



---

Débora Aita Gasparetto<sup>1</sup>

## Projetando Interfaces para *Homo Empathicus*\*

*Designing for Homo Empathicus*

---

### DOSSIÊ

#### Resumo

O artigo propõe refletir aspectos críticos e sensíveis na projeção de interfaces tecnológicas para um ser humano emergente, o *Homo Empathicus*. Aparentemente, uma tentativa bastante otimista em tempos caóticos, profundamente, a análise de uma movimentação em várias áreas que abrange a arte digital, com proposições nesta linha. Questões ativistas em prol de humanos e não-humanos são traçadas a partir das projeções realizadas no contexto dos grupos de pesquisa Design, ciência e tecnologia UFSM/ CNPq e Arte Digital e Ativismo UFSM/CNPq.

#### Palavras-chave

Arte Digital. Design de Interfaces. Ativismo

#### Abstract

*The article proposes to reflect critical and sensitive aspects in the design of technological interfaces for an emerging human being, Homo Empathicus. Apparently, a rather optimistic attempt in chaotic times, deeply, the analysis of a movement in several areas that covers digital art, with propositions in this line. Activist issues in favor of humans and nonhumans are designings made in the context of the research groups Design, Science and Technology UFSM / CNPq and Digital Art and Activism UFSM / CNPq*

#### Keywords

*Digital Art. Design Interface. Empathy.*

1 - Universidade Federal de Santa  
Maria (UFSM), Brasil

ORCID: 0000-0003-1135-320X

\*Texto recebido em 9/novembro/2018

\*Texto publicado em 29/abril/2019

## INTRODUÇÃO SOBRE AS TECNOLOGIAS AUTÔNOMAS

Se o contemporâneo é aquele que consegue focar no escuro (AGAMBEN, 2009), empreendemos aqui um texto cuja luz ainda não iluminou. A segunda década do século XXI pode ter vivenciado o auge e o declínio da liberdade de expressão. As tecnologias e sua pervasividade na sociedade contemporânea tendem a ser vistas como vilãs nesse cenário. Quando uma nova tecnologia é desenvolvida há aqueles que aderem a ela imediatamente, sem refletir criticamente, em contrapartida há aqueles que se negam a utilizá-la discursando sobre o quão nociva ela pode ser. Muitos a observam como algo atrelado ao controle das massas.

Em nosso ponto de vista a tecnologia é autônoma, tem sua própria lógica e não depende das decisões e desejos humanos, mas também está aberta à subversão. Conforme Dusek (2009, p. 143-144), a linha filosófica da tecnologia autônoma foi disseminada por Jacques Ellul. Para este, os desenvolvedores não conhecem os impactos sociais das tecnologias, sendo muitos ingênuos; já os políticos e investidores não entendem como a tecnologia funciona em termos técnicos; e o público em geral ignora tanto os aspectos técnicos quanto os sociais das tecnologias. O que é muito interessante ainda em Ellul é que as pessoas tendem a se adequar às tecnologias e não estas às pessoas. Na sociedade e no sistema das artes isso vem acontecendo gradativamente. Ao mesmo tempo, a tecnologia nem sempre tem um uso benigno pela sociedade.

Com as redes sociais essas questões ficam mais evidentes, elas podem dar voz às minorias, mas também serem usadas para propagar discursos de ódio, engajando milhares de seguidores. Enquanto muitos acreditam que a luz está nesses espaços de socialização proporcionados pelas mídias digitais interativas, temos buscado espaços digitais alternativos que valorizem a colaboração, mas sobretudo, a empatia. A ideia é utilizar as tecnologias para o campo da arte a fim de subverter o seu uso cotidiano, propondo a reflexão massiva e não a alienação.

## DO HOMO SAPIENS AO HOMO EMPATHICUS

O *Homo Sapiens* em toda a sua trajetória deu indícios de genialidade, mas também de crueldade. Neurobiologistas como Jean Pierre Changeux (2013) e evolucionistas como Richard Dawkins (2006) demonstram que somos tão egoístas quanto somos seres empáticos, é da natureza humana sermos assim. Mas Dawkins (2006) vai sugerir que mesmo os genes egoístas sabem que precisam cooperar com todo o corpo humano para que esse todo tenha sucesso. No momento em que uma onda conservadora toma conta do Brasil e do mundo, uma esperança se abre em torno da palavra empatia.

