primeiramente, como uma continuação da análise do consumo por meio dos canais de mídia (TV,

¹ Abrimos, aqui, um paralelo pertinente para um primeiro desdobramento: especialmente tratando-se da adaptação para a língua portuguesa, traduzimos “mediação” a partir do inglês “mediation” ou do espanhol “mediación”. Entretanto, a forma como Lees-Maffei (2009) emprega o termo, sobretudo ao referenciá-lo de Fry (1988 *APUD* LEES-MAFFEI, 2009), sugere que a mediação pode ser um processo no qual o artefato “torna-se mídia”, isto é, é “mediatizado” conforme representações suas são transmitidas em materiais comunicacionais. Embora não seja o foco do presente artigo explorar os efeitos dessa diferença de tradução, fazemos uso da expressão “mediatizado” ou “mediatização” como sendo termos diferentes de “mediado” e “mediação”.

rádio, revistas etc) na formação de um imaginário público sobre design; consequentemente, isso significa que também esses canais de mídia podem ser analisados como objetos de design em si; por fim, se os canais de mídia são objetos de design, e por meio deles o fenômeno da mediação acontece, então é possível que qualquer bem de consumo, enquanto produto do design, seja investigado como um dispositivo de mediação. Os artefatos atuam historicamente como formas de estabelecer relações entre produtores e consumidores ou entre consumidores.

Em síntese, vistos como “dispositivos de mediação”, os artefatos do design são entendidos por Lees-Maffei (2009) a partir de uma espécie de ontologia historicizada, onde eles não encerram mais o design como um fenômeno localizado na produção ou consumo, mas em um contínuo que compreende todo o seu ciclo de vida. Um eixo que é visto pela autora a partir das interações dos “sistemas de provisão” entre o produção, mediação, consumo e uso. A partir desse eixo, a capacidade narrativa dos objetos transmite as rotas da sociedade na qual eles operam.

É sob esta perspectiva que Lees-Maffei (2009) considera o trabalho de Kopytoff (2008) sobre as biografias dos objetos como uma maneira de representar a mediação proporcionada pelo design. O mesmo método pode ser observado em trabalhos recentes como o de Reis e Campello (2021), que usam a abordagem da autora como um método para acessar a história a partir da mediação possibilitada por artefatos gráficos que circulam como mensagens de cunho político. Por meio da mediação, segundo os autores, seria possível acessar o discurso do objeto para além de sua materialidade, mapeando seus efeitos sociais.

Lees-Maffei segue para aplicar a concepção do design enquanto mediação como uma categoria de acesso histórico ao design na antologia que edita juntamente com Houze (2010), na qual leituras selecionadas são agrupadas tematicamente, orientando uma compreensão do design juntamente a outras chaves historiográficas como o gênero, instituições e o consumo. Tal seção define essa categoria como uma forma de discernimento sobre as diferentes etapas nas quais o design opera a constituição de seus objetos: a mediação é descrita como uma etapa específica entre a produção e o consumo, ou seja, um fenômeno “fundamentalmente importante na inscrição de significados em objetos” (LEES-MAFFEI, 2010, p. 427), no qual, por meio de dispositivos comunicacionais como anúncios, publicidade, embalagens ou representações visuais, os artefatos do design transmitem projeções de si mesmo. Os escritos agrupados por essa chave incluem, dentre outras coisas, trechos d’A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1985) e o ensaio de Steven Heller voltado à descrição da relação entre design gráfico e publicidade em sua origem disciplinar (HELLER, 1995). Ou seja, para as editoras, o aspecto mediador do design encontra-se nesta “janela” que se abre a partir do momento em que os objetos desconectam-se do seu contexto de desenvolvimento e entram em contato com a esfera cultural do público. Um fenômeno de transformação que precisa ser entendido, portanto, por uma análise do discurso desses objetos (LEES-MAFFEI, 2010).

Não demora muito para a mediação passar de chave de entendimento histórico para um componente da problemática em torno da ontologia do design, como uma forma de definir “design” pelo que a expressão de fato proporciona por meio dos artefatos. Parsons (2015) aponta para o uso da palavra como uma alternativa à compreensão funcionalista do design propagada, sobretudo, por pensadores do movimento moderno (PEVSNER, 1995 [1936]; LOOS, 2019 [1913]). A mediação, segundo o mesmo autor, refere-se a um papel desempenhado pelos artefatos produzidos pelo design que vai além de propósitos funcionais, estéticos ou até mesmo simbólicos: eles formatam o relacionamento entre os seres humanos e o mundo que os cerca. Ou seja, a mediação do design é uma “apreciação da forma como todos os artefatos materiais, desde dispositivos de alta tecnologia até aqueles de uso comum do dia-a-dia que são produzidos pelo design, influenciam a vida e o pensamento humano” (PARSONS, 2015, p. 72).

Em outras palavras, Portugal (2013) chega a definir o design como “uma atividade que atua sobre as formas (ou aparências) das coisas, com o objetivo de trabalhar seu papel de mediadoras das relações entre humanos e coisas, e das relações dos humanos entre si e consigo mesmos através das coisas” (*Ibid.*, p. 111). A ideia de mediação aparece para o design sobretudo em contextos nos quais busca-se um significado para a prática que consiga melhor descrevê-la para além de limitações categóricas. Um

exemplo também pode ser observado em trabalhos como o de Cresto e Queluz (2010), que resgatam o elemento de mediação do design ao observar as diferentes configurações de uso implícitas em artefatos correspondentes a movimentos e estilos artísticos. Segundo elas, pelo consumo de tais artefatos, significados são criados: o design passa a ser compreendido a partir da "experiência vivida" (*Ibid.*, p. 138), deslocando a esfera do uso para uma dimensão inventiva, cujo contexto de operação é a pluralidade do mundo cotidiano dos próprios usuários, e não as opções restritivas dos planos do projeto.

