

Histórias do design social no Brasil:

das utopias às pedagogias da ação do design como bem comum

Gustavo Cossio

Programa de Pós-Graduação em Design | PPD
Escola Superior de Desenho Industrial | ESDI
Universidade do Estado do Rio de Janeiro | UERJ

Doutorado em Design com estágio sanduíche
Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design | CIAUD
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa | FA/ULisboa

Histórias do design social no Brasil: das utopias às pedagogias da ação do design como bem comum

Tese apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de doutor no PPDESDI/UERJ.

Candidato: Gustavo Cossio

Orientador: Prof. Dr. André Carvalho | PPDESDI/UERJ

Coorientadora: Prof. Dr^a Rita Almendra | CIAUD/FA/ULisboa

Apoio: Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ; Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – PDSE/CAPES.

Rio de Janeiro, Lisboa, Porto Alegre e Praia Guarani, novembro de 2023.

Histórias do design social no Brasil:

das utopias às pedagogias da ação do design como bem comum

Banca examinadora, aos 30 de novembro de 2023:

Prof. Dr. André Carvalho

Orientador

Programa de Pós-graduação em Design
Escola Superior de Desenho Industrial
Universidade do Estado do Rio de Janeiro -
PPDESDI/UERJ

Prof. Dr^a Rita Almendra

Coorientadora

Centro de Investigação em
Arquitetura, Urbanismo e Design
Faculdade de Arquitetura
Universidade de Lisboa - CIAUD/FA/ULisboa

Prof. Dr. Guilherme Altmayer

Titular

Programa de Pós-graduação em Design
Escola Superior de Desenho Industrial
Universidade do Estado do Rio de Janeiro -
PPDESDI/UERJ

Prof. Dr. Delano Rodrigues

Titular

Centro de Ciências Exatas e Tecnologia
Universidade Federal do Maranhão -
CCET/UFMA

Prof. Dr^a Lucy Niemeyer

Titular

Programa de Pós-graduação em Design
Escola Superior de Desenho Industrial
Universidade do Estado do Rio de Janeiro -
PPDESDI/UERJ

Prof. Dr^a Inês Veiga

Titular

Centro de Investigação em
Arquitetura, Urbanismo e Design
Faculdade de Arquitetura
Universidade de Lisboa - CIAUD/FA/ULisboa

Prof. Dr^a Barbara Necyk

Suplente

Programa de Pós-graduação em Design
Escola Superior de Desenho Industrial
Universidade do Estado do Rio de Janeiro -
PPDESDI/UERJ

Prof. Dr. Marcos da Costa Braga

Titular

Programa de Pós-graduação em Design
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Universidade de São Paulo - PPG-De/FAUUSP

Prof. Dr^a Ana Pazmino

Suplente

Centro de Comunicação e Expressão
Universidade Federal de Santa Catarina -
CCE/UFSC

Este trabalho é dedicado para discentes, docentes, pesquisadores e extensionistas que contornam interrupções por preconceito, discriminação e qualquer tipo de opressão e, assim, avançam na luta por ambientes acadêmicos socialmente inclusivos, culturalmente diversos e humanamente saudáveis. O abraço se estende para as pessoas compelidas à desistência desses espaços, pois também prosseguem na luta por condições dignas para o alcance dos objetivos.

E para minha avó, Eni, pelo cuidado mútuo,
e para meus pais, Zé (*in memoriam*) e Alice, pela base.

A capacidade de aspiração necessita de distribuição equânime como capacidade coletiva e social, de modo que palavras como 'empoderamento', 'participação' e 'voz' façam sentido. A estratégia dos movimentos sociais populares tem sido a alteração nos termos que estancam a condição de grupos marginalizados, com o fortalecimento da capacidade de aspiração.

– Arjun Appadurai, 2013 (tradução nossa).

Histórias do design social no Brasil:

das utopias às pedagogias da ação do design como bem comum

Resumo

Esta pesquisa abarca os percursos históricos e os vetores didático-pedagógicos do design social compreendido como abordagem sociopolítica de projeto. Ao considerar a repercussão do tema a partir do ensino institucionalizado no Brasil, o enfoque privilegia o campo do design em perspectiva humanista e à luz da história social. Em termos metodológicos, as seguintes estratégias balizam uma intervenção discursiva: a) micro-história; b) revisão narrativa de literatura; c) análise de intercâmbios de design; d) análise de fontes históricas na imprensa; e) história oral. Desse modo, a tese de doutorado tem por objetivo o oferecimento de uma dupla contribuição ao campo. Ao passo que a investigação oportuniza um acréscimo nos estudos de história do design, a proposta reside em contextualizar a alternativa teórico-prática do design social na educação, desdobrada nos domínios da pedagogia do design, pesquisa e extensão universitária, com ênfase no cenário brasileiro.

Palavras-chave

história do design no Brasil; história do design social; história da educação em design; design e humanismo; função social do design.

Histories of social design in Brazil:

from the utopias to the pedagogies of the action of designing as common good

Abstract

This research covers the historical paths and the didactic-pedagogical vectors of social design comprehended as a sociopolitical project approach. When considering the repercussion of the theme from institutionalized teaching in Brazil, the focus privileges the field of design from a humanist perspective and in light of social history. In methodological terms, the following strategies guide a discursive intervention: a) micro-history; b) narrative literature review; c) analysis of design exchanges; d) analysis of historical sources in the press; e) oral history. Therefore, the doctoral thesis aims to offer a double contribution to the field. While the investigation provides an addition within the design history studies, the proposal lies in contextualizing the theoretical-practical alternative of social design in education, deployed in the domains of design pedagogy, research and university extension, with an emphasis on the Brazilian scenario.

Keywords

design history in Brazil; history of social design; history of design education; design and humanism; social function of design.

Historias del diseño social en Brasil:

de las utopías a las pedagogías de la acción de diseñar como bien común

Resumen

Esta investigación recorre los caminos históricos y los vectores didáctico-pedagógicos del diseño social entendido como un abordaje sociopolítico de proyecto. Al considerar la repercusión del tema desde la enseñanza institucionalizada en Brasil, el enfoque privilegia el campo del diseño desde una perspectiva humanista y a la luz de la historia social. En términos metodológicos, las siguientes estrategias orientan una intervención discursiva: a) microhistoria; b) revisión narrativa de la literatura; c) análisis de intercambios de diseño; d) análisis de fuentes históricas en la prensa; e) historia oral. De esta manera, la tesis doctoral pretende ofrecer una doble contribución al campo. Si bien la investigación proporciona una agregación en los estudios de historia del diseño, la propuesta radica en contextualizar la alternativa teórico-práctica del diseño social en la educación, desplegada en los dominios de la pedagogía del diseño, investigación y extensión universitaria, con énfasis en el escenario brasileño.

Palabras clave

historia del diseño en Brasil; historia del diseño social; historia de la educación en diseño; diseño y humanismo; función social del diseño.

Sumário

Introdução__11

1. Rumo às histórias do social no design__16

1.1 Pelos caminhos da história do design__17

1.2 Na direção da história social, da micro-história e da história da educação__21

1.3 História do design social como história social do design__24

1.3.1 Questões da investigação, hipótese e objetivos__27

1.3.2 Justificativa do estudo__28

1.3.3 Procedimentos metodológicos__30

1.4 Considerações preliminares sobre a pesquisa histórica em design social__32

2. Design como atividade socialmente relevante__35

2.1 A utopia concreta da função social do design__37

2.1.1 A roda de conversa no MCB (2020) __41

2.1.2 A sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94__42

2.2 Design para a necessidade e design para o desenvolvimento__51

2.2.1 Design nos 1970, uma agenda social renovada__52

2.3 O fator humanista para a ação do design como bem comum__62

2.3.1 Design e humanismo em quatro conferências__66

2.4 Considerações sobre a contribuição social do design__69

3. Design social: dos fins aos meios__73

3.1 O movimento de design social: um preâmbulo histórico__74

3.2 Design social, estudos em design e interdisciplinaridade__76

3.3 Design social, museologia social e patrimônio cultural__81

3.4 Considerações sobre os meios e os fins do design social__84

4. Design social como atividade didático-pedagógica__100

4.1 O processo de ensino-aprendizagem do design social__102

4.2 Articulações entre ensino, pesquisa e extensão em design social__106

4.2.1 O projeto Design Social:

valorizando territórios e indivíduos (2012-2015) __107

4.2.2 A exposição Resgate da Memória Palhocense (2016-2018) __115

4.2.3 As ações com o Museu da Maré

e com o Museu das Remoções (2019; 2022) __130

4.3 Considerações sobre os vetores pedagógicos do design social__147

5. Percursos históricos do design social no Brasil__152

5.1 Memórias do design social na PUC-Rio__153

5.1.1 Design para o Mundo Real:

a série de palestras e oficinas de Victor Papanek em 1980__157

5.1.2 Processo do fazer, temática nativa e resultados práticos para os alunos:

a contribuição de Lélia Gonzalez e um manifesto no III ALADI 84__161

5.1.3 O Projeto Básico, a Barraca e em Parceria:

teorias e práticas pedagógicas__163

5.2 Design social no P&D Design: uma linha do tempo__168

5.2.1 As edições de 2010-2022__171

5.3 Design social em debate: a mesa redonda da Escola de Design IFSul (2021) __178

5.4 Considerações para novas histórias do social no design__182

Considerações finais__187

Referências__192

Apêndices__208

- A) Sobre o autor
- B) Bibliotecas e acervos consultados
- C) Entrevistas realizadas
- D) Publicações da tese

Anexos__212

- A) Fontes históricas na imprensa

Apêndices

- A) Sobre o autor
- B) Bibliotecas e acervos consultados
- C) Entrevistas realizadas
- D) Publicações da tese

Anexos

- A) Fontes históricas na imprensa

Introdução

O que acontece quando o social qualifica o design¹? À primeira percepção, o debate se coloca um tanto intrincado. Ocasionalmente, essa conjunção remete ao planejamento urbano por meio da participação democrática, em uma articulação que busca o estabelecimento de redes entre indivíduos, sociedade civil, governo e economia, a exemplo dos casos reunidos no livro intitulado *Social Design: participation and empowerment*, publicado pelo *Museum für Gestaltung Zürich* e por Angeli Sachs (2018). De contornos similares, a apresentação do mestrado em *Social Design – Arts as Urban Innovation* da *University of Applied Arts Vienna* enfatiza a problemática do crescimento e da complexificação das cidades, a partir dos processos de transformação desencadeados pelas revoluções industrial e digital. O escopo desse programa de pós-graduação leva em conta os impactos nos tecidos espacial e social provocados pela concentração de população, capital e mídias, que implicam na demanda por abordagens transdisciplinares frente ao desenvolvimento global e aos novos sistemas urbanos.

Já o livro intitulado *The Constitution as Social Design*, da cientista política Gretchen Ritter (2007), enfatiza questões de gênero e cidadania no âmbito da constituição estadunidense, desde a adoção da Décima Nona Emenda, ratificada em 1920, até a segunda onda feminista, dos anos 1960 aos 1980. A obra examina como os termos de adesão cívica disponíveis para homens e mulheres têm moldado as respectivas identidades políticas, aspirações e comportamentos. Nesse viés, a autora salienta as escolhas feitas pelas ativistas na reivindicação por inclusão cívica nos Estados Unidos e aponta os limites da cidadania liberal para as mulheres.

Por sua vez, em chamada de artigos para um dossiê temático sobre design social, o editorial do *International Journal of Design* registrou um grupo de submissões acerca de mídias e web design, que foram recusadas pela desconexão com o tema proposto. Sobre essa ocorrência, os editores Chen *et al.* (2015) mencionam a decisão tomada antecipadamente: embora sem dúvidas em torno das mídias e da interação enquanto fenômenos sociais, essas instâncias não podem ser concebidas como design social pela simples agregação dos termos ‘comunicação’, ‘interação’ e ‘social’. Assim, em denominações que transitam da escala da cidade à esfera da política governamental, e perpassam até as manifestações nos domínios da tecnologia e da informática, a ideia de design social se apresenta sujeita a oscilações de significado, o que se evidencia também de acordo com contextos geográficos e sociológicos.

O que acontece quando o social configura o objeto e o cerne da ação do design? Em outro dossiê neste tópico, intitulado *Social Design. Design e “bene comune”* do *Ais/Design Journal*, os organizadores Ferrara *et al.* (2020) ressaltam que design social aponta para uma questão contemporânea, complexa, ampla, ambígua e até mesmo controversa, mesmo que somente do ponto de vista de sinônimos e expressões como design ético, design humanitário, design para a

¹ Esta escrita emprega o termo ‘design’ sem grifo e na opção por caixa baixa para remeter ao campo de conhecimento e atuação, ao passo que restringe o uso da caixa alta para nomes próprios e início de sentenças. O termo ‘atividade projetual’ é empregado como sinônimo, com a ressalva que design não é a única área que desenvolve projeto. As citações e as referências seguem o padrão da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT.

comunidade, design de utilidade pública, design para usuários expandidos, design para sustentabilidade etc. Além disso, o corpo editorial compreende que o entrelaçamento entre o projeto e o bem comum não denota uma novidade, conforme já sustentado por Tomás Maldonado² na década de 1970 e, recentemente, por Ezio Manzini³. De qualquer modo, os editores explicitam que o design social retorna urgentemente à atenção, frente às desigualdades sociais e às crises ambientais que estamos vivenciando, em um quadro agravado pela emergência da pandemia de Covid-19. Esses influxos reverberam em um momento discursivo do design social, segundo Armstrong *et. al* (2014), que apontam as oportunidades para a pesquisa sobre o tema — notadamente, as lacunas em termos de exame histórico.

Por volta do ano de 1968, uma série de levantes protagonizados pela juventude revolucionária e pela classe trabalhadora marcou um período de contestação de escala global, quando o ‘*zeitgeist*’ [espírito da época] foi captado e refletido por diversas áreas do conhecimento. No caso da atividade então mais conhecida como ‘design industrial’, as fortes críticas e a aproximação da disciplina com as humanidades repercutiram na insurgência de um movimento popular de design alternativo e, em certa medida, na reorientação da prática projetual formalista para a intervenção crítica com uma agenda social renovada. Nessa conjuntura, a historiadora do design e antropóloga Alison J. Clarke (2019 [2015]; 2021a; 2021b), diretora da Fundação Papanek da *University of Applied Arts Vienna*⁴, tem contraposto a genealogia do design social, previamente atribuída à produção de mensagens gráficas políticas na contracultura estadunidense.