Conforme Changeux (2006) a palavra *empathy* foi criada em 1904 para ser a tradução de *Einfühlung*, proposta por Theodor Lips ainda em 1897. Essa significa “a capacidade de identificar-se com o outro, de sentir o que ele sente”.

Krznaric introduz o quanto a empatia pode contribuir para uma mudança radical na sociedade:

A empatia é, de fato, um ideal que tem o poder tanto de transformar nossas vidas quanto de promover profundas mudanças sociais. A empatia pode gerar uma revolução. Não uma daquelas revoluções antiquadas, baseadas em novas leis, instituições ou governos, mas algo muito mais radical: uma revolução das relações humanas. (KRZNDARIC, 2015, p. 9)

Ele traz exemplos de como pessoas comuns estão se transformando em ativistas pela empatia. Uma dessas é Patricia Moore, a fundadora do conceito de *design* universal, que inspira inúmeros projetos inclusivos. A partir de sua pesquisa sobre pessoas empáticas, o autor vai propor seis hábitos empáticos como uma espécie de autoajuda coletiva, por perceber que o momento que estamos vivendo representa um “déficit de empatia crônico” em uma sociedade que enaltece o narcisismo. Esse narcisismo, conforme ele é fruto de uma sociedade que aprendeu a olhar para si mesma, seguindo métodos de introspecção. Sua proposta para alcançar a empatia é a Outrospecção, que consiste em não apenas olhar para dentro de nós, mas estender esse olhar ao outro. Ou seja, menos eu e mais nós!

Violência política e étnica, intolerância religiosa, pobreza e fome, abusos dos direitos humanos, aquecimento global – há uma necessidade urgente de utilizar o poder da empatia para enfrentar essas crises e transpor as divisões sociais. Isso exige que pensemos sobre a empatia não apenas como uma relação entre indivíduos – como é tipicamente descrita em livros de psicologia –, mas como uma força coletiva que pode alterar os contornos da paisagem social e política. (KRZNNARIC, 2015, p. 18)

Às evidências que Krznnaric aponta em relação à falta de empatia atual, acrescenta-se que no Brasil somente até novembro de 2018 foram abatidos 19.220.528 bovinos, 3.887.517.942 aves, 28.638.580 suínos, 44.833 ovinos, 18.782 leporídeos e 15.698 bubalinos, para citar apenas os animais abatidos em maior número e registrados no ministério da Agricultura. Dados dos quais o Brasil se orgulha muito, sem refletir sobre a violência que esse sistema do abate representa. A não-violência e a empatia se aplicam também às vidas não-humanas.

O economista Jeremy Rifkin (2014) trabalha com o termo *Homo Empathicus* para lembrar que as mudanças de paradigma que aconteceram na história também alteram a consciência humana, ampliando o impulso empático. O autor enfatiza que essa empatia pode ser por humanos ou seres de outra espécie, alertando sobre a necessidade de uma consciência biosférica. Para ele: “Conectar cada coisa com cada ser - a Internet das Coisas - é um evento transformador na história da humanidade, permitindo que nossa espécie crie empatia e se socialize como uma grande família humana pela primeira vez na história” (RIFKIN, 2016, p. 349).

Talvez precisemos lembrar aos *Homo Sapiens* que eles também são *Homo Empathicus*, esse é o esforço que pretendemos ressaltar na mostra *online Homo-Empathicus*. Esta divulgada nas redes sociais e *web* a partir de março de 2019, aproveitando o espírito mais engajado que o recomeço do ano traz. A mostra é composta por projetos que inspiram o público a trocar de lugar com quem sofre, seja ele humano ou não-humano, experimentando sentir o que esse ser sente. A proposta é replicá-los on e *off-line*, pois o *website* oferece um croqui em 3D para aqueles que quiserem difundir em uma mostra *off-line*.

## PROJETAÇÕES DE INTERFACES EMPÁTICAS

Os trabalhos apresentados nesta seção são referentes a projetos que ainda não conseguimos categorizar, pois talvez possam ser chamados de propaganda; talvez se enquadrem em arte digital panfletária ou ativista; ou ainda pela metodo-

logia empregada possam ser considerados *design* de interfaces. Mais do que definir o seu lugar, a proposta é convidar o público/usuário/interator a ser empático para além das relações inter-humanas, considerando a consciência biosférica da qual Rifkin (2015) nos fala. Todos visam compreender como as tecnologias funcionam e apropriam-se delas, para desenvolver ideias ativistas em relação à temáticas pouco representadas na sociedade.