No entanto, antes de prosseguir, é preciso abrir um breve parêntese para desambiguar o conceito de mediação. Diferenciamo-lo de "facilitação", uma forma sinônima que aparece empregado em estudos de caso como o de Junior *et. al* (2020), que relega ao design uma função pedagógica, que opera traduções em contextos específicos nos quais públicos diferentes precisam de sínteses visuais ou outras formas de resumir informações para acelerar processos de compreensão. Conforme apresentado, a noção empregada por Lees-Maffei e Houze (2010) seria melhor entendida como "mídiação" do que "mediação", visto que as editoras se referem a um fenômeno específico do ciclo de vida dos objetos, quando são sujeitos à representação midiática. O presente ensaio corrobora para a compreensão do design, enquanto mediação, como uma forma mais ampla de aproximar o campo da área das humanidades, em contraste a entendimentos reducionistas, representados pela tendência de encerrar o design enquanto prática disciplinarmente determinada, ou como um modo de fazer reduzido a objetivos funcionalistas.

Tendo em vista a possibilidade de chegar à mediação por meio de diferentes abordagens, o presente artigo propõe o estudo de duas formas de embasar teoricamente a sua aproximação com o design: a primeira é a partir da linha de estudos pós-fenomenológicos da filosofia da tecnologia. Na esteira proposta pelos estudos do filósofo norte-americano Don Ihde (1990), a mediação é formulada como um reposicionamento epistemológico voltado à análise da tecnologia do ponto de vista do papel ativo dos artefatos. Esse conceito é então trabalhado por Verbeek (2005, 2014, 2015), que o desdobra para o design em sua estreita relação com a criação de objetos tecnológicos.

Entretanto, conforme ressalta Parsons (2015), a filosofia da tecnologia é apenas uma linha de pensamento que serve como fonte para a ideia de design enquanto mediação. Anteriores a ela, os estudos linguísticos do Círculo de Bakhtin (FARACO, 2005) e suas proximidades temáticas com os estudos em cultura e comunicação de Martín-Barbero (1997) também oferecem um caminho para o mesmo objetivo. O filósofo radicado na Colômbia compreende a mediação como um entendimento renovado sobre o processo comunicacional, tendo como principal efeito uma mudança de perspectiva sobre relações entre emissores e receptores das mensagens – categorias não mais pré-determinadas hegemonicamente graças a modos de apropriação, resistência e ressignificação dos elementos envolvidos nesse processo.

Como compreender a categoria da mediação do ponto de vista do design? A partir de um levantamento bibliográfico de caráter exploratório, apresentamos a seguir como cada uma dessas duas vias de se chegar à categoria de mediação é conduzida: seus pressupostos e consequências metodológicas são demonstrados, bem como exemplos de pesquisas que adotam essas perspectivas, considerando a mediação como aspecto determinante para uma análise dos efeitos dos artefatos. Baseamo-nos na lógica abductiva, como proposta por Magnani (2017), para propor um objetivo voltado à presunção de novas possibilidades de configuração para o problema, dispondo um campo de plausibilidades pelo qual, ao final, hipóteses são levantadas a partir da comparação entre essas duas perspectivas.

2 A mediação dos artefatos tecnológicos

A partir dos anos 1980, uma corrente de pensadores iniciou um movimento que viria a ser, mais tarde, interpretado como uma "virada empírica da tecnologia". Segundo Achterhuis (2001), tais pensadores colocaram à prova o que denominaram como escritos clássicos, isto é, obras datadas da primeira metade do século XX, que analisavam fenômenos tecnológicos pela sua capacidade transformativa da sociedade, muitas vezes considerando a tecnologia a partir de um ponto de vista reificado, neutro ou ainda em uma posição antagônica em relação ao ser-humano.

Esta virada empírica advogava por um deslocamento do eixo de análise: não apenas escapar de perspectivas pessimistas, tampouco abandonar essa herança clássica e o entendimento geral sobre a presença das tecnologias modernas na vida das pessoas, mas ir na “direção da concretude da mediação tecnológica das experiências humanas e do reconhecimento da complexidade particular dessa forma de materialidade, os artefatos tecnológicos, que também nos constituem” (DE CARVALHO, 2020, p. 59). O movimento defendia um posicionamento filosófico calcado nas observações empíricas da interação entre o ser humano e as tecnologias, a partir de cada contexto cultural e suas especificidades. Um contraste, segundo Brey (2010), ao posicionamento majoritariamente crítico da literatura clássica, cuja configuração seguia uma ideia de “resposta às representações otimistas da tecnologia que vieram a dominar o pensamento moderno a partir da ascensão do pensamento Iluminista e seu ideal de progresso” (*Ibid.*, p. 37). Em síntese, a virada empírica passou a considerar a tecnologia pela sua ambivalência, em contraponto ao determinismo das linhas de pensamento anteriores: não mais uma força autônoma de controle, mas como um aspecto da sociedade sujeito a disputas políticas e contingências — uma visão que deu origem à área das Ciências da Técnica e da Tecnologia, ou CTS (BREY, 2010).

Um dos autores incluídos na virada empírica da filosofia da tecnologia é Don Ihde. Em sua obra *Technology and the lifeworld: from garden to earth* (1990), Ihde propõe uma abordagem fenomenológica para observar o que ele chama de “terreno das interações entre tecnologia e o ser humano” (*Ibid.*, p. 26). Tal abordagem parte de um entendimento que é primeiramente relacional: a tecnologia aparece não mais como um fenômeno isolado, capaz de ser compreendido em uma suposta totalidade, mas sim co-dependente da percepção das pessoas que com ela interagem. Os artefatos tecnológicos são constituídos, portanto, não de funções específicas, mas de um estado de “multi-estabilidade”: sua forma de incorporação não é determinada por funcionalidades intrínsecas, mas pela maneira pela qual a sociedade as interpreta de acordo com compatibilidades culturais e hermenêuticas. Verbeek (2005) sintetiza: na visão de Ihde, a tecnologia tem um papel auxiliar nas formas encontradas pelo ser humano para criar sentido para o mundo.