Logo, a pesquisadora tem realocado a incipiência dessa abordagem na interlocução entre o design e as ciências humanas e sociais — especialmente, a antropologia — frente às culturas migratórias [*émigré cultures*] e à contribuição teórico-crítica de Victor Papanek⁵. Não obstante, Clarke (2019 [2015]; 2021a; 2021b) pondera que o engajamento da profissão com as questões sociais ocorreu em diferentes momentos da história do design, a exemplo do movimento Artes e Ofícios [*Arts & Crafts*]⁶ e da utopia sociotecnológica modernista⁷. Todavia, a cultura de design da década de 1970 foi assinalada pela compreensão do ‘social’ aplicado à prática conforme os paradigmas das ciências humanas e sociais.

² Tomás Maldonado (1922-2018) nasceu na Argentina, foi designer, teórico e professor, reconhecido por obras sobre racionalismo técnico no design e na arquitetura.

³ Ezio Manzini (1945) é designer e pesquisador italiano, autor de livros sobre design participativo, design sustentável e design para inovação social.

⁴ A Fundação Papanek tem por objetivo avançar na compreensão do design sob a perspectiva da responsabilidade social, com a organização de eventos, exposições e publicações, além de manter um acervo documental e uma biblioteca.

⁵ O designer, arquiteto, professor, teórico, ativista e imigrante austro-estadunidense Victor J. Papanek (1923-1998) tornou-se reconhecido pela defesa do design social e ecologicamente responsável com o livro seminal intitulado *Design for the Real World* (1971) e a crítica contundente ao consumismo desenfreado, à espoliação ecológica e ao elitismo profissional.

⁶ O movimento liderado pelo designer, escritor e ativista social inglês William Morris (1834-1896) advogava pela consciência do papel social do designer e o entendimento do design como parte do sistema produtivo, da organização da sociedade e como um direito de todos.

⁷ A histórica escola alemã Bauhaus (1919-1933) concebeu o design enquanto influência reformadora da sociedade, assim como a sucessora, a Escola de Ulm (1953-1968).

No Brasil, o historiador da arte e do design Rafael Cardoso (2008) menciona que o cenário de relativo declínio da ditadura civil-militar (1964-1985) e o reconhecimento das limitações do modernismo abriram espaço para uma concepção de design social. Entre esses fatores, vale destacar o curso de extensão ‘Design para o Mundo Real’, ministrado por Victor Papanek na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, por ocasião da segunda visita ao país, em maio de 1980. A educação em design tomaria um direcionamento revigorado, com a inquietação de uma parcela expressiva do corpo docente que buscava um novo modo de projetar e se inspirou nas ideias de Papanek (ARAÚJO, 2017; COUTO, 2017; MONTUORI, 2017).

Na sequência, uma metodologia de ensino-aprendizagem de caráter extramuros foi instituída na PUC-Rio, que propunha aos discentes a saída da sala de aula para o desenvolvimento de projeto com a tônica na interação com grupos sociais e no alinhamento com demandas e condicionantes de contextos reais. Ao recordar a estratégia pedagógica, Araújo (2017, p. 22) cita que “essa abordagem era dada nos projetos de início de curso e os alunos tinham a possibilidade de retomá-la em seu projeto de conclusão. Era chamada de Design Social”. O enfoque foi também nomeado ‘design participativo’ e, ultimamente, tem sido chamado de ‘design em parceria’, no âmbito dessa universidade.

Conforme a professora Rita Couto (2017), as reformas curriculares implantadas na PUC-Rio ao longo dos anos 1980 e 1990 ampliaram os contornos dessa prática. Por conseguinte, o bacharelado dessa instituição tem no design social uma marca indelével, reconhecida nacionalmente e com repercussão em variados cursos de graduação na área, nas cinco regiões do país, até os dias atuais. Nessa perspectiva, do desgaste do termo ao renovado interesse acadêmico registrado a partir do descortinar do milênio, esta tese de doutorado compreende o design social como abordagem sociopolítica de projeto, passível de análise sob as lentes da história e da educação.

Por que história e pedagogia do design social, e não design participativo, design sustentável, design inclusivo, *design anthropology*, design de transição, design de território, design para o bem-estar, design para mudança de comportamento, design humanitário, design ativismo, design para a base-da-pirâmide, design para todos, design para inovação social, design para o pluriverso, design decolonial, design cosmopolítico ou design ontológico etc.? Enquanto alguns profissionais consideram essas terminologias — ou parte delas — um conjunto de vertentes análogas cujas fronteiras são borradas pela ênfase em aspectos convergentes e complementares, outros acadêmicos estão empenhados em demarcar divergências e antagonismos. Nesse aspecto, é provável que a carga teórica em torno do ‘social’ e os percursos de (des)construção da teoria do design tenham implicado em uma abordagem alternativa mais suscetível às críticas, usualmente, elaboradas sem a parametrização que a história oferece. Não obstante, ao contabilizar quatro décadas de ressonância no ensino, na pesquisa e na extensão universitária no Brasil, o design social se postula com dignidade de pesquisa histórica e reflexão pedagógica.

O capítulo de abertura da tese, denominado ‘Rumo às histórias do social no design’, trata da contextualização do tema e enseja balizas teóricas, conceituais e metodológicas, a partir do seguinte tripé: a) o traçado de um panorama em torno das discussões sobre a disciplina de história do design; b) a elaboração de uma síntese sobre as vertentes historiográficas da história

social, da micro-história e da história da educação; c) a análise introdutória do design social como objeto de estudo em retrospectiva. A partir desses três itens, se enquadram as questões de investigação, os objetivos, a hipótese, a justificativa do estudo e os procedimentos metodológicos que, na sequência, incidem na problematização preliminar em torno da categoria emergente da história do design social.

O capítulo dois, intitulado ‘Design como atividade socialmente relevante’, investiga a dimensão social do campo em perspectiva histórica. Inicialmente, uma sinopse sobre a função social do design é acompanhada por inter-relações com o pensamento utópico. Em seguida, o estudo privilegia o design nos domínios das necessidades básicas e do desenvolvimento sustentável, na busca por respaldo em obras seminais, documentos oficiais e anais de congressos, em articulação com o referencial teórico acerca dos pressupostos do movimento de design alternativo e das políticas de inserção da atividade projetual em países para além das economias centrais. Outrossim, um debate sobre design e humanismo integraliza o capítulo.

O capítulo três, nomeado ‘Design social: dos fins aos meios’, situa historicamente essa abordagem na insurgência de um movimento popular, impulsionado por estudantes e trabalhadores da área que reivindicavam design com responsabilidade social e consciência ecológica, entre o final dos anos 1960 e o encerramento da década de 1970. Já a discussão contemporânea sobre design social é conduzida à luz dos estudos em design e da interdisciplinaridade. No sentido de exemplificar possibilidades de atuação interdisciplinar, o capítulo finaliza na aglutinação de um portfólio de referências sobre design social, museologia social e patrimônio cultural.

O capítulo quatro, intitulado ‘Design social como atividade didático-pedagógica’, elucida os contornos teórico-práticos da abordagem nas intersecções entre design e educação, com exemplos de iniciativas em universidades, museus, escolas e associações de base comunitária. Nesse viés, a tese investiga o processo de ensino-aprendizagem do design social e, em seguida, delinea esse enfoque por relatos de ações articuladas nas dinâmicas da pedagogia do design, da pesquisa e da extensão universitária.

Finalmente, o capítulo cinco, nomeado ‘Percursos históricos do design social no Brasil’, examina o desenvolvimento acadêmico e institucional da abordagem. Os primórdios do design social no país são averiguados pelas incursões de Papanek e, na sequência, pela contribuição basilar de professores, pesquisadores e extensionistas interessados na formação discente articulada com os fatores da responsabilidade social, preocupação ambiental e identidade local. Para além do caso embrionário da PUC-Rio, o estudo compreende teorias e práticas do design social em diferentes regiões e universidades, com o estabelecimento de uma cronologia pela análise de eventos acadêmicos e fóruns de discussões concebidos como ‘intercâmbios de design’ [*design exchanges*]. Ainda nesses termos metodológicos, a sumarização de um debate contemporâneo sobre design social acrescenta na reflexão teórico-crítica em torno do tema.

Portanto, o escopo, o objeto e os objetivos têm sido (re)desenhados ao longo desta tese, a partir dos caminhos trilhados até aqui por um designer imigrante, de origem classe média trabalhadora, de Porto Alegre-RS, Brasil, onde cresceu nas décadas de 1980 e 1990. Em rota itinerante por contextos diversos, dos inicialmente promissores anos 2000 aos 2020 em colapso, o bacharelado, o mestrado e o doutorado em design têm oportunizado vínculos institucionais e

variadas vivências por meio de alianças colaborativas na tríade ensino–pesquisa–extensão — ora enquanto estudante, ora enquanto docente, pesquisador e extensionista (apêndice A). Desse modo, os segmentos de uma formação e outra, um trabalho e outro, uma migração e outra têm ressignificado o percurso da investigação e oferecido pistas de caminhos por desbravar.

1. Rumo às histórias do social no design

A História do Design no Brasil possibilita desenvolver uma noção ampliada sobre a relação do design com as estruturas sociais, culturais e econômicas e compreender quais têm sido as suas demandas. Esse conhecimento auxilia o designer a desenvolver o pensamento crítico para compreender as limitações e as condições de sua atuação profissional a partir do ambiente em que vive, e contribui para vislumbrar possibilidades e caminhos viáveis para esse profissional como um ator crítico de sua sociedade. Além dessa contribuição primária para a formação do designer, a História do Design no Brasil fornece repertório e referências para a prática projetual no contexto nacional, nos aspectos estéticos, éticos, funcionais, fabris, culturais e metodológicos. Em suma, a História do Design é um domínio da pesquisa em design com caráter interdisciplinar, que pode contribuir para a identidade local do design e do designer e para a construção das necessárias postulações teóricas.

– Marcos da Costa Braga, 2020 (tradução nossa).

Em uma genealogia historiográfica acerca do processo de constituição da pesquisa em história do design no Brasil, o professor Braga (2020) pontua que a consolidação da disciplina ocorreu a partir do estabelecimento da pós-graduação, de periódicos científicos e dos congressos acadêmicos em design, nos idos dos anos 1990. Não obstante, o especialista menciona que as primeiras publicações sobre história do design no cenário brasileiro remontam ao período de institucionalização. Por ocasião do seminário promovido pela Associação Brasileira de Desenhistas Industriais – ABDI, em 1964, o texto assinado pelo arquiteto João Carlos Cauduro, à época docente da FAUUSP, tratou dos primórdios do design de móveis no país, nos anos 1930. Já a disciplina de ‘História do Desenho Industrial’ passou a integrar a grade curricular da ESDI em 1972 e, na década de 1980, era ministrada em cinco bacharelados em design, no país.

Em meados dos anos 1990, o advento do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design, da Revista Estudos em Design e dos mestrados na área denotaram um avanço significativo para a investigação em história do design no Brasil. Essa fase registrou um ensaio da ampliação do escopo para além da institucionalização e da industrialização e, após um impulso na publicação de obras especializadas na virada do milênio, abarcava a história da embalagem e os emergentes estudos de memória gráfica. Na década de 2010, a tônica da disciplina foi o regionalismo, com eventos e publicações que verificaram a historiografia do campo em estados além do eixo Rio-São Paulo, ao passo que a investigação em história do design sob as perspectivas de gênero e do protagonismo feminino se afirmou no contexto brasileiro (BRAGA, 2020). A partir dessa introdução, a seção 1.1 deste capítulo traça um panorama em torno das discussões sobre os estudos de história do design.

Em linha de continuidade à fundamentação teórica da pesquisa, uma síntese sobre as

vertentes historiográficas atinentes ao escopo da tese constitui a seção 1.2. Inicialmente, Barros (2004; 2005) sublinha que as especialidades do campo da história podem ser delimitadas de acordo com o enfoque, os métodos e os temas, o que incide em três critérios amplos de classificação: 1) uma ‘dimensão’, que implica em um enfoque ou em um modo de ver; 2) uma ‘abordagem’, a partir de um modo de fazer história e do material com o qual trabalha o pesquisador; e 3) um ‘domínio’, correspondente a temas, sujeitos e objetos de investigação. Sob essa perspectiva, o exame do design social em curso é compreendido à luz da dimensão historiográfica da história social, e pela contribuição da abordagem micro-história como parte da metodologia da investigação, que se enquadra no domínio da história da educação, com o enfoque no campo do design no Brasil.

Assim, a seção 1.3 trata da inserção do design social como objeto de estudo pela disciplina de história do design. No que se refere ao ‘social’ no design, Armstrong (2015) constata que, usualmente, a história não integra a agenda dos pesquisadores. Ao relatar a participação no *Papanek Symposium 2015 – Émigré Design Culture: histories of the social in design*⁸, a articulista menciona que o encontro apontou para uma necessária perspectiva crítica sobre a cultura do ‘social’ no campo. Os temas em discussão trataram das tensões entre cultura de design normativa e progressista, e ações socialmente orientadas por apropriação, mais do que por inovação, sendo que os artigos apresentados incluíram tópicos como ‘políticas de colaboração’ e ‘interdisciplinaridade’. Em conformidade com a autora, esses mantras seguem recorrentes na produção acadêmica sobre design social, enquanto as ricas e complexas histórias que os sustentam apenas começam a despertar o interesse⁹.

Em vista dos parâmetros ensejados pelas discussões nas seções 1.1, 1.2 e 1.3, são lançadas as questões de investigação, os objetivos e a hipótese, a justificativa do estudo e os procedimentos metodológicos que balizam o desenvolvimento da tese. Ao final deste capítulo de contextualização do tema em análise, a seção 1.4 busca apontar as perspectivas para a pesquisa em história do design social.