A metodologia de projeto utilizada foi desenvolvida pela autora do artigo, no contexto do laboratório de interfaces DI/UFSM e intitula-se 5I's, tendo base em Garret (2011), Lowdermilk (2013) e Teixeira(2014). Constitui-se de 5 fases de projeção: Ideação, Incubação, Implementação, Inspeção e Instauração, todas iterativas, com foco no design centrado no usuário, a fim de promover melhores experiências de usuário. No caso dos projetos aqui apresentados, experiências empáticas.

Olhar nos olhos de alguém significa capturar suas emoções por um instante. O projeto *Resgate* (2018) (fig. 01) busca a percepção desse olhar e propõe um diálogo entre animais e humanos por meio de imagens dos olhos de quem sofre. Fotos de animais resgatados de maus-tratos literais e poeticamente compõem uma galeria e convidam o usuário a repensar suas escolhas. Além de propor uma reflexão, o projeto sugestiona ao interator a enviar fotos de resgates que já realizou. A galeria de imagens vai sendo formada também pelas fotos enviadas pelos usuários. Aqui o mais importante é reconhecer não apenas os maus-tratos aos animais de estimação, mas também aos animais que são escravizados em prol do consumo humano.

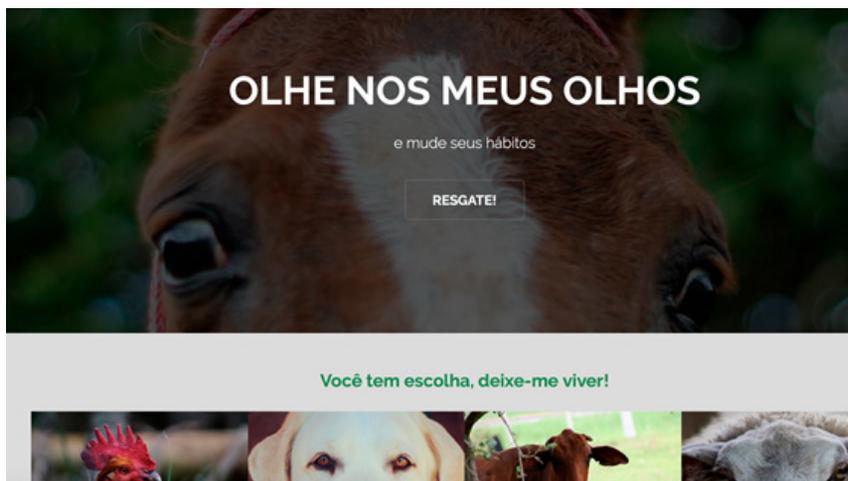


Figura 01: Print do Website do projeto Resgate (2018).  
Fonte: Débora Aita Gasparetto

Esse perfil abolicionista em relação aos animais também é estimulado em *Abate* (2018), outro *website* desenvolvido pela autora. Aqui dados obtidos do *website* do Portal Brasileiro de Dados Abertos (<http://dados.gov.br/dataset/ax-pesquisa-trimestral-do-abate-de-animais-abate>) em relação ao abate de animais por tipo são confrontados com link de vídeos disponíveis no *YouTube* que colocam três situações ao interator. A primeira é a publicidade feliz das campanhas de indústrias que exploram os animais; a segunda, cenas de abates de animais; e a terceira a vida que os animais podem ter quando são livres. O *website* apresenta essas três situações com a divisão da tela em três na versão *desktop*. Já a versão responsiva apresenta um vídeo de cada vez, com a sugestão de *scroll* aparente, para que o interator não deixe de assistir todo o conteúdo.