Em outras palavras, Ihde (1990) sugere que a tecnologia não seja julgada como uma força independente, com avanços pré-determinados pelos seus próprios atributos; tampouco como mero ferramental que serve como meio para um fim pré-estabelecido. As tecnologias devem ser interpretadas pela forma em que oferecem uma mediação entre o ser humano e o mundo no qual ele habita. As mediações tecnológicas são resultado das diferentes relações que o autor propõe como possibilidades de configuração tecnológica: artefatos tecnológicos podem ser “incorporados”, como um óculos ou uma prótese que substitui um membro do corpo; podem ser “lidos”, como um termômetro ou um relógio, cujas informações são interpretadas pelas pessoas e ampliam a percepção sobre o mundo e suas características; em uma terceira modalidade, tecnologias podem ser “interagidas com”, ou seja, proporcionar uma mediação com outras pessoas ou outras tecnologias a partir de uma relação de alteridade: um caixa eletrônico permite que uma pessoa interaja com operações financeiras, ou um fogão permite que uma pessoa interaja com uma fonte de abastecimento de gás; em uma quarta e última modalidade, tecnologias se relacionam com as pessoas cumprindo um de plano de fundo, como um aparelho de ar-condicionado ou como os encanamentos do projeto hidráulico de uma casa, não oferecendo uma relação direta ou visível com as pessoas, mas ainda assim formatando o ambiente pelo qual elas conduzem as próprias vidas (IHDE, 1990).

Se a fenomenologia consiste em uma abordagem filosófica focada na interpretação da experiência humana, e tal experiência pode ocorrer a partir de mediações tecnológicas, então Ihde sugere que a inserção do elemento tecnológico como mediador entre o ser humano e o mundo implica em uma abordagem pós-fenomenológica² do impacto desse elemento tecnológico (BREY, 2010; VERBEEK, 2005). O que caracteriza tal posicionamento é a consideração da tecnologia pelo seu potencial construtivo, a partir de análises pragmáticas dos contextos de uso e apropriação dos artefatos. Verbeek (2005) resume a abordagem como uma forma de “dar voz às coisas”. A implicação epistemológica

² Conforme explica Verbeek (2005), o termo “pós-fenomenologia” não indica qualquer forma de superação ou de estado “para além” da fenomenologia: trata-se de um termo criado com o propósito de diferenciar essa abordagem contemporânea, intrínseca à consideração do elemento tecnológico, da filosofia fenomenológica clássica de autores como Heidegger e Husserl, por exemplo.

principal é a de que, em uma interpretação pós-fenomenológica, os sujeitos e o objetos de uma relação tecnológica não estão definidos a priori, mas são simultaneamente constituídos a partir da sua relação: “a realidade emerge das relações, assim como os seres humanos implicados no seu encontro” (VERBEEK, 2005, p. 113).

As propostas de Don Ihde não satisfazem, entretanto, o panorama de possibilidades pelo qual a tecnologia constantemente se reconfigura. Verbeek (2015) sugere ampliações para essa abordagem pós-fenomenológica, apontando outras categorias de relação: implantes e artefatos que literalmente são introjetados no corpo humano, como uma vacina, operam relações tecnológicas fora do escopo cognitivo, bem como os ambientes “smart” e outras formas de ambientação tecnológica as quais, ao mesmo tempo em que agem no plano de fundo, também direcionam comportamentos e modo persuasivo. Evidentemente, o que o autor propõe é que há uma forte presença do design, isto é, da forma pela qual as tecnologias são projetadas em sua configuração material, para estabelecer as mediações resultantes.

É por isso que autores como Tromp *et al.* (2011) e Van Amstel (2009) sugerem revisar o que se entende por “design de interação”, visto que o processo de mediação carrega implicações epistemológicas que demandam novos entendimentos sobre como proporcionar a participação das partes envolvidas, ou como dispor soluções mais próximas de uma compreensão dos aspectos subjetivos das experiências. De fato, Verbeek (2015) sugere que grande parte da atuação do design está em investigar as diferentes formas pelas quais seria possível lidar com o caráter mediador da tecnologia: se há a possibilidade de prever ou controlar essa mediação, por exemplo, sem acabar depositando valores paternalistas ou autoritários nos artefatos tecnológicos. O campo do design de interação, segundo o autor, “é uma rica fonte de inspiração para a filosofia da tecnologia, sendo o local no qual novos tipos de relações humano-tecnológicas emergem, e onde as intenções do designer e as práticas dos usuários se encontram” (VERBEEK, 2015, p. 30).

Para sintetizar o campo da mediação tecnológica, Lievrouw (2014) propõe um modelo pelo qual uma intersecção entre as áreas dos estudos da comunicação e das ciências da técnica e da tecnologia poderia ser considerada – desde que não abra mão do que se encontra no cerne de ambas as áreas, isto é, a materialidade dos artefatos. Rejeita-se, portanto, concepções idealistas ou “imateriais” da comunicação, ou visões reducionistas tanto para o lado social quanto para o lado ferramental da tecnologia. A autora percorre diferentes correntes de pensamento em cada área (e.g. as teorias do Momentum Tecnológico de Winner e a Teoria Ator-Rede de Latour na área das CTS e as teorias críticas da comunicação precedidas pelos “British media studies” e os *Media Effects* de Lippmann e Blumer na área dos estudos midiáticos) e propõe que as duas áreas chegam a abordagens semelhantes, pelas quais o aspecto de constituição mútua entre público e tecnologia é a chave para compreender tanto o fenômeno da comunicação quanto relações entre seres humanos e artefatos tecnológicos.

A mediação aparece, portanto, como um *framework* de compreensão dos elementos mutuamente constitutivos das tecnologias de comunicação: “A mediação pode ser entendida como uma relação contínua, articulada e mutuamente determinante entre três componentes da infra-estrutura e seus três processos ou modos de mudança correspondentes” (LIEVROUW, 2014, p. 45). Trata-se de uma tríade composta por artefatos, práticas e arranjos sociais, na qual dispositivos e sistemas formatam práticas e expectativas e estas, por sua vez, “remediam” os artefatos no momento em que eles desencadeiam a possibilidade de novos arranjos sociais, que os reformam em novas configurações materiais. A mediação é esse um ciclo de articulações que cria um campo no qual essa tríade não apenas se torna interdependente, mas constantemente reconstituída.