1.1 Pelos caminhos da história do design

Até meados do século XX, o paradigma dominante da história do design consistiu na ênfase sobre os fatores estético-formais dos artefatos, nas biografias e nos portfólios dos projetistas — conforme a obra precursora de Pevsner (2002 [1936]). Ao mapear a temática e ponderar sobre os problemas e as possibilidades para a pesquisa, os influentes textos de Dilnot (1984a; 1984b) constituíram um avanço significativo em relação ao método pevsneriano, pois o autor situou a história do design em nexos sociais amplos, bem como no âmbito dos estudos em

⁸ O simpósio é organizado bienalmente pela Fundação Papanek.

⁹ ARMSTRONG, Leah. Histories of the social in design. **V&A Blog**. 1 jun. 2015. Extraído de: vam.ac.uk/blog/projects/histories-of-the-social-in-design Acesso em: 15 jul. 2021.

design¹⁰ e da prática projetual, além das inter-relações com as disciplinas adjacentes da história da arte e da história da tecnologia. Dilnot (1984a; 1984b) considerou à época que o colapso da proposta modernista incidiu em um vácuo em termos de bases filosóficas e metodológicas no campo do design e, portanto, discussões como ‘a função social do design’ e ‘o papel da estética no projeto’ seriam inadequadamente compreendidas pela prática sem estudo histórico.

A partir dos anos 1980, uma série de publicações seminais considerou o enfoque nos objetos projetados para além dos resultados em termos de habilidades profissionais, o que, segundo Garvey e Drazin (2016), implicou na realocação do design em conformidade com aspirações e ações de cunho socioeconômico, político e cultural¹¹. Nessa conjuntura, os estudos de cultura material emergiram como campo interdisciplinar, especialmente no domínio da antropologia, da arqueologia e da museologia, a exemplo do referencial do antropólogo indiano Arjun Appadurai¹². Desse modo, o processo de revitalização dos estudos de história do design foi assinalado pela interlocução com as ciências sociais e, ao final daquela década, pelo lançamento do *Journal of Design History* da *Design Research Society* — o que culminou na afirmação da história do design enquanto disciplina autônoma.

Em seguida, a problemática da história do design em relação aos estudos em design foi objeto de exame por Margolin (2014 [1992], p. 284), para quem “os historiadores do design são hábeis para a identificação de práticas e atividades de design que precisam ser repetidas. Também conseguem sustentar padrões baseados na experiência e, a partir das atividades anteriores, extrapolar possibilidades para o futuro”. O autor argumenta que esses profissionais impedem a guinada tecnicista na pesquisa em design e, além disso, contribuem para a articulação dos ideais, dos princípios e das agendas de investigação da comunidade do design. Consoante à alocação da tríade história, teoria e crítica no cerne dos estudos em design, Buchanan (1995; 2005) enfatiza que as narrativas históricas têm auxiliado na consolidação das práticas projetuais e colaborado na exploração da teoria do design.

Por sua vez, Meggs (1994) oferece um acréscimo na reflexão sobre os fatores metodológicos e filosóficos da história do design. A análise do autor privilegia a história do design gráfico e problematiza: a) as distinções em relação à história da arte; b) o colecionismo e a oportunidade comercial em galerias exclusivas; c) a historiografia demasiadamente abrangente para as diversas vertentes do campo; d) os limites da ênfase nos estilos; e) a polêmica em torno das abordagens coletivas ou individuais e dos pontos de vista sincrônico e diacrônico; f) os imperativos pedagógicos; g) a emergência do feminismo e as tensões entre eurocentrismo e multiculturalismo; e h) o design como ideologia, seja no ambiente corporativo como na seara do ativismo político.

¹⁰ O termo abrangente ‘estudos em design’ [*design studies*] ganhou força a partir dos anos 1980, para denotar o estudo das repercussões do campo do design no meio social e vice-versa.

¹¹ Os articulistas referenciam Penny Sparke (1986), que validou a possibilidade de investigar a área do design sob uma lente sociopolítica no livro *An Introduction to Design and Culture*; Adrian Forty (1986) e a análise de contextos de produção e de consumo em *Objects of Desire*; Judy Attfield e Pat Kirkham (1989) e a ênfase nos métodos etnográficos em *The View from the Interior*; bem como a obra *Wild Things*, de autoria de Attfield (2000), que explorou o olho vernacular da cultura material na história do design.

¹² Os autores citam o livro *The Social Life of Things: commodities in cultural perspective* (1986).

Na elaboração de perspectivas futuras, Dilnot (2009, p. 393, tradução nossa) assevera que “o âmago da história do design é [pesquisar] a potencialidade do design conforme o vemos historicamente do ponto de vista do nosso presente em perigo”. Atualmente, a interdisciplinaridade entre design e história visa, de maneira sumarizada: 1) expandir a compreensão sobre design; 2) tratar a história como um problema que requer consideração; 3) propor maneiras de estabelecer uma relação dinâmica e crítica entre as duas áreas (FRY; DILNOT; STEWART, 2015).

Por seu turno, Cardoso (2008 [2000]) privilegiou as grandes tendências sociais e culturais, em fases do século XIX aos anos 1990, que condicionaram o desenvolvimento da atividade projetual, ou seja, o design no enfoque da história social. De acordo com o pesquisador brasileiro, “a história do design deve ter como prioridade não a transmissão de dogmas que restrinjam a atuação do designer, mas a abertura de novas possibilidades que ampliem os seus horizontes, sugerindo a partir da riqueza de exemplos do passado formas criativas e conscientes de se proceder no presente” (CARDOSO, 2008 [2000], p. 15).

Ao introduzir as metodologias e as temáticas da agenda de investigação na contemporaneidade, Lees-Maffei (2010, p. 264, tradução nossa) afirma que “a preocupação inicial com o ‘bom design’ [*good design*] tornou-se menos compelida em um momento no qual a história do design busca desafiar as ideias em torno da discriminação e persegue uma definição inclusiva de design dentro do contexto social”. Em uma atualização do panorama da pesquisa em história do design a partir de enfoques anteriores como ‘o designer’, ‘o objeto’, ‘a tecnologia’ e ‘a fabricação’, Whitehouse (2017, p. 14, tradução nossa) sublinha que a disciplina “compreende uma complexa e cambiante dinâmica que, em grande escala, diz respeito à produção e ao consumo econômico, social e cultural e, no nível micro, às práticas colaborativas de designers e pessoas comuns na construção do significado do cotidiano”.

No que se refere aos estudos de história do design no contexto latinoamericano, importa elicit os influxos da virada decolonial, conforme ensaiam Lara-Betancourt e Rezende (2019) em edição especial do *Journal of Design History*. Na análise de conferências e publicações concebidas como ‘intercâmbios de design’ [*design exchanges*], as autoras articulam o agenciamento dos estudos de América Latina e Caribe, em contraponto à influência do cânone modernista na historiografia da área: “a ênfase acadêmica nas histórias do ensino de design e da prática profissional, interpretadas a partir de perspectivas específicas de nação e de celebração de biografias bem-sucedidas de designers (geralmente, homens brancos, geralmente, enquadrados como ‘pioneiros’) resulta da lacuna inicial de investigação acadêmica no campo do design” (LARA-BETANCOURT; REZENDE, 2019, p. 9, tradução nossa).

Assim, as pesquisadoras apontam para a abertura de novos caminhos com base no reconhecimento de disjunções históricas, geográficas e sociológicas, tais como a violência às populações indígenas originárias e a diáspora forjada na escravidão de povos africanos, além das diversas correntes migratórias, enquanto fatores preponderantes na produção da cultura material e visual da América Latina. Desse modo, as questões que têm permanecido à margem do objeto de estudo da historiografia oficial do design são trazidas à baila, a exemplo dos seguintes tópicos: cultura popular; produção artesanal dos povos andinos; democracia, cidadania, exílio e censura em regimes de ditadura civil-militar no século XX; experiências

comunistas e socialistas no continente.

Concernente aos aspectos teórico-metodológicos da pesquisa histórica na área, Braga (2020) salienta a necessidade de contextualização da concepção de design em retrospecto, o que, por sua vez, parametriza a investigação no período anterior à institucionalização, bem como no escopo da cultura vernacular. Ainda assim, o acadêmico indica a preponderância de estudos que privilegiam a prática profissional de designers e as respectivas linguagens e elementos formais que representam determinada cultura material e visual. Ao levar em conta a relevância desses contributos, Braga (2020) elucida as potencialidades da história do design no viés social: “são poucos os estudos com o enfoque nas relações do design com as condições socioeconômicas de produção ou que tentam compreender como o design é resultante das exigências econômicas e sociais da sociedade em que se insere” (BRAGA, 2020, p. 331, tradução nossa). Em consonância com Margolin (2014 [1992]), o docente postula que é mister relacionar a história do design com outras vertentes historiográficas, a exemplo da história das ideias, história dos negócios, história do trabalho, história da tecnologia, história da cultura material, micro-história, história regional etc., o que suscitaria interesse por parte de pesquisadores da comunidade acadêmica mais ampla e situaria o design em uma história da sociedade.

Desse modo, no que diz respeito à história social do design¹³ — em linhas gerais, concebida como o encontro do domínio da história do design com a dimensão historiográfica da história social — Teasley (2019) faz alusão a um terreno fértil em termos de variedade de experiências individuais sob condições compartilhadas. Portanto, essa característica emerge em contraposição às macronarrativas de mudança da história política ou econômica tomadas como fatos dados, o que, em conformidade com a especialista, ocorre também em determinadas histórias do design.

No propósito do fortalecimento da historiografia contemporânea do design, o referencial teórico de Braga (2020), Fallan (2010; 2019a; 2019b), Midal (2019) e Teasley (2019) converge acerca da necessária interdisciplinaridade com as ciências humanas e sociais, especialmente, no sentido de levar em conta os fatores teórico-conceituais e metodológicos do campo da história atinentes ao objeto de estudo. Nesse viés, Fallan (2019a) situa o potencial educativo da disciplina de história do design com maior relevância e influência social, a partir do seguinte tripé: a) os conceitos do campo da história em jogo, de modo geral; b) as abordagens e os objetivos em intervenções discursivas, em contraposição ao reformismo moralizante; c) o objeto de estudo, de amplo interesse acadêmico e público, na medida em que a pesquisa no enfoque da história do design aborda desafios contemporâneos e questões de grande significado social.

Em síntese, esses princípios estão alinhados aos apontamentos de Midal (2019), no que diz respeito à consolidação da história do design enquanto disciplina autônoma, articulada em torno da respectiva função social e do crescente interesse em abordagens alternativas enquanto tópico de investigação. Diante do exposto, vale apontar a centralidade das seguintes questões para esta pesquisa: qual é o lugar do design social na história do design? Quais teorias e métodos historiográficos estariam implicados nesse enfoque?

¹³ Entre as variantes dessa terminologia, Midal (2019) nomeia ‘nova história do design’ [*new design history*], enquanto Teasley (2019) denomina ‘história contemporânea do design’ [*contemporary design history*] e Braga (2020) ministra a disciplina de História Social do Design no PPGDe-FAUUSP.

1.2 Na direção da história social, da micro-história e da história da educação

Ao refletir sobre as variadas especialidades dentre as quais o campo da história se desdobra, Barros (2004; 2005) pontua que a história social se apresenta sujeita a oscilações de significado, uma vez que se trata de uma modalidade fértil tanto em termos de objeto de estudo, quanto em termos de possibilidades interdisciplinares com as diversas áreas do conhecimento. Assim, o caráter dinâmico da dimensão historiográfica da história social se enquadra como considera a pesquisa em torno de processos e de objetos de subconjuntos da sociedade, a exemplo dos processos de industrialização, modernização, colonização e dos movimentos sociais, enquanto os objetos podem ser categorias profissionais, excluídos, grupos ou classes sociais.

A modalidade da história social se estabeleceu a partir da *Escola dos Annales*¹⁴, na França, na primeira metade do século XX, orientada para a história das massas e dos grupos sociais, em contraposição às biografias dos grandes homens e à história das instituições que foram a tônica da historiografia do século anterior (BARROS, 2004; 2005). Ao corroborar a questão, Burke (1992) situa a emergência da expressão ‘nova história’ no movimento dos *Annales*: a história escrita como uma reação deliberada aos paradigmas convencionais. Nesse sentido, o autor menciona que a incipiência da história social foi associada a um desprezo pela história política, ou seja, contrária aos preconceitos dos historiadores políticos tradicionais. Já as especialidades da micro-história e da história da vida cotidiana emergiram como reações ao estudo de grandes tendências sociais que, em conformidade com Burke (1992), seria o exame da sociedade sem uma face humana.

Sob esse prisma, Barros (2004; 2005) pondera que não existem fatos políticos, econômicos, culturais ou sociais isolados e, portanto, as especialidades do campo da história não se definem pelo tipo de fato em análise, mas pela ênfase dada pelo historiador. No caso da história social, o pesquisador está preocupado em como essas variações conjunturais afetam os diversos grupos sociais e as relações entre os grupos. A partir da década de 1960, a história social passou a ser compreendida pela sua vocação para síntese dos fatos, tanto para estudar a sociedade como um todo quanto uma comunidade específica. Segundo o teórico, ainda que qualquer informação historicizada possa ser socialmente tratada, o argumento de que “toda história é social” é passível de correção: “se é possível elaborar uma História Social das Ideias ou uma História Social da Arte, é possível também elaborar uma História das Ideias ou uma História da Arte que se restrinjam a discutir obras do pensamento ou da criação artística sem reestruturá-las dentro do seu ambiente social mais amplo” (BARROS, 2005, p. 16). Com efeito, a história é social caso o historiador tenha preocupações sociais na maneira de examinar o passado.