Na mesma linha *Mammalia* (2018) (fig. 02) questiona o consumo de leite de animais e também o preconceito com a exposição das mulheres que amamentam. A ideia é naturalizar a amamentação na classe a qual pertencemos, *Mammalia*, mas também mostrar o sofrimento que as indústrias exploradoras de animais imprimem as outras mães. Assim, por meio da empatia, espera-se que as mães humanas possam se sensibilizar e contestar este sistema. O projeto tem dois desdobramentos no espaço expositivo, um deles consiste em expor cartazes que mesclam imagens retiradas de notícias da mídia sobre animais que são mães não-humanas em situação vulnerável e misturá-las à imagem da autora amamentando, junto a frases de impacto. Ainda *QR-Codes* expostos levam ao aplicativo do projeto com a sua versão interativa. Essa segunda versão, mais simplificada, permite que o interator, preferencialmente as mulheres mães, se posicionem frente a *webcam* e mesclem suas imagens com a imagem dessas mães animais não-humanas e às frases de impacto, gerando os próprios cartazes que podem ser impressos e distribuídos em locais públicos.

Figura 02: Projeto *Mammalia*, três cartazes, (2018). Fonte Débora Aita



Outro *website* colaborativo participante da mostra é *Voltinha: aqui jaz* (2018). Esse projeto está relacionado aos animais domésticos e aos seus tutores que não refletem sobre o que pode significar deixar o animal dar uma voltinha sem a sua supervisão.

O trabalho constitui-se como um *website* de página única com duas fotos emolduradas, em um clima fúnebre. Uma das fotos é o registro de um *stencil* pixado em locais públicos, capturado pela autora nas ruas da cidade de Santa Maria/RS. O *stencil*, realizado por outro artista, apresenta um gato preto, que pode ser encontrado em vários lugares da cidade, confundindo o público sobre a presença de um gato real ou apenas a sua imagem. A fotografia desse trabalho é colocada ao lado do registro da autora de um gato preto que foi atropelado em via pública. Além de estarem *on-line*, essas duas fotos emolduradas são expostas acima de um *QR-Code* que leva o usuário ao *website*. No espaço virtual o público é convidado a compartilhar também registros do *stencil* e de animais atropelados. As fotos da capa do *site* vão mudando conforme o registro do usuário é inserido. Além de incentivar o público a encontrar as intervenções urbanas do artista de rua, o trabalho propõe a reflexão por meio de imagens chocantes dos animais mortos por atropelamento, sendo estas imagens reflexo da irresponsabilidade de seus tutores e também da velocidade com que motoristas dirigem sem parar para uma vida.

Em uma perspectiva de consciência biosférica mais ampla, podemos nos perguntar: O que já viveu uma árvore centenária? Quantos pássaros já cantaram para ela?



Figura 03: Print do Website do projeto *Arvoredo* (2018). Fonte: Débora Aita Gasparetto

Que belo espetáculo de uma orquestra. E quantos já sentaram em sua sombras? Não podemos ignorar a história de uma vida, seja esta humana ou não-humana!

Essas questões acompanham o projeto *Arvoredo* (2018) (fig. 03), que traz fotografias de árvores que se relacionam com a memória do interator, utilizando o recurso da paralaxe. A partir de registros da autora, convidamos o público a enviar também os seus registros de árvores que marcaram a sua história, permitindo outros pontos de vista e estimulando uma reflexão sobre a preservação das memórias e da natureza. A ideia é reconectar as pessoas à natureza por meio das suas memórias, entendendo a natureza não como algo distante ou idealizado, mas como algo que faz parte do dia-a-dia e da vida de todos, por isso merece proteção, sobretudo em um momento de negação de desastres ambientais, por parte de autoridades políticas nacional e internacionalmente.

Ainda fazem parte da mostra dois projetos da série *Eu quero ser livre* (2018 -), o jogo em realidade virtual *Swaraj* e *Be\_FREE*, um projeto que utiliza realidade aumentada. A série traz a liberdade em vários idiomas, com o uso de diferentes linguagens e mídias. *Swaraj*, por exemplo, significa liberdade em sânscrito. O trabalho realizado pelo grupo de pesquisa traz questões pessoais de cada um dos alunos envolvidos, questões pelas quais lutam, desde a causa animal, até questões de gênero. O jogo traz personagens modelados em 3D, com estética *low poly*, em um labirinto, dialogando com o interator.

A mecânica é simples, no labirinto, o interator deve interagir com personagens que simbolizam a busca pela liberdade, no final há um totem com uma frase de impacto. A imagem a seguir demonstra o início do labirinto, com um índio sendo a primeira interação para o usuário (fig. 04), esse é um *print* do projeto.