Para exemplificar o conceito de mediação tecnológica, elencamos o trabalho apresentado por Aydin *et al.* (2019): trata-se de um estudo no qual os autores fazem uso do termo para caracterizar o que denominam como “entorno de mediação” (*mediating milieu*). Eles descrevem a ambientação cada vez mais intrusiva proporcionada pelos artefatos, correspondente a novas formas de se relacionar com o mundo através de constantes ofertas hermenêuticas. Novos repertórios espaciais são originados, por exemplo, a partir do momento em que a experiência de se locomover pela cidade é guiada por mapas atualizados em tempo real, que informam sobre engarrafamentos, obras e tempos estimados de chegada aos destinos. A mediação é explicitada, entretanto, conforme esses sistemas valem-se dos

dados fornecidos pelos usuários para se aperfeiçoarem cada vez mais, em uma dinâmica de autonomia que, pelo design, tende a “jogar” as tecnologias para o plano de fundo: uma oclusão que estrategicamente sugere a naturalização do seu lugar no mundo.

3 A comunicação enquanto mediação

A filosofia da tecnologia chega à mediação discutindo formas de superar a dicotomia sujeito-objeto, isto é, as premissas epistemológicas das ciências positivistas. Tal empreitada também foi um dos fatores de alinhamento nos encontros do chamado Círculo de Bakhtin: um grupo de intelectuais russos que conduziu encontros e realizou publicações a partir de 1919 (FARACO, 2009). Destaca-se, nesse grupo, as figuras de Mikhail Bakhtin e seus co-autores, Valentin Voloshinov e Pavel Medvedev.

Segundo Faraco (2009), a linha investigativa do Círculo esteve muito próxima dos problemas filosóficos interpretados pelos paradigmas neo-kantianos e fenomenológicos, sobretudo pelo seu reconhecimento de uma distinção necessária entre os temas que seriam do domínio de um mundo teórico, voltado às abstrações de caráter científico, ético e estético; e, do outro lado, os temas próprios do mundo da vida: o âmbito histórico que compreende o real em seu caráter único, irrepetível e próprio do que é vivido e experienciado.

Para Bakhtin e seus interlocutores, a conciliação entre esses dois mundos não seria uma possibilidade, visto que demandam diferentes modos de pensar filosoficamente e, principalmente, porque o acesso ao mundo vivido passa sempre por uma forma de posicionamento e valoração por parte de quem se propõe a esse acesso – ao que Bakhtin se referia como o aspecto axiológico dos enunciados (FARACO, 2009). Por exemplo: uma crítica recorrente era a voltada ao racionalismo, cujas configurações remetiam a pressupostos de ordem universal em detrimento do singular — sendo este, por sua vez, um elemento-chave para a compreensão do mundo da vida. Uma distinção, de acordo com Faraco (2009), ao que compreendemos hoje como as áreas das ciências exatas e das ciências humanas.

O caminho para o entendimento da dicotomia sujeito-objeto (ou do eu-outro), para o Círculo de Bakhtin, passaria por um entendimento filosófico da linguagem. Para esse grupo de pensadores, os seres humanos travam “seu diálogo com a realidade por meio da língua e percebem o mundo a partir de ruídos, vozes, sentidos, sons e linguagens que se misturam, (re)constróem-se, modificam-se e transformam-se” (BUFREM *et al.*, 2011). Central às discussões do Círculo, portanto, é o “aspecto ativo do sujeito e no caráter relacional de sua construção como sujeito, bem como na construção ‘negociada’ do sentido” (SOBRAL, 2005, p. 22). O processo de comunicação está relacionado sempre a sujeitos situados, que definem a si próprios a partir do “outro”, mas que também define esse “outro” ao mesmo tempo, em um duplo-movimento constitutivo que permeia os atos humanos.

Temos, portanto, um tratamento dado ao processo comunicativo a partir de pressupostos fenomenológicos. A linguagem, para o Círculo, embora seja um elemento inescapável desse processo, encontra-se sempre incompleta: seus limites nunca estão fixamente traçados e todo enunciado, isto é, toda materialização comunicativa, é enviado e recebido sob o fenômeno da refração (FARACO, 2005). Múltiplas refrações são operadas pelos complexos semiológicos que interpretam a matéria comunicativa, impossibilitando, pois, qualquer tipo de comunicação passiva ou unidirecional: segundo Faraco (2005), o processo de significação ocorre tanto na emissão quanto na recepção.

Conexões entre os pressupostos do Círculo Bakhtiniano e a óptica de análise de Matín-Barbero já vem sendo traçadas, como é o exemplo encontrado em Enne *et al.* (2017). Em busca de uma abordagem metodológica para analisar a mídia televisiva, as autoras comparam as duas propostas para chegar à cartografia como forma de compreender processos culturais que se veem intrinsecamente relacionados ao espaço, isto é, seu território de acontecimento. A metodologia de Matín-Barbero aproxima-se dos estudos culturais de Bakhtin porque

O corpo, as ambivalências, as circularidades entre os elementos, o hibridismo, são categorias fundamentais para a compreensão das práticas culturais sem que se caia na fácil e reducionista armadilha das leituras binárias, que inclusive separam as análises racionais e isentas dos fenômenos midiáticos das práticas diárias e sensoriais da vida comum (ENNE *et al.*, 2017, p. 68).

Essas cartografias são propostas de entendimento para a cultura pela sua própria natureza comunicativa, isto é, pela sua capacidade de realizar mediações entre os conteúdos das mensagens e dispositivos sociais de recepção (MARTÍN-BARBERO, 1997). De fato, Martín-Barbero constrói seu argumento fazendo uma análise ampla das tentativas de acesso que as ciências sociais dedicaram aos fenômenos comunicacionais de massa (mass-media), apontando os pressupostos epistemológicos que levaram tais tentativas a reduzir a cultura de forma homogênea ou não-historicizada, como um atributo singular de populações específicas, muitas vezes analisado apenas de pontos de vista disciplinares (como a economia ou a religião). Dividido em três partes, *Dos Meios às Mediações: comunicação, cultura e hegemonia* (1997) é uma tese que tem como objetivo central devolver a capacidade de interpretação da comunicação a partir de um entendimento renovado sobre a cultura.