Por seu turno, Hobsbawm (2013) salienta que a vertente da história social considera: a)

¹⁴ A *Escola dos Annales* foi um movimento historiográfico do século XX, constituído a partir do periódico *Annales d'histoire économique et sociale*, que se destacou por incorporar métodos das ciências sociais ao campo da história (BURKE, 1992).

a história dos pobres ou das classes populares com foco na história do trabalho, das ideias e das organizações socialistas; b) a história sobre atividades humanas difíceis de classificar; e c) o estudo da combinação entre história social e história econômica. Além disso, segundo Barros (2004; 2005), a história social pode ser elaborada tanto a partir da perspectiva da macro-história, que examina os aspectos dos movimentos sociais ou da estratificação social de determinada realidade humana sob um ponto de vista distanciado, como da micro-história, que se aproxima para averiguar determinado cotidiano e as respectivas trajetórias individuais e práticas percebidas a partir da análise de documentos.

Nesse aspecto, Levi (1992) informa que o método da micro-história contempla o cotidiano de comunidades específicas — em termos geográficos e sociológicos — bem como acerca de biografias ligadas à reconstituição de microcontextos, ou seja, figuras anônimas que passariam despercebidas na multidão. Em conformidade com o historiador, esse procedimento toma o particular como ponto de partida, e prossegue de maneira a identificar seu significado à luz de seu próprio contexto específico.

De acordo com o autor, a abordagem da micro-história se ocupa das atividades e das instituições que ensejam “o arcabouço dentro do qual os idiomas podem ser adequadamente entendidos, e que permitem uma discussão significativa daqueles conceitos e convicções que de outra maneira permaneceriam hermeticamente fechados em si mesmos, sem uma adequada referência à sociedade” (LEVI, 1992, p. 156). Ademais, o acadêmico postula que a micro-história não sacrifica o conhecimento dos elementos individuais para uma generalização mais ampla, ao passo que não rejeita os modos de abstração, pois fatos insignificantes e casos individuais podem servir para revelar um fenômeno mais geral.

Por sua vez, Braga e Ferreira (2023) analisam os procedimentos da micro-história em vista da pesquisa em história do design no Brasil, no propósito de tornar a disciplina mais ampla e democrática. Ao indicar o princípio básico dessa abordagem acerca da delimitação social reduzida e focada de um determinado objeto de estudo em relação à sociedade que se estuda, os autores sublinham que não se refere a uma questão literal em termos territoriais, geográficos e temporais. Logo, o método da micro-história trata de uma delimitação temática em que o objeto de estudo é recortado em sua unidade, inicialmente, pelo estudo específico e especializado naquilo que lhe é peculiar e próprio, para então desvelar novas relações ou questões sociais que auxiliarão no entendimento de contextos mais amplos.

Diante das potenciais contribuições da abordagem micro-histórica para os estudos de história do design no Brasil, os acadêmicos anotam as seguintes especificidades: a) as diferenças regionais, temáticas e temporais da institucionalização da pesquisa em design; b) as implicações da extensão territorial em diversas concepções e práticas, a partir de diferentes graus de urbanização, de produção de cultura material, e das assimetrias entre políticas desenvolvimentistas e de incentivo à tecnologia; c) a identidade profissional marcada pela prática ainda recorrente da transmissão oral sobre as origens do desenho industrial no país, com ênfase em nomes e episódios acerca da institucionalização do ensino e do modernismo; d) a expansão da atuação profissional entre habilitações, instituições e eventos, enquanto objetos de estudo inéditos e de variadas características conforme contextos regionais e culturas locais.

Outrossim, Braga e Ferreira (2023) levam em conta a relevância das macro narrativas

para a pesquisa histórica na área, mas ponderam em torno das limitações desse enfoque para abarcar toda a produção, circulação, agentes, territórios, áreas de atuação e períodos, em um país continental e de pouca tradição de preservação de acervos e manutenção de fontes primárias. Além disso, em consideração à evolução do campo do design para além do processo de industrialização e das oscilações da macroeconomia no cenário brasileiro, os articulistas pontuam:

O jogo de escalas de contextos da Micro-História possibilita que a história da cultura material do design não foque apenas características formais e projetuais (o que acaba restringindo seu interesse apenas aos designers, fato criticado por Margolin, 2009), permitindo assim que enxerguemos o design como produto social e identifiquemos como afinal ele se insere na sociedade. A ampliação desse interesse para outras camadas sociais permitiria, deste modo, inserir o design nas grandes narrativas da História do Brasil. A Micro-História como estratégia de pesquisa possibilitaria, por meio desses conjuntos de trabalhos, expandir temas e objetivos de estudos incluindo mais pesquisas em design por etnias, imigrantes, questões de gêneros, influências dos povos originários e africanos, o pré-design de artesãos etc. (BRAGA; FERREIRA, 2023, p. 138)

Assim, os especialistas indicam a multiplicidade de objetos de estudo passíveis de olhar micro-histórico na pesquisa em design. Não obstante, Braga e Ferreira (2023) citam o fator da adaptabilidade metodológica, tanto em relação às vertentes historiográficas quanto às abordagens do campo do design.

Já no que se refere ao domínio da história da educação, Bastos (2006; 2016) assinala que se remete à memória cultural, às questões de cultura escolar e das práticas educativas que são engendradas no cotidiano de cada sociedade, pelo Estado, pelas instituições não-oficiais, grupos de interesse não-escolares, professores, estudantes e outros atores sociais. Assim, a pesquisa em história da educação amplia o nosso universo como sujeitos históricos, professores e futuros docentes, uma vez que abarca o conjunto das experiências curriculares, à formação integral por uma tríptica via: cultura das línguas, cultura científica e cultura histórica. Ainda em conformidade com Bastos (2006; 2016), a escrita da história da educação permite avançar na ação educativa e enfrentar questões do presente, da memória e dos lugares de produção socioculturais.

Sob essa perspectiva, Stephanou e Bastos (2005) indicam que a produção do conhecimento historiográfico no campo da educação se ocupa da análise da complexidade dos fenômenos educativos, que precisam ser compreendidos para além da mera descrição de instituições, políticas educacionais e agentes. Nesse aspecto, as especialistas mencionam as questões sobre currículo, processos educativos, dispositivos escolares, letramento, instituições educativas, entre outros, que enriquecem substantivamente as pesquisas históricas que tomam por objeto de estudo os fenômenos, materialidades e processos educacionais.

Portanto, o campo de pesquisa em história da educação é multifacetado e pluridisciplinar, pois abarca variados temas, tais como: história do ensino, história do livro e da leitura, história dos manuais didáticos, história da criança, história da educação das mulheres, história da adolescência ou dos jovens; história dos impressos de educação e de ensino; história das instituições de ensino; história das ideias pedagógicas; história dos sistemas escolares;

história das disciplinas escolares; história da universidade, história das práticas educativas não-escolares, história do currículo etc (BASTOS, 2006; 2016; STEPHANOU; BASTOS, 2005).

No enfoque da pesquisa, vale lançar as seguintes questões no âmbito da história da educação em design no Brasil: como tem transcorrido o ensino-aprendizagem do design social? Quais são as potencialidades do design social nos domínios da pedagogia do design, pesquisa e extensão universitária?

1.3 História do design social como história social do design

Durante o biênio anterior à participação no evento *Papanek Symposium 2015 – Émigré Design Culture: histories of the social in design*, Armstrong (2015) havia integrado a equipe responsável pelo relatório intitulado *Social Design Futures*. O estudo foi encomendado pelo *Arts and Humanities Research Council – AHRC* e conduzido por designers e pesquisadores da *University of Brighton* e do *Victoria & Albert Museum*, com o foco nas condições da pesquisa em design social nas Instituições de Ensino Superior – IES do Reino Unido, entre 2013 e 2014. Ao explicitar que testemunhamos um momento discursivo do design social — não apenas naquele país, mas, globalmente, diante de múltiplos desafios complexos que essa abordagem de projeto tem o potencial de açambarcar — a introdução ressalta o caráter emergente do design social enquanto tópico de investigação. Esse fator justificou a elaboração do relatório, com o objetivo de compreender criticamente as principais oportunidades e as questões para a pesquisa em uma ampla gama de atividades relacionadas ao termo ‘design social’ (ARMSTRONG *et al.*, 2014).

O documento elicit as oportunidades que se abrem para essa seara, dentre as quais, cabe destacar: 1) o posicionamento da pesquisa em design social em relação aos estudos em design e às ciências sociais; 2) a formação histórica do design social, as políticas correntes e outros contextos e possibilidades futuras¹⁵. Em que pese a relevância do tema enquanto prática estabelecida no cenário britânico, os autores indicam as lacunas no design social enquanto objeto de investigação, referentes à criticidade e à visão social, e que “há também uma compreensão histórica incompleta sobre o desenvolvimento, o alcance e o impacto do design social. A agenda de pesquisa é influenciada (às vezes negativamente) por produção de fora da academia sobre o assunto” (ARMSTRONG *et al.*, 2014, pp. 7-8, tradução nossa). Não obstante, os pesquisadores pontuam que a história do design social perpassa variadas circunstâncias, ênfases e posições políticas.

Por seu turno, Clarke (2019 [2015]; 2021a; 2021b), pondera sobre o cânone da história do design que privilegia o papel da atividade profissional no âmbito da produção industrial e dos

¹⁵ Os demais desafios no escopo são: os mecanismos de financiamento e a disponibilidade de apoio à pesquisa; a relação das IES com outros órgãos engajados direta ou indiretamente nessa área de atuação por meio da investigação e/ou da prática; os enfoques das pesquisas já realizadas; os modelos internacionais comparativos; e o quadro atual acerca dos pontos fortes das IES em design social, nos cursos de pós-graduação e na comunidade acadêmica (ARMSTRONG *et al.*, 2014).

respectivos modelos de política econômica, ao passo que carecem os estudos sobre a atribuição do design nas políticas de desenvolvimento em regiões para além das economias centrais. Expresso em outros termos, os artefatos projetados no enfoque do design para o desenvolvimento — advindos de cursos educativos, de conferências e do ativismo — têm sido excluídos da historiografia oficial do design e raramente integram acervos documentais e programações museológicas. Na investigação acerca da biografia de Victor Papanek e da história do movimento de design social, a docente sustenta:

Ao desafiar a função do design como [atividade] criadora de ostentações frívolas em uma era de superabundância, suas ideias [de Papanek] eram fundamentadas na teoria abrangente de que o design seria agente-chave de mudança social, e não apenas uma ferramenta tecnocrática para a estilização ou a estetização, tampouco um vetor do consumismo individual. Como parte central da agenda do design social, ele advogava por direções não-Occidentais no design — desde as culturas materiais dos *Inuit* até os *Suku Bali*, como modelos holísticos de design pelos quais as coisas são entendidas como inseparáveis das relações sociais, dos costumes, dos rituais e das histórias em que estão introjetadas (CLARKE, 2021a, p. 13, tradução nossa).

Logo, essa política do design compreendeu a atividade enquanto fenômeno cultural, ao invés de racional, de projeção. Ainda em conformidade com Clarke (2021a), uma vez que design social, design humanitário, *design anthropology*, design de transição e movimentos de descolonização do design emergem na ciência contemporânea, o trabalho de nomes como Papanek — regularmente referenciado pela oposição aos paradigmas do design ocidental, corporativo e patriarcal — exige um maior escrutínio crítico. Ao corroborar a emergência em situar essa abordagem de projeto em relação à teoria e à história do design, Del Gaudio (2017b) observa o crescente interesse no debate sobre as competências para a atuação em âmbito social, na medida em que o projeto se amplia para domínios diversos dos tradicionais e o designer é vislumbrado como construtor de sentidos e ator crítico na sociedade. Na apresentação de limites e desafios pouco debatidos, a pesquisadora aponta que “depois de 40-50 anos, desde que a questão do design social tem sido introduzida, precisa-se refletir sobre quanto a prática tem evoluído” (DEL GAUDIO, 2017b, p. 17).

Em consideração às múltiplas variáveis e conhecimentos do design com vocação social, segundo Couto (2017), a composição de um *corpus* de conhecimento transdisciplinar que forneça fundamentação teórico-conceitual e metodológica é imprescindível. Sob esse prisma, o relatório *Social Design Futures* cita o interesse renovado no design social a partir da crise econômica global de 2008, e destaca que a abordagem tem profundas raízes históricas:

O que se sabe sobre essa história tende a ser dimensionado em relatos da história do design, nos quais os pioneiros são compreendidos no âmbito das narrativas convencionais. No entanto, o design social invariavelmente abarca profissionais não especializados, alianças estreitas com outros saberes além do design, entrelaçado com burocracias políticas ou, inversamente, com ação de base popular (ARMSTRONG *et al.*, 2014, p. 18, tradução nossa).

Assim, o documento conclui que o design social tem despertado novas ações em contextos de crise econômica, marcados pela implementação de políticas de austeridade da agenda neoliberal e, não obstante, há muito ainda a ser pesquisado e analisado sobre o tema em

retrospecto. Concernente aos aspectos teóricos, o design social tem sido especificado, usualmente, nos termos da orientação do design ao bem comum, sendo que o entendimento de bem comum varia de acordo com perspectivas históricas e geográficas. Ao partir dessa premissa, Kaszynska (2021), integrante do *Social Design Institute* da *University of the Arts London* – UAL¹⁶, aplicou análises genealógicas e arqueológicas¹⁷ em três textos tomados como canônicos do design social, elaborados em contraposição aos respectivos contextos socioculturais. A pesquisadora reflete sobre a visão social reformista e a ideia de design social dos filantropos da Era Vitoriana em *News from Nowhere*, de William Morris (1890); o contramovimento ao design corporativo, industrial e de produção de massa, assim como ao design modernista visto como separado do ‘mundo real’, em *Design for the Real World*, de Papanek (1971); e as iterações de design social nas manifestações recentes de design participativo em *Design, When Everybody Designs*, de Ezio Manzini (2015).

Em articulação com a concepção de ‘semelhança de família’ [*family resemblance*], do filósofo Ludwig Wittgenstein¹⁸ — a saber, um conjunto aberto de características compartilhadas, cuja sobreposição pela recorrência no uso indica um padrão em que um fenômeno é identificado com determinadas categorias e significados — a autora pontua que design social alude, plausivelmente, a esse conceito. Ao levar em conta as diversas percepções de bem comum na história, a especialista ressalta a impossibilidade de adotar definições estanques, uma vez que o entendimento de design social é contingente de contextos socioculturais que possuem diferentes noções de bem comum: “há suficiente sobreposição no uso para mostrar que o conceito de design social é útil para diferenciar determinadas famílias de práticas de outras — nem *tudo* design é social” (KASZYNSKA, 2021, p. 306, tradução nossa, grifo da autora). Por conseguinte, esse fator pavimenta o caminho para escolhas mais atentas às noções de bem comum a serem atualizadas pela prática do design social.