Figura 04: Projeto do jogo em Realidade Virtual *Swaraj* (2018).  
Fonte: Débora Aita Gasparetto

Misturando o espaço físico e o virtual, *Be\_FREE* (fig. 05) traz uma grande gaiola de um metro e noventa centímetros, construída de papelão. Sua porta está aberta para que o público possa entrar nela. Pendurados dentro desta gaiola por fios de sisal estão imagens de pássaros de natureza morta, clássicos da história da arte como *Still Life with Dead Pheasant and Hunting Bag* (1760), de Jean Baptiste Simeon Chardin. Fora da gaiola, estão alojados em três ninhos *smartphones* e

tablets com a tela quebrada, neles rodam em *loop gifs* de pássaros ao ar livre. As imagens de dentro da gaiola são targets de realidade aumentada. Para experienciar o projeto o interator deve baixar o aplicativo e ao posicionar a câmera do *smartphone* em frente às imagens da história da arte, os animais, que ali eram representados mortos, aparecem vivos, modelados em 3D, porém com uma reinterpretação contemporânea de sua imagem e uma frase de apelo pela liberdade.

Estes, entre outros projetos realizados pela autora e seus grupos de pesquisa fazem parte da mostra *Homo-Empathicus*. É importante frisar que todos os trabalhos envolvem estudo de *softwares* e linguagens de marcação como *HTML* e de programação como *Java* e *C#*. Isso para tentar compreender os códigos e transformá-los poeticamente em projetos que deem vida a questões emergentes relacionadas aos humanos e aos não-humanos, colocando-os na mesma hierarquia.



Figura 05: Teste com o *Unity* de uma das experiências em Realidade Aumentada do Projeto Interativo *Be\_FREE* (2018). Fonte: Débora Aita Gasparetto

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os projetos de interfaces realizados para a mostra *on* e *off-line* *Homo-Empathicus* são realizações interdisciplinares que utilizam o impacto de chamadas publicitárias, a estética da arte, as metodologias do *design* de interfaces e as tecnologias para sensibilizar o público a ter empatia e agir colaborativamente em prol da biosfera. Acreditamos que a possibilidade de o interator acessar a mostra online gratuitamente e de montar itinerantemente a exposição física, a partir do compartilhamento do projeto, possa estimular atitudes positivas em relação aos aspectos ressaltados em cada um dos projetos.

A mostra está disponível em: <http://mostrahomoempathicus.website/>.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Tradução Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- CHANGEAUX, J. *O verdadeiro, o belo e o bem: uma nova abordagem neural*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.
- DAWKINS, R. *The Selfish Gene*. New York: Oxford University Press, 2006
- DUSEK, V. *A Filosofia da Tecnologia*. São Paulo: Edições Loyola, 2009.
- GARRET, J.J. . 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Second Edition. Berkley, CA: New Riders.
- GASPARETTO, D. *Arte Digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte*. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2016.
- KRZNNARIC, R. *O poder da empatia: a arte de se colocar no lugar do outro para transformar o mundo*. São Paulo: Zahar, 2015
- LOWDERMILK, T. 2013. *Design Centrado no Usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis*. São Paulo: Novatec Editora.
- RIFKIN, J. *Sociedade com custo marginal zero: a internet das coisas, os bens comuns colaborativos e o eclipse do capitalismo*. São Paulo: M.Books, 2016
- TEIXEIRA, F. 2014. *Introdução e boas práticas em UX Design*. São Paulo: Casa do Código.

PORTO ARTE



Revista de Artes Visuais

v. 24 n.40  
jan/jun 2019  
e-ISSN:2179-8001.

## Débora Aita Gasparetto

Professora Adjunta no Departamento de Desenho Industrial UFSM. Dr<sup>a</sup> em Artes Visuais PPGAV/UFRGS. Mestre em Artes Visuais PPGART/UFSM. Bacharel em Publicidade e Propaganda UFSM. Líder dos Grupos de Pesquisa Design, Ciência e Tecnologia UFSM/CNPQ e Arte Digital e Ativismo UFSM/Cnpq

---

**DOSSIÊ**

---

**Como citar:** GASPARETTO, Débora Aita. Projetando Interfaces para *Homo Empathicus*. *Porto Arte: Revista de Artes Visuais*. Porto Alegre: PPGAV-UFRGS, jan-jun, 2019; V24; N.40 e-92361 e-ISSN 2179-8001. 2179-8001

DOI: <https://doi.org/10.22456/2179-8001.92361>

---