Na primeira parte, Martín-Barbero (1997) delinea como o “povo” se estabelece como um conceito histórico que passa a ter uma estreita relação com sistemas de legitimação do poder político. Pela instauração do modelo de “sociedade das massas”, a análise das tramas sociais que se estabelecem com a ascensão do modo produtivo capitalista configura-se pelos olhares que se voltam à multidão em seus aspectos caracterizantes: a supressão de antigas formas de viver para a instauração dos movimentos hegemônicos voltados ao controle e a organização. O autor dedica especial atenção às contradições da Escola de Frankfurt, contrapondo os conceitos de “indústria cultural” e da segregação entre arte “inferior” e “superior” às abordagens “marginais” de autores como Walter Benjamin, Edgar Morin e Bakhtin, a quem Martín-Barbero refere-se especialmente pela sua forma anti-etnocêntrica para interpretar as festividades populares pelos seus aspectos topográficos, nos quais o corpo aparece como realidade essencial, por onde o processo comunicativo de fato acontece — um novo entendimento sobre o riso e o vulgar.

Martín-Barbero propõe uma ruptura com o pessimismo voltado às lógicas de entendimento sociais anteriores a essa “recuperação do popular”, que se inicia pelo resgate das tradições e costumes medievais que persistem de forma “residual” perante às imposições modernas de organização social, isto é, que atuam como os mecanismos de refração que interpelam tais imposições. A partir da segunda parte do livro, o filósofo começa a delinear precisamente sua concepção de “mediação”: se a indústria cultural parte de processos hegemônicos, a comunicação não pode ser reduzida a um “problema de meios”, isto é, assemelhada a um processo de degradação ou simples subversão. A hegemonia pressupõe um processo de “enculturação” no qual identidades nacionais são construídas sobre transformações do sentido do tempo; sobre a centralização dos processos produtivos e sobre transformações dos modos de saber. Logo, surge uma ideia de cultura que permite a cisão entre, por exemplo, aquilo que é moderno e aquilo que é atrasado. Mas “não há hegemonia ou contra-hegemonia sem circulação cultural” (*Ibid.*, p. 142), pois essa dinâmica entre imposição e consenso de novas normas demanda que as novas tecnologias e formatos de comunicação sejam vistos pelo seu caráter simbólico. Para conciliar classes distintas, aproximando o vulgar do reprimido, “mediações” entram em cena a partir de veículos mistos como os folhetos da literatura de cordel (uma leitura que é escrita e oral simultaneamente), as imagens adaptadas para as iconografias populares (em seus aspectos seculares e, ao mesmo tempo, educativos) e os melodramas (que conciliava complexidade dramática e apelo popular).

Mediar é, portanto, “encobrir as diferenças e reconciliar os gostos” (*Ibid.*, p. 169). As mesmas estratégias e dispositivos desses meios se transpõem para outras tecnologias de comunicação. Martín-Barbero vê no rádio, na televisão e nos jornais um mesmo funcionamento social das narrativas: quando as massas emergem, o que se passa na cultura são articulações com as adaptações da hegemonia. A mediação resulta nesta “mutação da materialidade técnica em potencialidade socialmente comunicativa” (*Ibid.*, p. 191), um conceito próximo da constituição mútua entre sociedade e tecnologia que descrevemos no capítulo anterior. Pelas mediações, os meios adquirem, portanto, “materialidade institucional e densidade cultural” (*Ibid.*, p. 228).

A terceira parte do livro é dedicada a um movimento no qual Martín-Barbero aplica as chaves de compreensão elaboradas até então à realidade latino-americana. De fato, esse ponto de partida para uma compreensão localizada dos fenômenos midiáticos é uma autoimposição simétrica, visto que seu trabalho se configura, tal e qual, como a cartografia que ele mesmo sugere como abordagem. Levantando uma tríade de características singulares que permite identificar o “sentido contraditório da

modernidade na América Latina” (*Ibid.*, p. 212), Martín-Barbero propõe um cenário de descompasso entre Estado e Nação; os modos desviados pelos quais as classes populares se inserem nos sistemas políticos; e o papel político desempenhado pelos meios de comunicação na criação de um imaginário nacional. A mediação, enfim, é a forma de entendimento da comunicação a partir da cultura, as “articulações entre práticas de comunicação e movimentos sociais, para as diferentes temporalidades e para a pluralidade de matrizes culturais” (*Ibid.*, p. 258), superando os paradigmas das teorias ideológicas (que voltam muita atenção aos dispositivos dominadores e esquecem dos dominados) e da teoria da informação, que no seu paradigma cientificista acaba por reduzir o processo comunicacional a uma equação matemática, nivelando emissores e receptores e dissolvendo seu caráter político.

4 Discussão: por uma mediação do design

Um trabalho de síntese entre as propostas de Martín-Barbero e Verbeek é proposto por Radfahrer (2018). O autor analisa os efeitos políticos proporcionados pela proliferação do uso de redes sociais e aplicativos que coletam dados em grandes escalas, criando a chamada “condição de conexão permanente”. Radfahrer resgata os escritos de Martín-Barbero (1997) para ressaltar o nivelamento de competências nas intensidades de emissão e recepção de mensagens provocada pela Internet, e contrasta esse conceito perante as novas formas de mediação proporcionadas por esses sistemas: nas mãos de empresas que visam o lucro acima de tudo, tais mecanismos assumem um viés paternalista, controlam o que deve ou não ser visto pelos usuários e criam “redomas” de informação.

Para redirecionar a visão sobre esse campo tecnológico e suas “formas mestiças de comunicação” (MARTÍN-BARBERO, 2009), o autor aponta para as características que expõem a Internet para além de uma suposta área neutra de comunicação aberta e livre: embora o público ganhe em poder expressivo, o ambiente online sujeita sua expressão a uma mediação tecnológica cujos critérios são mensurados quantitativamente, fixando pessoas a objetos e condicionando esses atores ao modo de competição e recompensa implícito nas plataformas (RADFAHRER, 2018).