Em vista das desigualdades sociais e das emergências ambientais da contemporaneidade, vale situar o estudo das genealogias do design social em consonância com o potencial pedagógico da história do design, citado anteriormente por Fallan (2019a). Nesse sentido, Clarke (2019 [2015]; 2021a; 2021b), Fallan (2019a), Midal (2019) e Kaszynska (2021) mencionam a dedicação acadêmica revigorada em torno do movimento Artes e Ofícios [*Arts & Crafts*], liderado por Morris (2020 [1890]) — e a visão utópica sobre a compatibilização entre trabalho humano, cultura e natureza — bem como acerca do movimento de design social liderado por Papanek (1971) — e o questionamento à integração da atividade profissional com o capitalismo, a

¹⁶ Na vigência entre 2019 e o 2022, o instituto organizou eventos e sistematizou publicações, a partir da missão de empregar *insights* da pesquisa para informar e mudar o modo como designers e organizações projetam — e como pesquisadores entendem o design — resultando em melhorias positivas e equitativas para as comunidades, a sociedade e o meio ambiente. Extraído de: arts.ac.uk/colleges/central-saint-martins/research-at-csm/social-design-institute Acesso em: 30 mar. 2023.

¹⁷ Kaszynska (2021) cita o aporte teórico de Michel Foucault e Friedrich Nietzsche. Os pensadores concordam que a genealogia não consiste na procura de origens, nem designa um desenvolvimento linear. Pelo contrário, a perspectiva histórica que oferece é inerentemente pluralista e destinada a minar a compreensão unitária e não-histórica de conceitos expostos a produtos de interesses específicos que operam em circunstâncias históricas específicas.

¹⁸ Ludwig Wittgenstein (1889-1951) nasceu na Áustria e naturalizou-se britânico, é reconhecido pelas contribuições nos domínios da lógica, filosofia da linguagem, filosofia da matemática e filosofia da mente.

produção industrial e a sociedade de consumo. Sob essa perspectiva, em conformidade com Fallan (2019a), o desenvolvimento de pesquisas revitalizadas para além da nostalgia em torno de figuras heroicas informaria o que o historiador denomina uma nova ‘cultura de design do descontentamento’ [*design culture of discontent*].

1.3.1 Questões da investigação, hipótese e objetivos

Questão principal

De que modo a pesquisa histórica enfocada na seara da educação contextualiza e fortalece a alternativa teórico-prática do design social?

Questões secundárias

- a) Qual discussão se estabelece sobre a função social do design à luz da história?
- b) Qual é o lugar do design social na história do design?
- c) Como têm transcorrido o processo de ensino-aprendizagem do design social?
- d) Quais são as potencialidades do design social nos domínios da pedagogia do design, pesquisa e extensão universitária?

Hipótese

A historiografia da abordagem do design social na interação triádica de ensino–pesquisa–extensão viabiliza postulações teóricas e impulsiona novas práticas atinentes à ação do design como bem comum.

Objetivo geral

Investigar os percursos históricos e os vetores didático-pedagógicos do design social com ênfase no cenário brasileiro.

Objetivos secundários

- a) Discutir a função social do design e o papel do designer sob um olhar humanista;
- b) Efetivar um mapeamento qualitativo dos aspectos teórico-conceituais e contextuais das ações em design social;
- c) Analisar a inserção do design social em retrospectiva no ensino, na pesquisa e na extensão universitária no Brasil;
- d) Estudar as teorias e as práticas pedagógicas do design social.

1.3.2 Justificativa do estudo

O viés estratégico da discussão sobre a função social do design e o papel social do designer encontra justificativa frente à complexidade do cenário contemporâneo de crise socioeconômica, que se reflete em um modelo de desigualdade, com a riqueza em meio à pobreza e a falta de atendimento às necessidades básicas de populações vulneráveis, o consumismo e a degradação ambiental, entre tantos paradoxos acentuados pela guinada neoliberal e pela pandemia de Covid-19. Com efeito, é mister posicionar o campo do design em relação aos desdobramentos de conflitos sociológicos, políticos e econômicos na vida cotidiana — o que demanda referencial histórico e pedagógico. No que se refere às abordagens alternativas, a pesquisa e o desenvolvimento emergem com o propósito de iluminar os caminhos pelos quais a atividade projetual dialoga com as assimetrias sociais.

Portanto, cabe sublinhar a relevância desta tese de doutorado para o campo do design. Frequentemente, a concepção de design social é motivo de divergência entre designers questionadores da viabilidade das ações e argumentam sobre um suposto problema semântico e terminológico. Apesar do recorrente dissenso entre profissionais da área, e também das condições objetivas pouco favoráveis na história política e econômica do Brasil, o design social tem suscitado relativo interesse no país ao longo de quatro décadas, especialmente a partir da inserção do tema no ensino, na pesquisa e em práticas extensionistas. Além do caso embrionário da PUC-Rio, a ideia é ‘regionalizar’ a investigação e, em alguma medida, ‘presentificar’ a discussão, com base em um mapeamento qualitativo dos registros sobre a abordagem do design social ao longo da história da educação em design no Brasil.

Ao verificar que a produção acadêmica atinente ao design social é constituída majoritariamente por relatos de ações e que, outrossim, as abordagens alternativas têm permanecido à margem da historiografia do design, o plano de tese vislumbra uma intervenção discursiva sobre o tema. Nesse aspecto, vale ponderar acerca da pertinência da produção acadêmica em torno dos relatos de ações, uma vez que também contribuem ao debate e ensinam novos projetos. Não obstante, o enfoque em lacunas históricas e pedagógicas visa ao fortalecimento das teorias e das práticas, conforme aludido previamente por Armstrong *et al.* (2014) a respeito do momento discursivo do design social, e também por Fallan (2019a) acerca dos estudos sob intervenções discursivas para o fortalecimento da historiografia contemporânea do design. Além disso, a pesquisa sobre história do design social no Brasil se justifica pelo caráter original e inédito.

Concernente à aderência desta tese de doutorado ao Programa de Pós-graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – PPDESDI/UERJ vale pontuar o impacto social da proposta, uma vez que o estudo presume o ato de projetar comprometido com temáticas e movimentos sociais. Nesse enfoque, as questões coletivas e de interesse público são trazidas à baila pela família de práticas do design social, tal como apontado anteriormente por Kaszynska (2021) sobre a utilidade desse conceito historicamente situado para distingui-lo dentre outras famílias de práticas. Logo, é possível especificar o design social enquanto abordagem sociopolítica aplicável em contextos de projeto não convencionais, nos âmbitos da sustentabilidade, espaço urbano, zona rural, acessibilidade e

inclusão, em práticas colaborativas com atores sociais da base da pirâmide, idosos, pessoas com deficiência, excluídos e discriminados, e nos grandes temas de raça, gênero e classe.

Este trabalho é filiado à linha de pesquisa Teoria, Informação, Sociedade e História – TISH do referido programa, pois leva em conta os fatores que caracterizam epistemologicamente o campo, em vista de aspectos conceituais e históricos do design em dinâmicas sociais. No que se refere à bolsa de doutorado da Fundação Carlos Chagas de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ e, sem concomitância, à bolsa do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior – PDSE/CAPES, cabe mencionar o potencial de multiplicação: a) publicação de artigos com transposição didática em conferências e periódicos científicos; b) organização de eventos, condução de seminário e ações de extensão universitária¹⁹; c) realização de estágio docente na graduação em Design da ESDI/UERJ, como modo de socialização das vivências e articulação da pesquisa com o ensino superior.

A justificativa para a realização do doutorado sanduíche no grupo *Research and Education in Design* – REDES, do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design – CIAUD, da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa – FA/ULisboa, sob a coorientação da Prof. Dr^a Rita Assoreira Almendra, reside na experiência do grupo de investigação, da instituição e da docente no desenvolvimento e orientação de pesquisas acerca do design social na graduação, mestrado e doutorado. Além disso, destacam-se temáticas correlatas nas atividades da referida faculdade e no currículo da coorientadora, tais como design e políticas públicas, habitação de interesse social, sustentabilidade e emergências ambientais. A docente possui experiência prévia na orientação de pós-graduandos brasileiros nas modalidades sanduíche e doutorado pleno, por meio de editais da CAPES e do CNPq. Desse modo, a realização do estágio sanduíche oportuniza um acréscimo à internacionalização da ciência brasileira, uma vez que possibilita visibilidade às atividades e aos estudos já desenvolvidos nas etapas iniciais do doutorado no Brasil, entre os quais cabe citar as disciplinas cursadas, a organização de eventos, os artigos publicados e as ações na articulação entre a pesquisa e a extensão universitária.

Ao localizar a universidade como espaço privilegiado para a articulação de saberes e fazeres na abordagem do design social, nas intersecções entre ensino, pesquisa e extensão, a investigação almeja o oferecimento de acréscimos nos termos da prática docente e da formação discente, em vista da inserção em contextos reais de projeto. Nessa conjuntura, a curricularização da extensão em cursos de nível superior, atinente ao mínimo de 10% da carga horária para atividades nesse âmbito, torna mandatória a realização de estudos para o fortalecimento das práticas extensionistas nas mais variadas áreas do conhecimento²⁰. Assim, esta proposta enseja contribuição conceitual e metodológica para a extensão universitária. Em suma, a tese de doutorado se justifica pela tríplice relevância histórica–pedagógica–social, pois

¹⁹ Por ocasião da publicação do edital subsequente, a atividade de multiplicação intitulada ‘Bate-papo sobre o PDSE/CAPES’ foi oferecida pelo doutorando para todo o alunado do PPDESDI/UERJ, em convite enviado pela representação discente via email, e ocorreu por videochamada em 15 de março de 2022, com duração de 3 horas/aula.

²⁰ RESOLUÇÃO nº 7, de 18 de dezembro de 2018. **Ministério da Educação**. Disponível em: normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/pdf/CNE_RES_CNECESN72018.pdf Acesso em: 30 mar. 2023.

tem o potencial epistemológico de colaborar para o desenvolvimento e aprimoramento de ações e políticas públicas, na direção de alternativas para questões sociais e para o favorecimento à redução de desigualdades no acesso à saúde, cultura, educação e informação etc., no exercício democrático de promoção da cidadania de grupos sociais e comunidades, por meio do design.

1.3.3 Procedimentos metodológicos

No que se refere à metodologia de pesquisa empregada para o estudo do design social, vale mencionar a articulação entre as seguintes estratégias: a) micro-história; b) revisão narrativa de literatura; c) análise de intercâmbios de design; d) análise de fontes históricas na imprensa; e) história oral. Sobre os textos de revisão, Figueiredo (1990) assinala que devem conter informação didática e bibliográfica, e que desempenham papel relevante na transferência de informação entre pesquisadores e para os não-especialistas, além de exercerem dupla função: histórica e de atualização. Conforme a autora, estas publicações identificam as contribuições mais importantes à literatura de determinado tópico e constituem relatórios de estado da arte. Nesse sentido, para Santos *et al.* (2018) o método da revisão bibliográfica é de natureza descritiva e considera a formulação de uma pergunta de investigação; a (re)construção coerente e integrada do corpo teórico; e a identificação de lacunas, contradições ou convergências.

De acordo com Petticrew e Roberts (2006), o método da revisão de literatura atribui sentido a um amplo *corpus* de informação, tornando-o gerenciável, e constitui um processo de revisar as evidências sobre determinado tema cujas respostas estão incertas, além de apontar questões para as quais novas pesquisas se fazem necessárias. Trata-se de um método replicável, científico e transparente, que ocorre por meio de buscas em estudos publicados em bases de dados, e fornece um registro dos procedimentos e conclusões dos pesquisadores a partir da síntese e da apreciação crítica da informação selecionada. Entre as variações do método, a Revisão Narrativa de Literatura – RNL difere da modalidade sistemática ao abordar uma ampla questão ou tema de investigação, dispensar critérios rigorosos e estabelecer uma síntese qualitativa, na compreensão do estado da arte de determinado assunto sob um ponto de vista teórico e contextual. Por conseguinte, a RNL identifica temáticas recorrentes, aponta novas perspectivas e contribui para a consolidação de determinada área do conhecimento (ROTHER, 2007; GRANT; BOOTH, 2009; KHAN *et al.*, 2003; VOSGERAU; ROMANOWSKI, 2014).

No que diz respeito à constituição de um estado da arte, Messina (1998) alude a um mapa que nos permite continuar caminhando e, também, uma possibilidade de perceber discursos que em um primeiro exame se apresentam como descontínuos ou contraditórios e, portanto, o estado da arte oferece acréscimos às teorias e práticas dos campos de conhecimento. Sobre a escrita do relatório, Santos *et al.* (2018) ensinam que na estratégia do agrupamento temático são apresentadas as principais características de diversos subtemas associados à questão de pesquisa, sendo que a discussão dos resultados indica os pontos em comum, as divergências e as lacunas da bibliografia revisada.

Nesta investigação, a RNL é empregada no referencial bibliográfico e na análise de intercâmbios de design. O termo citado anteriormente por Lara-Betancourt e Rezende (2019), no ensaio acerca do agenciamento dos estudos de América Latina e Caribe na história do design, diz respeito à estratégia que privilegia eventos acadêmicos e fóruns de discussão. Concernente à abordagem de projeto enfocada nesta pesquisa, foram consultados os anais de congressos como o P&D Design, o Simpósio de Design Sustentável – SDS e o Encontro de Sustentabilidade em Projeto – ENSUS. Além disso, vale mencionar a busca de referências junto aos periódicos científicos da área com publicações acerca do design social, tais como Revista Estudos em Design, Revista Projética, Revista Educação Gráfica, *Journal of Design History*, *The Design Journal* etc., assim como em periódicos especializados em extensão universitária.