É necessário, portanto, compreender mais a fundo como ocorre o processo de comunicação online. Radfahrer sugere acrescentar aos critérios de Martín-Barbero as concepções de mediação tecnológica propostas por Verbeek (2014). Para escapar da devoção ao poder dos softwares — isto é, o fenômeno da “cultura algorítmica” descrito por Montford e Bogost (2009), como a crença de que mudanças sociais promovidas por computadores são pré-determinadas e inevitáveis — é preciso compreender as tecnologias fenomenologicamente: uma mesma ferramenta, aplicativo ou mídia pode ser usado de diferentes formas, pressupondo experiências e compreensões distintas sobre cada tecnologia (VERBEEK, 2014). Assim,

Tecnologias de informação e comunicação também podem ser interpretadas como formas tecnológicas de mediação, ao registrar e possibilitar interações entre pessoas por meio de algoritmos e bases de dados, sendo, nessa condição, muito mais complexas do que meros objetos. (RADFAHRER, 2018, p. 140).

Em síntese, o autor conclui que a visão pós-fenomenológica da tecnologia sugere novas epistemologias para a comunicação na era digital: um ângulo de visão atualizado para as transformações simbólicas e assimilações que constituem esses novos meios. É graças ao seu objeto de estudo que Radfahrer (2018) parece ter encontrado um modo de conciliar o conceito de mediação proposto por Martín-Barbero à epistemologia pós-fenomenológica. Isso se deve, evidentemente, ao caráter explícito pelo qual a comunicação é realizada nos meios da web. No entanto, seria uma manobra muito arriscada extrapolar essa conciliação a partir de uma manifestação material tão localizada quanto o ambiente online, sobre o qual o design atua principalmente em termos de interface (BONSIEPE, 1997).

Evidentemente, o que se discute aqui não é qual definição de mediação está mais próxima do que o que de fato corresponde ao fenômeno, mas sim como localizar o design entre essas propostas. Em primeiro lugar, é necessário resistir à tentação de falar sobre uma “função mediadora” do design, tentando simplificar esse conceito como se ele fosse um terceiro atributo para além de propósitos estéticos/funcionais. Trata-se de um giro lógico que nos coloca novamente no debate sobre o

funcionalismo, mas desta vez admitindo que poderia haver uma alternativa nobre de se referir ao design enquanto forma de conferir funções a artefatos. Conforme resume Verbeek (2005), a mediação não é uma função, mas um subproduto resultante das múltiplas funcionalidades dos objetos com os quais interagimos.

De outra forma, a mediação pode ser vista como categoria de acesso histórico para o design da qual Lees-Maffei (2009) e outros autores fazem uso, desta vez compreendendo-o como razão conectora dos pontos de interação de artefatos, das suas concepções aos trâmites das suas vidas úteis até o descarte ou destruição. Por esta perspectiva, a mediação não é algo que estaria entre produção e consumo, mas permeando todos esses aspectos de configuração material-simbólica: uma espécie de rastro ou vestígio pelo qual tais artefatos cumprem um papel de mediar as relações humanas materialmente. A história do design detecta esses rastros por aquilo que é comunicado em relação ao artefato, seja pelos seus desdobramentos em evidências físicas, ou pelos símbolos e estratégias usadas nas suas mediações. O design enquanto mediação cumpre um papel maior na historiografia, portanto, ao permitir que a cultura material fora do cânone da “boa-forma” funcionalista ou do modo de produção industrial ganhe espaço nas investigações históricas.

Pela obra de Martín-Barbero (1997), a ideia de mediação é uma abordagem cultural de análise que confere complexidade ao processo comunicativo, a partir de uma rejeição do automatismo entre as ações dos atores envolvidos nesse processo. Não há um modo universal de entendimento estabelecido sobre a comunicação; há, pois, uma multiplicidade de territórios nos quais culturas em constante negociação simbólica criam mediações, entrelaçam formatos e constroem sentido para a convivência social.

Pela mediação, constituem-se mutuamente sujeitos e objetos nas relações propostas: tanto entre seres humanos e tecnologia, quanto entre os meios e as massas.

5 Considerações finais e desdobramentos

O presente artigo investigou a mediação como termo ontologicamente relacionado ao design. Apresentamos a categoria a partir de áreas onde ela é convencionalmente usada, como a antropologia e a educação, até o momento em que passa a ser empregada na historiografia do design como método de acesso aos artefatos, a partir de um deslocamento das categorias convencionais (produção e consumo).

O emprego do termo em sua relação com o design, porém, passa por trajetos teóricos divergentes. Duas vertentes são apresentadas: a mediação como abordagem da filosofia da tecnologia, definida pela forma de compreender as relações entre os artefatos e os seres humanos; e a mediação como aspecto social a partir da qual os veículos de comunicação operam relações com o público, tornando complexa a lógica de transformação de sentido entre emissores e receptores de mensagens e oferecendo nuance a esse processo.

O caminho pelo qual a mediação chega ao design como possibilidade teórica não é óbvio: ambas as abordagens estudadas oferecem ferramental para uma interpretação e reconfiguração da prática. Por um lado, a mediação tecnológica transfere o design para um campo pós-fenomenológico de atuação, no qual a configuração material dos artefatos abre maneiras não inteiramente previsíveis para auxiliar seres humanos a estabelecerem suas relações com o mundo. Por outro, a mediação comunicacional revela que o design não é um fenômeno encerrado na produção das mensagens, conforme pressupostos advindos de áreas como a teoria da informação sugerem (MARTÍN-BARBERO, 1997). Há, pois, uma dinâmica de recepções ativas em jogo, que obriga o fazer-design a considerar o público em seus potenciais co-criativos.

Embora tentativas como a de Radfahrer (2018) tentem conciliar esses dois caminhos, gostaríamos de encerrar o presente artigo propondo hipóteses que poderiam ser desdobradas futuramente, aprofundando o diálogo entre o que entendemos por design e o que a categoria da mediação poderia oferecer para esse entendimento.