Consoante à análise de intercâmbios de design, a pesquisa documental se desdobra na análise de fontes históricas na imprensa, segundo o postulado de Barros (2019; 2021; 2023) sobre os aspectos metodológicos da utilização de jornais e da consulta em arquivos na investigação no campo da história. O desenvolvimento desta tese abarca consultas em acervos e espaços memoriais que, porventura, salvaguardam documentos de interesse para o estudo da história do design social. Especialmente, vale mencionar (apêndice B): a Biblioteca da ESDI/UERJ, Biblioteca da FA/ULisboa, Biblioteca da PUC-Rio, Núcleo de Memória da PUC-Rio, Hemeroteca BNDigital – Fundação Biblioteca Nacional, *Archive+Library Papanek Foundation* da *University of Applied Arts Vienna*, Acervo Jornal do Brasil e o Acervo Digital Jornal O Globo, além do acervo Memória P&D Design.

O projeto Memória P&D Design organiza um acervo colaborativo referente ao evento acadêmico mais longo da área no Brasil. Nesse aspecto, o histórico do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design remonta ao estabelecimento da pesquisa científica e da pós-graduação em design no país, cuja primeira edição em 1994 foi seguida pela realização em diferentes regiões e universidades, em caráter bienal. O congresso consolidou-se entre os eventos mais relevantes e tradicionais da área no contexto latinoamericano. Ao privilegiar a discussão da pesquisa e do ensino, o P&D Design configura um importante fórum de debate e difusão de investigações. Os tópicos elencados englobam as variadas dimensões do campo, sejam essas de cunho teórico, histórico, metodológico, tecnológico, pedagógico ou social.

No desenvolvimento em paralelo a esta tese e *a posteriori*, o projeto tem por objetivos principais: 1) reunir os anais e constituir uma base de dados para consulta aberta; 2) oferecer um acréscimo para a memória da pesquisa em design e para a história do design no Brasil. Objetivos secundários: 1) reconhecer a contribuição dos pesquisadores, comissões organizadoras e científicas; 2) promover identificação profissional por parte de jovens estudantes; 3) organizar e disponibilizar a documentação referente ao congresso em vista da avaliação dos órgãos competentes. Desse modo, a reunião de informações em um acervo sobre o P&D Design se torna estratégica para a comunidade acadêmica²¹.

²¹ O projeto teve início por ocasião da participação dos integrantes Gustavo Cossio e Paola Vichy na comissão organizadora do 14º P&D Design 2022, à época doutorandos na ESDI/UERJ. O trabalho prosseguiu após o evento, quando a equipe voluntária foi completada por Eduardo Camillo, então doutorando na FAUUSP. A base de dados em construção está disponível para acesso em: memoriapeddesign.com.br

De modo a complementar o levantamento de dados, o método da história oral é empregado com acadêmicos atuantes na abordagem do design social e/ou que testemunharam os episódios enfocados, para Alberti (2013), consiste na realização de entrevistas com atores sociais que fizeram parte e presenciaram os acontecimentos da conjuntura em análise (apêndice C). Entre os eventos averiguados pela abordagem da história oral, vale destacar o curso de extensão denominado ‘Design para o Mundo Real’, ministrado por Victor Papanek na PUC-Rio, em maio de 1980, cuja escassez de referências denota uma lacuna na pesquisa em design. Ademais, as entrevistas realizadas compreendem o estudo dos primórdios do congresso P&D Design, assim como o histórico do curso de Design da PUC-Rio.

Ainda como parte dos procedimentos metodológicos para leitura e escrita, foi empregada a ‘Técnica Pomodoro’, que consiste no gerenciamento da produtividade e no aprimoramento da concentração pela divisão da tarefa em blocos de tempo, separados por breves intervalos. Outrossim, o período do doutoramento foi assinalado pela publicação sistemática de artigos em eventos e periódicos (apêndice D), o que contribuiu metodologicamente para o avanço da pesquisa por etapas parciais e subtópicos, além dos retornos de pareceristas de comissões científicas e congressistas em sessões técnicas. Logo, a produção acadêmica continuada ensejou o refinamento do escopo, do objeto e dos objetivos da investigação.

1.4 Considerações preliminares sobre a pesquisa histórica em design social

Diante do exposto, vale retomar a reflexão de Braga (2020) sobre as potencialidades da disciplina de história do design no Brasil, na epígrafe deste primeiro capítulo: “esse conhecimento ajuda a desenvolver o pensamento crítico para compreender as limitações e condições de atuação profissional a partir do ambiente em que o designer vive, e ajuda a vislumbrar possibilidades e caminhos viáveis para um papel crítico na sociedade” (BRAGA, 2020, p. 308). Logo, esse aspecto constitui outro pilar do ‘social’ atinente à concepção de história social do design, em um alinhamento aos fatores citados previamente por Fallan (2010; 2019a; 2019b) Midal (2019) e Teasley (2019), tais como a vocação para a síntese de fatos com nexos amplos e a variedade de experiências individuais em condições partilhadas, além da interdisciplinaridade em intervenções discursivas. Além disso, uma vez que a relevância social constitui a tônica da historiografia contemporânea do campo do design, juntamente com o interesse em abordagens alternativas, os entrelaçamentos da pesquisa em design com a dimensão da história social e a abordagem da micro-história se tornam relevantes, assim como acerca dos tensionamentos com outras vertentes estabelecidas, a exemplo da história social da arte e da história social das ideias.

Enquanto característica marcante da história do design social importa citar o recorrente apontamento de um suposto problema semântico e epistemológico por parte de designers que consideram que ‘todo design é social’. Além da acusação de pleonismo, a abordagem tem sido eventualmente taxada de ‘neocolonialismo’ desde o movimento liderado por Victor Papanek, na

década de 1970. Ademais, a crítica especializada notou a ausência de uma perspectiva feminista no ideário daquela iniciativa. No entanto, o movimento de design social voltaria a ser creditado no âmbito da teoria e da história do design pela contribuição para uma concepção da atividade profissional alinhada às necessidades sociais, em detrimento das demandas do sistema capitalista.

Ao situar o design no âmago da problemática ambiental, Papanek impulsionou a ideia de ‘design total’: o profissional atuaria em conjunto com arquitetos, urbanistas, sociólogos e antropólogos. Nesse viés, para Cardoso (2008), o discurso do movimento substituiu ‘funcionalidade’ por ‘função social do design’, enquanto Clarke (2010; 2016a; 2016b; 2018) ressalta que a aproximação do design com as ciências humanas e sociais ensejou a transcendência da cultura de *commodities* e das estruturas econômicas monolíticas — no objetivo de ‘ampliar constituintes’, de acordo com o vocabulário de Papanek.

Além das eventuais críticas, é costumeiro grafar design “social” entre aspas e, por vezes, estudantes e profissionais da área expressam engodo e dúvida na oralidade [design... *social*?] — o que denota o caráter extraoficial e o dissenso em torno de uma alternativa de projeto, ainda em vias de contextualização. Embora sem a pretensão de resolver a celeuma existente entre alguns designers acerca do assunto, vale ressaltar que a história contribui para informar o debate. Nesse aspecto, à luz do referencial de Clarke (2019 [2015]; 2021a; 2021b), Armstrong *et al* (2014) e Kaszynska (2021), a polêmica básica em torno da acusação de pleonismo cai por terra.

No contexto ampliado, as genealogias do design social remontam à visão socialista utópica dos reformistas do movimento Artes e Ofícios [*Arts & Crafts*] na segunda metade do século XIX, perpassam a insurgência de um movimento social popular protagonizado por estudantes e trabalhadores da área nas décadas de 1960 e 1970, e alcançam até as manifestações que privilegiam a participação e a esfera comunitária no design contemporâneo. No Brasil, segundo Araújo (2017) e Couto (2017), a abordagem do design social tem lastro histórico de quatro décadas de entrelaçamento com a educação. Se, no cenário brasileiro, o design social tem constituído um movimento, a questão fica em aberto para investigação, assim como as tensões do tema com o pensamento decolonial, conforme enunciaram Lara-Betancourt e Rezende (2019).

Na condução da pesquisa em história do design, os conceitos e os métodos do campo da história são de interesse para designers, de acordo com o referencial teórico de Braga (2020), Fallan (2010; 2019a; 2019b), Midal (2019) e Teasley (2019). Assim, na condição contemporânea que privilegia a historiografia do design em nexos sociais, culturais e políticos amplos, vale destacar — sem jogo de palavras — que a investigação em curso sobre história do design social constitui um esforço no viés da história social do design. Em consideração ao caráter guarda-chuva da abordagem do design social, à multiplicidade de enfoques e à inserção na vida cotidiana — cuja historiografia à luz da história social, segundo Barros (2004; 2005) e Burke (1992), demanda a síntese dos fatos em torno de variadas histórias com conexões sociais, que não se encerram em uma investigação — o enquadramento da tese converge com a acepção de história social do design.

Não obstante, ao contabilizar o período de quatro décadas do design social no ensino

institucionalizado no cenário brasileiro, vale articular a pesquisa com o domínio da história da educação, conforme Bastos (2006; 2016) e Stephanou e Bastos (2005), e as intersecções dessa vertente historiográfica com o presente objeto de estudo: história das ideias pedagógicas; história das práticas educativas; história das matérias escolares/disciplinas universitárias; e história das instituições de ensino. Desse modo, a triangulação 'design social-história do design- educação em design' privilegia a micro-história, segundo Levi (1992) e Braga e Ferreira (2023).

Ainda que o escopo da tese não se circunscreva à determinada instituição ou comunidade, o olhar micro-histórico incide na delimitação temática da abordagem do design social tomada como particular, e recortada pelo estudo específico e especializado das propriedades teórico-práticas na tríade ensino-pesquisa-extensão, para então desvelar novas relações atinentes ao contexto mais amplo da história do design e da educação em design no Brasil. Além disso, ao levar em conta que o jogo de escalas da micro-história transcende aspectos formalistas e projetuais na pesquisa em design, com espaço assegurado para a identificação do design como produto social e a inserção do campo na sociedade, o método se alinha à proposta de intervenção discursiva, tal como aludido por Fallan (2019a), em vista do potencial educativo da história do design com relevância social.

Logo, a referida triangulação se apresenta em consonância com as parametrizações de Whitehouse (2017) e Lees-Maffei (2010), sobre os atuais influxos da disciplina de história do design em práticas colaborativas cotidianas, juntamente com a busca pela definição inclusiva de design dentro do contexto social. Por conseguinte, em vista dos fatores que ora tangenciam, ora enquadram a abordagem do design social, importa elucidar esses fundamentos adiante, sob enfoque no capítulo dois: a função social do design em perspectiva histórica, o que abarca as inter-relações da atividade com o pensamento utópico; as tensões entre os domínios das necessidades básicas e desenvolvimento sustentável; a orientação humanista enquanto aspecto-chave da ação do design como bem comum.

Portanto, ao somar esforços em torno do design social enquanto objeto de estudo histórico, conforme os enunciados de Armstrong *et al.* (2014), Armstrong (2015), Clarke (2019 [2015]; 2021a; 2021b), Del Gaudio (2017a; 2017b), Couto (2017) e Kaszynska (2021), vale enfatizar que esta pesquisa se apresenta em via de mão dupla. Ao passo que as abordagens alternativas apenas começam a suscitar interesse enquanto tópico de investigação e a constar nos livros de história do design, a historiografia ilumina a discussão acerca do design social na esfera da educação. Em perspectiva contra-hegemônica, a aposta se baseia na acepção sobre o papel pedagógico da história que, enquanto método de estudo, auxilia na contextualização de determinado tópico — pelo design social sem aspas.

A seguir, no segundo capítulo, o estudo é orientado pelos aspectos teóricos-conceituais identificados com alguma recorrência na literatura acerca do design social, que ora tangenciam, ora fundamentam essa prática. Em perspectiva histórica, a dimensão social do campo do design se desdobra nos tópicos da função social, utopia, necessidade e desenvolvimento, seguidos pelo debate contemporâneo da área em relação ao humanismo, que, assim, são tomados como conjunto de fatores-chave da abordagem em análise.

2. Design como atividade socialmente relevante

Na tentativa de explorar as implicações sociais e políticas do design, dois fatores são essenciais. Primeiro, temos que tentar compreender o caráter das relações design-sociedade. De modo algum redutível a fórmulas simples que apenas expressam o que queremos dizer com 'design' ou 'sociedade', ou a conjunção desses termos, esta questão altamente complexa necessariamente vem, ou deve vir, antes de qualquer investigação séria sobre as implicações sociais e políticas do design, ou mesmo em iniciativas de formulação de políticas para o desenvolvimento do design. [...] De maneira igualmente crucial, esta relação primordial determina o significado que damos às relações nessas áreas: o design é, afinal, uma atividade social realizada para fins sociais. Questões de avaliação e de educação não podem ser compreendidas sem um modelo explícito ou implícito de relações design-sociedade em jogo.

– Clive Dilnot, 1982 (tradução nossa).

Este capítulo, cuja denominação parafraseia o referencial do especialista em teoria e história do design Dilnot (1982), investiga a dimensão social da atividade, notadamente, em retrospecto. O ponto de partida para a reflexão consiste em uma discussão sobre a função social do design nas inter-relações com a ideia de utopia, na seção 2.1. O marco teórico é composto pelo historiador do design Victor Margolin (2006), no artigo intitulado 'O designer cidadão', seguido pelo designer e cientista social Wagner Braga Batista (2012), acerca das condições sociais, econômicas e políticas da inserção do design no Brasil, em conjunto com o postulado de Rafael Cardoso (2008 [2000]) sobre essa questão. Então, é proposto um ponto de confluência entre o aporte desses autores com o pensamento utópico, introduzido pelo historiador Gregory Claeys e pelo cientista político Lyman Tower Sargent (1999), bem como pela filósofa Suzana Albornoz (2021). Nesse aspecto, a reflexão do designer e pesquisador Gui Bonsiepe²² (2011) sobre design e democracia complementa o quadro teórico.

Em seguida, o estudo compreende uma síntese da roda de conversa intitulada 'A função social do design', que ocorreu no Museu da Casa Brasileira – MCB, com a mediação do prof. Dr. Marcos da Costa Braga e os debatedores Ruth Klotzel e Rico Lins, em março de 2020. Nessa conjuntura, a sessão temática Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94 é de interesse para a investigação, uma vez que os artigos nela publicados contribuem com as discussões em torno da dimensão pública da atuação do designer e da função social do design, além de oferecer um acréscimo para a memória da pesquisa na área. Concernente aos primórdios do P&D Design,

²² O designer, professor, pesquisador e teórico alemão Georg Hans Max Bonsiepe (1934), conhecido como Gui Bonsiepe, formou-se na Escola de Ulm, onde lecionou até o fechamento, em 1968. Trabalhou no Chile, na Argentina e no Brasil, país em que criou o Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial – LBDI, em Florianópolis-SC, além de ter recebido o título de Doutor Honoris Causa pela UERJ, em 2004.

introduzidos aqui e em continuidade no capítulo cinco, a investigação busca respaldo na dissertação de mestrado em história de Marcos Costa de Freitas (2010), nos contributos do historiador do design Marcos da Costa Braga (2010; 2011; 2012; 2020) e nos anais da edição inaugural. A metodologia empregada para o estudo consiste em uma integração da revisão narrativa de literatura com a abordagem da história oral, de acordo com Alberti (2013), e conta com o olhar privilegiado de três pesquisadoras que participaram da conjuntura: prof. Dr^a Edna Cunha Lima (2022)²³, prof. Dr^a Maria Cecília Loschiavo dos Santos (2022)²⁴ e prof. Dr^a Rita Couto (2022)²⁵.

Na sequência, a seção 2.2 apresenta um mapeamento dos discursos do ‘design para a necessidade’ e ‘design para o desenvolvimento’, compreendidos como marcantes de uma parcela significativa da cultura de design da década de 1970. Entre os autores que integram o quadro teórico, vale citar o referencial de Alison J. Clarke (2010; 2016a; 2016b; 2018), que tem se dedicado à investigação em torno da história do design social. Nesse aspecto, torna-se pertinente uma sucinta contextualização de dois livros seminais que expressaram os pressupostos do movimento de design alternativo: *Design for the Real World: human ecology and social change*, de Victor Papanek (1971) sobre design social e ecologicamente responsável, e *O Negócio é Ser Pequeno (Small is Beautiful)*, de Ernst Friedrich Schumacher²⁶ (1979 [1973]) acerca da ideia de tecnologia intermediária. Ademais, a especialista em teoria do desenvolvimento Katie Willis (2011 [2005]), também citada neste estudo, trata da Abordagem das Necessidades Básicas – BNA [*Basic Needs Approach*].

Na discussão sobre a agenda social do design na década de 1970, foram consultados os anais do simpósio e da exposição *Design For Need: the Social Contribution of Design*, ocorrido no *Royal College of Art – RCA*, em Londres, no Reino Unido, em abril de 1976 (BICKNELL; MCQUINSTON, 1977). De modo a ilustrar as diferentes concepções registradas no evento, é trazida à baila a contenda entre Papanek (1977), que apresentou uma série de metodologias orientadas às necessidades sociais, e Bonsiepe (1977), que discorreu sobre design industrial em economias dependentes. Por sua vez, o conjunto de políticas públicas de design para o desenvolvimento da ‘Declaração de Ahmedabad’ do Instituto Nacional de Design da Índia – NID (1979) é averiguado com o complemento da introdução do designer e educador Singanapalli Balaram (2009).

As revisões sobre o conceito de subdesenvolvimento do professor Danilo Émmerson Nascimento Silva (2014), da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, e de desenvolvimento da professora Maria do Carmo Curtis (2002), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, bem como a elaboração acerca da ideia de necessidade de Viviane

²³ LIMA, Edna L. C. **Sobre o 1º P&D Design 94 e a sessão Design, Designers e Utopia**. Depoimento enviado ao autor via email. 4 mai. 2022.

²⁴ SANTOS, Maria C. L. **Sobre o 1º P&D Design 94 e a sessão Design, Designers e Utopia**. Entrevista ao autor via videoconferência. 2 horas. 27 jan. 2022.

²⁵ COUTO, Rita M. S. **Sobre o 1º P&D Design 94 e a sessão Design, Designers e Utopia**. Entrevista ao autor via videoconferência. 2 horas. 27 jan. 2022.

²⁶ O economista e estatístico alemão E. F. Schumacher (1911-1977) foi co-fundador do *Intermediate Technology Development Group*, em 1966, e atuou como conselheiro-chefe de economia no Reino Unido por duas décadas.

Nicoletti e Maria Cecília Loschiavo dos Santos (2016), da Universidade de São Paulo – USP, complementam o marco teórico. Além disso, vale mencionar o historiador do design Victor Margolin (2007; 2009; 2015 [2006]) sobre a noção de design para o desenvolvimento em perspectiva histórica, bem como o especialista em design e políticas públicas Gabriel Patrocínio (2015) e a reflexão dialética entre design para a necessidade e design para o desenvolvimento. Assim, a análise compreende os influxos do período pós-1968 na agenda social da profissão, ao passo que o estudo constitui um preâmbulo histórico ao design nos domínios das necessidades básicas e das políticas desenvolvimentistas de países fora do eixo econômico central.

Ao final do capítulo, a seção 2.3 privilegia as expansões do campo do design na interdisciplinaridade com as ciências humanas e sociais, nomeadamente, na discussão sobre a atividade projetual em perspectiva humanista, em um viés contemporâneo. Assim, o marco teórico estabelece nexos gerais entre design e antropologia, pelo referencial de Pauline Garvey e Adam Drazin (2016), Arjun Appadurai (2013a; 2013b), Arturo Escobar (2018; 2020) e Mary Louise Pratt (1999). A síntese de uma série de conferências sobre design e humanismo integraliza a reflexão, proferidas no *4th International Forum of Design as a Process – Diversity: design/humanities*, que ocorreu em Belo Horizonte-MG, em 2012: Gui Bonsiepe (2013), Maria Cecília Loschiavo dos Santos (2013), Lucy Niemeyer (2013) e Flaviano Celaschi e Dijon De Moraes (2013).

2.1 A utopia concreta da função social do design

Em conformidade com Braga (2011), o questionamento sobre a função social do design intensificou-se a partir dos anos 1990 no Brasil, sendo que as dimensões acerca da atuação profissional, papel social e ética estão cada vez mais presentes nos debates e incitam o interesse dos profissionais da área. Ao tratar da discussão sobre ética profissional, Margolin (2006) pondera que os designers, na maior parte das funções nos sistemas de produção, distribuição e consumo, raramente estão no controle da situação: “tendo em vista que a ética pessoal é o ponto de partida essencial para qualquer estratégia de ação do designer, estes profissionais devem frequentemente agir dentro de esferas de poder cujos parâmetros são determinados por outrem” (MARGOLIN, 2006, p. 145).

Logo, o autor indica que o designer necessita atuar como crítico e cidadão, e relacionar um produto ou serviço com fatores como as condições de trabalho na produção, os materiais, os impactos no uso de recursos etc. Das estruturas urbanas às interfaces eletrônicas, os produtos e os sistemas substituem atores humanos pela automatização — o que implica na impessoalização das relações sociais. Sob esse enfoque, o teórico menciona que os designers podem contribuir com o discurso sobre a qualidade da experiência contemporânea e indaga: como viver humanamente em uma era de rápidas mudanças tecnológicas? Nosso ambiente está vivo ou morto? Como obteremos um melhor entendimento sobre a nossa experiência?

Não obstante, Margolin (2006) salienta que, para além do poder das corporações

multinacionais, há também um movimento oposicionista em que cidadãos intencionam construir um caminho para um mundo melhor. Por meio de misturas culturais, boicotes globais ou petições eletrônicas, novas formas de protesto estão emergindo, as quais ao menos propiciam um espaço social para pessoas conscientes afirmarem as próprias convicções sobre como a vida poderia ser vivida. Em síntese, o autor reflete sobre três possibilidades que caracterizam o designer cidadão: a) por meio do design, que é fazendo coisas; b) por meio de uma articulação crítica acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade; e c) por meio de um engajamento político.

Por seu turno, Batista (2012) sublinha que o design carece de teoria crítica. A profissão tem sido instrumentalizada pela economia de mercado do final do século XX, o que, por sua vez, obscureceu a função social do design e o respectivo legado crítico. Sob esse prisma, o pesquisador aborda os influxos da ideologia neoliberal no design:

(...) as promessas do capitalismo e do industrialismo não se concretizaram. Os indicadores socioeconômicos são bastante reveladores da situação crítica em escala mundial e local. Tampouco se confirmou a capacidade demiúrgica do Desenho Industrial de plasmar formas igualmente funcionais e belas. A economia de mercado não promoveu a harmoniosa coexistência de valores na forma dos bens culturais e materiais. Aprofundou o caráter dual dos produtos. Na condição de mercadorias, tiveram o valor de uso subordinado às virtualidades da troca. O consumo se sobrepôs à produção. O mercado atualizou clivagens sociais por meio do consumo de bens duráveis, implementando a sub-produção e o refinamento de produtos destinados à elite. Em que pese as suas potencialidades, o Desenho Industrial foi absorvido pela lógica mercantil (BATISTA, 2012, p. 69).

Na sociedade capitalista, de acordo com o docente, os direitos de cidadania confundem-se com a capacidade de consumo, ou seja, o poder aquisitivo torna-se uma virtude celebrada pelo mercado. Nesse viés, apesar da abundância, a economia não se obriga a sanar as necessidades sociais, mas a contemplar os caprichos de pessoas bem sucedidos. Com efeito, a exacerbação do individualismo e do subjetivismo viabilizou o estilismo, o que repercutiu na banalização de projetos e na perda de referências essenciais para o desenvolvimento de produto: “a lógica da obtenção de vantagens separou ética e estética. Contudo, a indissociabilidade entre ética e estética deve se refletir na projeção das formas e dos produtos. Não há juízo de funcionalidade e de beleza que possa se abster de postulações éticas” (BATISTA, 2012, p. 79). Além da tríade função, utilidade e necessidade, o autor cita a valorização de aptidões humanas e do conhecimento no projeto como potencialidades que ensejam a melhoria de vida. Ao levar em conta o cenário brasileiro, de grandes disparidades econômicas, o estudioso aponta que o design não pode ignorar o entorno social, nem tampouco se reduzir a soluções meramente formalistas.

Em consonância com Batista (2012) acerca da contradição entre a expansão do mercado brasileiro e o respectivo aumento de opções de consumo, porém sem aumento de consumidores e sem ampliação do poder de compra médio, Cardoso (2008) explicita: quanto mais rico fica o país, mais parece aumentar o número de pobres. O historiador do design é crítico à discussão em torno da nomenclatura da profissão, que considera uma questiúncula diante de temas mais prementes: qual seria o papel do design na sociedade brasileira? O que se deve projetar aqui?

Como? Para quem? Será que podemos falar de um design brasileiro, propriamente dito? A questão mais instigante de todas parafraseia o título da palestra de Aloisio Magalhães²⁷ por ocasião do aniversário de quinze anos da ESDI, em 1977: o que o desenho industrial pode fazer pelo país?

Concernente aos entraves para a afirmação da função social do design no Brasil, Cardoso (2008) pontua sobre a relação dos designers com o Estado, que estaria restrita à criação de cursos nas universidades públicas e à limitada contratação de designers pelo poder público²⁸. O autor anota os indicativos da falta de entendimento sobre as potencialidades do design junto à sociedade, inclusive por parte das elites, tais como: a falta de reconhecimento profissional, a limitada representação por poucas associações de classe, e o movimento estudantil que tomou força apenas na década de 1990, com a realização do N Design. Essas questões reverberam em problemas crônicos em áreas como transportes, saúde, equipamentos urbanos e em variadas instâncias do cotidiano. Assim, o pesquisador ressalta algumas condicionantes da inserção da atividade projetual no Brasil:

A persistência ou mesmo o ressurgimento do chamado elemento vernacular no design brasileiro é um tema de enorme importância, pois revela as tensões entre uma visão de design fundamentada em ideais importados e uma outra assentada no reconhecimento das raízes profundas da realidade brasileira. Enquanto alguns designers e algumas instituições insistirem em posicionar o campo como um agente de imposição de padrões fixos de gosto ou de distinção social, o design corre o risco de permanecer até certo ponto uma flor de estufa no Brasil, incapaz de sobreviver fora do ambiente climatizado do mercado de artigos de luxo (CARDOSO, 2008, p. 225).

Sob essa perspectiva, o autor informa que a pesquisa em história do design também está inserida no redimensionamento do papel do design na sociedade brasileira. Esse fator inclui o reconhecimento do legado anterior à institucionalização na década de 1960, o que significaria um regionalismo crítico, ou seja, a conjugação do desejo de modernização com o cultivo consciente de culturas locais²⁹. Portanto, o caminho para o design nas regiões em desenvolvimento não reside em se aproximar do que é percebido como centro, mas, antes, em se entregar de vez para o que ele tem de mais periférico: uma concepção mais próxima da posição dos defensores do design social³⁰ e da tecnologia intermediária³¹, pois conforme Cardoso (2008),

²⁷ Aloisio Magalhães (1927-1982) nasceu em Recife-PE, foi artista visual e designer, e contribuiu com a fundação da ESDI, onde atuou como professor.

²⁸ O pesquisador exemplifica a relação do designer com as estatais com os projetos desenvolvidos por Aloisio Magalhães e a ampliação do enfoque do seu trabalho para as políticas culturais, com a atuação no Centro Nacional de Referência Cultural – CNRC, no Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN e na Fundação Pró-Memória, nos anos 1970. Contudo, em que pese a sua relevância, esse foi um caso isolado. Além disso, Cardoso (2008) menciona a criação do Programa Brasileiro de Design – PBD, em 1996, que visava o aprimoramento do produto nacional para exportação.

²⁹ Cardoso (2008) menciona o arquiteto e historiador Kenneth Frampton, para quem o regionalismo crítico seria a possibilidade remanescente de realizar propostas de valor universal no mundo fragmentado.