A primeira hipótese reside na dificuldade em isolar um caso que poderia ser estudado pelo design enquanto mediação, já que o que é colocado como objeto acaba por ser um aspecto tecnológico ou

comunicacional a partir da mediação estabelecida; o design seria, nesse sentido, inconcebível como um campo no qual a mediação acontece: compreensível, pois, como um modo de acesso às diferentes estratégias comunicativo-tecnológicas para estabelecer campos mediativos. A resolução partiria de algum consenso sobre revisar o que de fato se entende por “mediação” ao design: palavras como “constituição” (MILLER, 2013) ou a “transcodificação” (MANOVICH, 2005) soam mais próximas do que se observa em campos projetuais e sua relação com os sujeitos.

A segunda hipótese indaga se a mediação é um atributo do design para além da sua categoria de acesso histórico. Se o distanciamento histórico é uma condição *sine qua non* para estudar a mediação dos artefatos, então isso abre uma discussão sobre o quanto a mediação é projetável, isto é, sobre o quanto seria possível conceber o design como uma espécie de intencionalidade mediadora. Ora, tanto o caminho de Martín-Barbero quanto o dos pós-fenomenológicos alicerça-se em bases epistemológicas que não aceitam pré-determinações entre sujeitos e objetos, seja no processo comunicacional, seja na interação tecnológica. Isso posto, definir o design como o responsável pela mediação seria o mesmo que dizer, nas entrelinhas, que não há design até que seja possível descrevê-lo pelos seus vestígios materiais e pelas constituições sociais proporcionadas.

Uma terceira hipótese, contudo, parte do pressuposto de que a conciliação entre os dois vieses estudados seria plausível: a análise de Radfahrer (2018) demonstra que determinadas tecnologias demandam um novo entendimento sobre os processos comunicativos, e que os estudos comunicacionais coincidem com a epistemologia pós-fenomenológica. Nesse contexto, o design poderia surgir como um elemento-chave para fazer a conexão entre esses dois caminhos, visto que é uma área que lida diretamente com as interfaces dos sistemas de comunicação. De fato, Lievrouw (2014) chega à mesma intersecção teórica, e sugere que tal campo interdisciplinar seja acessado por um framework baseado na teoria das *affordances*. O conceito, originalmente elaborado por Gibson (1979), propõe que a percepção humana está inclinada a detectar propriedades específicas nas coisas que, de certa forma, “convidam” à ação. Essa hipótese, consequentemente, precisa considerar que qualquer processo comunicativo é mediado: para Lievrouw (2014), mesmo uma conversa face-a-face usa *affordances*, sejam elas gestuais, em mudanças de tons de voz ou em silêncios como espaços para respostas. Para o Círculo de Bakhtin essa sugestão não é de todo inovadora, visto que a comunicação sempre fora considerada um processo mediado — em primeira instância, pela própria linguagem (FIORIN, 2009).

Uma quarta e última hipótese, enfim, seria sugerir que não há um conceito de mediação que dê conta simultaneamente do panorama de fenômenos tecnológicos, comunicacionais e de design: mediações diferentes seriam possíveis a partir do ângulo de visão adotado. Nesse sentido, um ponto de partida para a mediação do design não reside necessariamente nos campos da tecnologia ou da comunicação, tampouco em intersecções entre ambos. Em sua obra de ficção científica, o *Matadouro-cinco*, Kurt Vonnegut (2019) descreve os extraterrestres tralfamadorianos como capazes de enxergar os seres humanos “como centopeias imensas — ‘com pernocas de bebês em uma das pontas e pernas de velhos na outra’ (*Ibid.*, p. 123). Isso se dá porque tais criaturas cultivam uma visão não-linear do tempo, onde todos os estágios da vida aparecem simultaneamente, em uma estruturação acessível por diferentes momentos do passado e/ou do futuro. Deixamos essa “epistemologia alien” como uma espécie de inspiração alegórica. Há uma similaridade em sua descrição ao que Lees-Maffei (2009) interpreta como o campo de mediação do design: uma forma de ver a prática não como um ponto isolado, pré-definido em seus objetivos projetuais, mas estendida, abrangendo a biografia do artefato em seus vários estágios e transformações de sentido.

Referências

- ACHTERHUIS, Hans. Introduction: American Philosophers of technology. In: ACHTERHUIS, Hans (Ed.). **American philosophy of technology: The empirical turn**. Bloomington: Indiana University Press, 2001, p. 1–10.
- AYDIN, Ciano; GONZÁLEZ WOGÉ, Margoth; VERBEEK, Peter-Paul. Technological environmentality: Conceptualizing technology as a mediating milieu. **Philosophy & Technology**, Berlim, v. 32, p. 321–338, 2019.

BARROS, Rosanna. Revisitando Knowles e Freire: Andragogia versus pedagogia, ou O dialógico como essência da mediação sociopedagógica. **Educação e Pesquisa**, v. 44, e173244, p. 1–19, 2018.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica (1935/36). In: **Walter Benjamin: Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura.** (Obras Escolhidas, V.1). São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 165–196.

BREY, Philip. Philosophy of Technology After the Empirical Turn. **Techné: Research in Philosophy and Technology**, Charlottesville, v. 14; n. 1, p. 36–48, 2010.

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital.** Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BUFREM, Leilah S.; ARBOIT, Aline E.; SORRIBAS, Tídra V. Diálogo entre a teoria do Círculo de Bakhtin e a ciência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 40, n. 2, p. 145–159, 2012. DOI: 10.18225/ci.inf.v40i2.1307

CRESTO, Lindsay; QUELUZ, Marilda Lopes P. Nós e as Coisas: como re-significamos os artefatos através do uso. In: QUELUZ, Marilda Lopes P. (org). **Design & Consumo.** Curitiba, PR: Peregrina, 2010, p. 115–140.

DE CARVALHO, Helder Buenos Aires. Hans Jonas e o giro empírico da filosofia da tecnologia: notas sobre um diálogo com a pós-fenomenologia. **Filosofia Unisinos**, São Leopoldo/RS, v. 21, n. 1, p. 56–61, 2020.

DOJA, Albert. The shoulders of our giants: Claude Lévi-Strauss and his legacy in current anthropology. **Social Science Information**, Londres, v. 45, n. 1, p. 79–107, 2006.

ENNE, Ana Lúcia da Silva; DE NANTES, Joana d’Arc; OLIVEIRA, Ohana Boy. Um “ofício de cartógrafo mestiço”: a proposta metodológica de Jesús Martín-Barbero como base para um estudo de caso da telenovela mexicana Rubi. **PragMATIZES – Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura**, Niterói/RJ, v. 8, n. 14, p. 62–76, 2018.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem & diálogo: as idéias lingüísticas do círculo de Bakhtin.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin: outros conceitos-chave.** São Paulo: Editora Contexto, 2008, p. 161–194.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 17a. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GADOTTI, Moacir. Lições de Freire. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 23, s.p., 1997. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S0102-25551997000100002> (Acesso em 19/04/2023).

GIBSON, James J. **The Ecological Approach to Visual Perception** [1979]. Nova York: Psychology Press, 2015.

HELLER, Steven. Advertising, Mother of Graphic Design (1995). In: LEES-MAFFEI, Grace; HOUZE, Rebecca (eds.). **The design history reader.** Reino Unido: Berg Publishers, 2010, p. 435–440.

IHDE, Don. **Technology and the lifeworld: from garden to earth.** Bloomington: Indiana University Press, 1990.

JUNIOR, Gilberto Mendes Correia; BRAGA, Luiz; DE SOUZA COUTO, Rita Maria. O Designer como mediador. **Projética**, Londrina, v. 11, n. 3esp., p. 90–108, 2020.

KOPYTOFF, Igor. A Biografia Cultural das Coisas: a mercantilização como processo. In: APPADURAI, Arjun (Ed.). **A Vida Social das Coisas: As mercadorias sob uma**

perspectiva cultural. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense. 2008, p. 89–121.

LEES-MAFFEI, Grace. The Production–consumption–mediation paradigm. **Journal of Design History**, Oxford (UK), v. 22, n. 4, p. 351–376, 2009.

LEES-MAFFEI, Grace. Mediation: Introduction. In: LEES-MAFFEI, Grace; HOUZE, Rebecca (eds.). **The design history reader**. Reino Unido: Berg Publishers, 2010, p. 426–428.

LEES-MAFFEI, Grace; HOUZE, Rebecca (eds.). **The design history reader**. Reino Unido: Berg Publishers, 2010.

LÉVI-STRAUSS, Claude. The Structural Study of Myth. **The Journal of American Folklore**, v. 68, n. 270, Myth: A Symposium, p. 428–444, 1955.

LIEVROUW, Leah. Materiality and Media in Communication and Technology Studies: An Unfinished Project. In: GILLESPIE, Tarleton; BOCZKOWSKI, Pablo J.; FOOT, Kirsten A. (eds.), **Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society**. Cambridge (USA), MIT Press Scholarship Online, 2014, p. 21–52.

LOOS, Adolf. **Ornament and crime**. Londres: Penguin Books, 2019.

MAGNANI, Lorenzo. **Abductive Structure of Scientific Creativity**. Berlim: Springer, 2017.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Editora SENAC, 2005. p. 24–50.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. As formas mestiças da mídia: entrevista concedida a Mariluce Moura. **Revista Pesquisa Fapesp**, São Paulo, n. 163, p. 10–15, set. 2009.

MILLER, Daniel. **Trecos, Troços e Coisas: Estudos Antropológicos sobre a Cultura Material**. Tradução: Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2013.

MONTFORD, Nick; BOGOST, Ian. **Racing the Beam: The Atari Video Computer System**. Cambridge (USA): MIT Press, 2009.

PARSONS, Glenn. **The philosophy of design**. Nova York: John Wiley & Sons, 2015.

PEVSNER, Nikolaus. **Os Pioneiros do Desenho Moderno: de William Morris a Walter Gropius**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

PORTUGAL, Daniel. Design como Mediação. In: MIZANZUK, Ivan; BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel (orgs.). **Existe Design? Indagações filosóficas em três vozes**. Teresópolis: Editora 2AB, 2013, p. 109–114.

RADFAHRER, Luli. O meio é a mediação: uma visão pós-fenomenológica da mediação datacrática. **Matrizes**, São Paulo, v. 12, n. 1 (ja/abr.), p. 131–153, 2018.

REIS, Amélia Paes Vieira; CAMPELLO, Silvio Romero Barreto. Cultura material e paradigma produção-consumo-mediação: uma abordagem metodológica interdisciplinar para pesquisas na área da história do design. In: **Anais do I Seminário de Pesquisa PPGDesign**. São Paulo: Blucher, 2021, p. 24–36.

SOBRAL, Adail. Ato/atividade e evento. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin: conceitos-chave**. São Paulo: Editora Contexto, 2005, p. 11–36.

TROMP, Nynke; HEKKERT, Paul; VERBEEK, Peter-Paul. Design for socially responsible behavior: A classification of influence based on intended user experience. **Design Issues**, Cleveland (USA), v. 27, n. 3, p. 3–19, 2011.

VAN AMSTEL, Frederick M. Políticas de Participação no Design de Interação. *In: Proceedings of the 4th Information Design International Conference*, Rio de Janeiro(BR), Sociedade Brasileira de Design da Informação-SBDI, 2009, s.p.

VERBEEK, Peter-Paul. **What things do**: Philosophical reflections on technology, agency, and design. Pennsylvania: Penn State Press, 2005.

VERBEEK, Peter-Paul. Some misunderstandings about the moral significance of technology. *In: KROES, Peter; VERBEEK, Peter-Paul (eds). The moral status of technical artifacts*. Dordrecht (NE): Springer, 2014, p. 75–88.

VERBEEK, Peter-Paul. Beyond Interaction: A Short Introduction to Mediation Theory. **Interactions**, Nova York, v. 22, n. 3, p. 26–31, 2015.

VONNEGUT, Kurt. **Matadouro-cinco**. 1a. ed., tradução de Daniel Pellizzari. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2019.