³⁰ O autor cita o livro seminal *Design for the Real World*, de Victor Papanek (1971).

³¹ O pesquisador referencia o livro *O Negócio é Ser Pequeno (Small is Beautiful)*, de E. F. Schumacher (1973).

é nas periferias da periferia que estão os maiores desafios para o design.

Em vista desses pressupostos teóricos e da análise dos artigos da sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94, adiante, torna-se pertinente estabelecer um ponto de confluência com o pensamento utópico, em linhas gerais. Segundo Claeys e Sargent (1999), a ambiguidade do termo ‘utopia’, de origem grega, advém de dois conteúdos: *où-topos*, o não-lugar, e *eu-tópos*, o lugar ideal, a cidade perfeita: alude ao mesmo tempo à cidade inexistente, impossível, e à cidade sonhada. Nesse aspecto, os autores explanam que o conceito introduzido por Thomas More³², em 1516, refere-se à projeção de um lugar que não existe, detalhadamente descrito e situado em tempo e espaço específicos. Logo, essa associação incide na ideia de que esse lugar possa de fato existir. Embora usualmente tomada como a projeção de uma sociedade positiva não existente, a utopia constitui a projeção imaginativa de uma sociedade diferente. Entre as variações do termo, a ‘eutopia’, ou utopia positiva, remete à projeção de uma sociedade melhor que a atual, enquanto a ‘distopia’, ou utopia negativa, descreve uma sociedade sob condições degeneradas³³. Por seu turno, Albornoz (2021) trata do conceito de utopia concreta, cerne da elaboração teórica de Ernst Bloch³⁴:

Utopias abstratas são sonhos impossíveis de realizar, porque são sonhos de um só indivíduo, imaginações fantasiosas, quimeras, ou invenções literárias sem possibilidade de realização. Utopias concretas são sonhos passíveis de efetivação — porque transcendem o indivíduo, pois são sonhos coletivos, mas também porque se fundamentam nas possibilidades reais. Os sonhos humanos coletivos elaboram possibilidades do real e estão sujeitos a diferentes níveis de possibilidade. A utopia concreta se fundamenta na possibilidade real (ALBORNOZ, 2021, p. 6).

Na articulação com a ideia do homem cordial, a autora faz alusão ao registro de Sérgio Buarque de Holanda no livro *Raízes do Brasil*, de 1936: a cordialidade como atributo do homem brasileiro médio, não como descrição de realidade ou moralismo ingênuo, mas como o desenho de uma possibilidade, ou seja, uma utopia concreta. Em consideração à violência e à desigualdade como os impeditivos do Brasil cordial, Albornoz (2021) destaca a educação e a liberdade como os fatores condicionantes desse sonho, que começa pela criação de igualdade de oportunidades, pelo trabalho digno que leva à inclusão na produção e no consumo, e se realiza pela expansão educativa, pela cidadania cognitiva, pela consciência ética e pela cultura da paz. Por sua vez, no debate sobre design e democracia, Bonsiepe (2011) menciona o estado de latência, do possível e encapsulado, também em referência ao pensamento utópico em Bloch. Na concepção simplificada de democracia como redução de heteronomia — a subordinação a uma ordem imposta por agentes externos — o pesquisador afirma que sem um elemento utópico em um design próprio, que oportunize a participação dos dominados, não será possível construir um mundo diferente. Assim, não haverá design para/com redução de heteronomia sem utopia.

³² Thomas More (1478-1535) foi filósofo, advogado, homem de estado e escritor inglês, cujo principal livro relata a vida levada pelos utópicos, os habitantes da ilha de Utopia.

³³ As demais variantes do conceito incluem ‘utopia social’, ‘utopia prática’, ‘atopia’, ‘heterotopia’ etc.

³⁴ Ernst Bloch (1885-1977) foi filósofo marxista alemão, reconhecido por diversas obras sobre utopia, entre as quais vale citar ‘O Princípio Esperança’ [*Das Prinzip Hoffnung*], publicada originalmente na década de 1950, em três volumes.

2.1.1 A roda de conversa no MCB (2020)

A roda de conversa intitulada 'A função social do design'³⁵ ocorreu no Museu da Casa Brasileira – MCB, em São Paulo-SP, em março de 2020, às vésperas da instauração de medidas restritivas em razão do avanço da pandemia de Covid-19³⁶. Após sublinhar que, *a priori*, toda a atividade profissional exercida de maneira ética e eficaz cumpre uma função social, o mediador Marcos da Costa Braga introduziu o tema no enfoque da história do design. Primeiramente, com William Morris, protagonista do movimento 'Artes e Ofícios' [*Arts & Crafts*], na Inglaterra, ao final do século XIX: a crítica aos efeitos da industrialização e a valorização do trabalho manual, a consciência do papel social do designer e o entendimento do design como parte do sistema produtivo, da organização da sociedade e como um direito de todos.

Entre as vanguardas artísticas, o professor Braga retomou o contexto da Revolução Russa, em 1917, quando o Construtivismo teve intenções políticas e didáticas a partir de formas geométricas como linguagem simples de comunicação com a população de maioria iletrada. Na década de 1950, a Escola Internacional Suíça concebeu o design gráfico racionalista como promotor da consciência sobre direitos e cidadania. No âmbito da contracultura dos anos 1960, o manifesto *First Things First* criticou o design para a promoção de valores consumistas. Além disso, Braga citou o ativismo, o engajamento e a expressão cultural como função social do design em movimentos sociais, tais como o *Chicago Women's Graphic Collective* e o movimento hippie.

Já com os exemplos do desenho de cédulas e dos sistemas de informação do transporte urbano como questões de cidadania coletiva, o mediador destacou o preceito do designer Joaquim Redig (2011, p. 112): "design é um direito do cidadão e um dever do estado". Ao finalizar a cronologia, Braga assinalou ainda que "o designer projeta boa parte da cultura material das sociedades modernas e influencia na qualidade de vida material das pessoas como cidadãos/consumidores, e em todas as suas áreas de atuação é possível dar sua contribuição para a melhoria da sociedade", e destacou as seguintes esferas: saúde, direito à informação, educação, trabalho, moradia, cultura, consumo e cidadania.

Em seguida, a debatedora Ruth Klotzel indicou a preocupação atual dos designers com a causa ambiental, e que se tornaram conhecidos os termos "design universal", "design acessível" e "design para todos", o que denominou "a orientação do design para a diversidade humana". A profissional criticou o design autoral e assinado e fez referência ao postulado de Gui Bonsiepe (2011, pp. 43-49): "em vez de fomentar unilateralmente o consumo individualista, seria mais recomendável pensar na oferta de soluções comunitárias [...] o design não-político não existe".

Conforme o debatedor Rico Lins, o design é um elemento participante da cultura e, no caso do design gráfico, salientou os aspectos da intenção e da apropriação para gerar memória e repertório, como papéis da educação do olhar e da cultura visual. Segundo Lins, o design

³⁵ MUSEU DA CASA BRASILEIRA – MCB (2020). **Roda de Conversa_A função social do design**. Mediador: Marcos da Costa Braga. 07 mar. 2020. (2h 17min). Debatedores: Ruth Klotzel e Rico Lins. Disponível em: youtube.com/watch?v=g48tsKXsqGU&t Acesso em: 10 ago. 2020.

³⁶ O encontro aconteceu devido ao 34º Prêmio Design MCB e ao respectivo Concurso do Cartaz que, pela primeira vez, teve um tema para a criação das peças gráficas: a função social do design. Extraído de: mcb.org.br/pt/design_mcb/roda-de-conversa-a-funcao-social-do-design Acesso em: 10 de ago. 2020.

contemporâneo constrói relações e conexões, e considera os fatores da identidade e da diversidade em um país multicultural. Ainda conforme Lins, o designer pode ser ao mesmo tempo autor e intérprete e, desse modo, o debatedor relativizou a noção pejorativa de design autoral como atitude egocêntrica.

Por sua vez, o público participante da roda de conversa no MCB mencionou a importância do ensino do design com preocupações sociais, a pauta racial como condição para a realização da função social do design, a uberização e a precarização do trabalho do designer. Os participantes questionaram também a representatividade das minorias e da diversidade cultural brasileira no espaço de um museu de design localizado na zona nobre de um grande centro urbano.

Na sequência, o professor Braga discorreu sobre as diferentes concepções acerca do design social: para Victor Papanek (1971), o designer deveria se dedicar sempre às questões de impacto social, pois já haveria problemas suficientes para o projetista atuar. Nesse aspecto, o docente salientou o argumento de Papanek sobre haver muitos projetos em design para o supérfluo, e que propunha a destinação de 10% do tempo do profissional para causas sociais. Já de acordo com Victor Margolin (2002), segundo Braga, design social seria o trabalho, voluntário ou remunerado, com comunidades marginalizadas. Por último, Braga referenciou novamente Redig (2011), para quem “todo design é social”, pois a atuação profissional deve sempre melhorar a vida das pessoas e, portanto, design social seria um pleonismo — opinião compartilhada por Klotzel e recorrente entre profissionais da área. Com efeito, o encontro marcou o interesse dos designers na discussão sobre a função social da atividade, ao mesmo tempo em que reafirmou as ideias divergentes sobre design social (MCB, 2020).

2.1.2 A sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94

O ano de 1994 foi marcante para a história do Brasil. No plano político e econômico, buscava-se a superação da instabilidade e da hiperinflação que assolava o país desde a década anterior³⁷. Ao final de fevereiro, o então Ministro da Fazenda Fernando Henrique Cardoso lançava a Unidade Real de Valor – URV, um índice de oscilação diária que culminaria no Real, a nova moeda em circulação a partir de 1º de julho. Em seguida, no mês de outubro, FHC seria eleito o 34º presidente do país, após derrotar o metalúrgico Luiz Inácio Lula da Silva. No âmbito dos esportes e do entretenimento, os acontecimentos incluíram a conquista pelo Brasil do tetracampeonato da Copa do Mundo FIFA nos Estados Unidos. No obituário daquele ano consta o piloto de Fórmula 1 Ayrton Senna, o músico Antônio Carlos Jobim, mais conhecido como Tom Jobim, e o empresário Pedro Collor de Mello, sendo este o responsável pelo conjunto de denúncias que levou ao processo de *impeachment* e à renúncia de seu irmão, o ex-presidente Fernando Collor de Mello, dois anos antes. O conturbado momento político-social era

³⁷ O Índice Nacional de Preços ao Consumidor Amplo – IPCA, medido pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, chegou a 2.477% em 1993.

globalmente assinalado pelo colapso da União Soviética, pela Guerra do Golfo Pérsico, e pelas epidemias de AIDS e de cólera (SCHWARCZ; STARLING, 2015).

A primeira metade da década de 1990 foi marcante também para a história do design no Brasil. A profissão contabilizava, então, três décadas de institucionalização do ensino superior no país, a partir do estabelecimento da Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI em 1963, que, desde 1975, constitui uma unidade da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. A Mostra ESDI 30, ocorrida no Circo Voador, celebrou o trintênio da escola e apresentou trabalhos acadêmicos e profissionais de alunos egressos. Nesse sentido, os designers se mobilizavam por reconhecimento profissional com a realização de exposições de grande vulto, como a Bienal Brasileira de Design, em Curitiba-PR, em 1990 e 1992³⁸, e a I Bienal Brasileira de Design Gráfico, em São Paulo-SP, também no ano de 1992³⁹.

A instalação de cursos de graduação em design, em várias universidades brasileiras ao longo das décadas anteriores, teria repercussões nos idos dos 1990. O movimento estudantil de design avançava significativamente, com o 1º Encontro Nacional de Estudantes de Design – NDesign, que contou com a presença de aproximadamente 700 pessoas, em Curitiba-PR, em 1991 e, a partir de então, com periodicidade anual ininterrupta e itinerante por diferentes instituições e cidades do país⁴⁰. Na segunda edição do encontro, em Santa Maria-RS, o mote ‘Design – para quem?’ denotava o interesse dos estudantes pela função social da atividade como tema central do debate.

Além da afirmação dos cursos de graduação, a pesquisa científica e a pós-graduação em design davam os primeiros passos no contexto brasileiro em meados da década de 1990. Nesse aspecto, os esforços do corpo docente da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio resultaram no primeiro mestrado em design, no país, a partir de 1994. No ano anterior, a universidade já havia lançado a Revista Estudos em Design, o primeiro periódico científico dedicado ao tema no Brasil, que se postulava como referência para a pesquisa na área e para as revistas que surgiriam nas décadas seguintes.

Consoante a esse movimento, a edição inaugural do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design ocorreu na Universidade Paulista – UNIP, em São Paulo - SP, no mês de novembro daquele agitado ano de 1994. A organização do evento ficou sob a responsabilidade da Associação de Ensino do Design no Brasil – AEnD-BR e do grupo de editores da Revista Estudos em Design, e registrou a participação de 77 pesquisadores, advindos de 24 instituições, que publicaram 55 artigos. Na sequência, o congresso consolidou-se entre os eventos acadêmicos mais relevantes e tradicionais da área, no país, com periodicidade bienal e de caráter itinerante por diferentes regiões e universidades. Ao privilegiar a discussão da pesquisa e do ensino, o P&D Design constitui um importante fórum de debate e difusão de investigações. Os tópicos elencados englobam as variadas dimensões do campo, sejam essas de

³⁸ As duas edições dos anos 1990 têm como lastro histórico as bienais de desenho industrial no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro – MAM-RJ, em 1968, 1970 e 1972.

³⁹ A exposição organizada pela Associação de Designers Gráficos no Brasil – ADG teve a 13ª edição no Museu Oscar Niemeyer – MON, em Curitiba-PR, em 2019.

⁴⁰ A exceção foi o trigésimo encontro, que ocorreria em Porto Alegre-RS, em 2020, e foi postergado em função da pandemia de Covid-19.

cunho teórico, histórico, metodológico, tecnológico, pedagógico ou social⁴¹.

No que refere às categorias de publicação do 1º P&D Design 94, determinadas nomenclaturas chamam a atenção, não somente pela singularidade dos termos, mas também pela ocorrência exclusiva na edição inaugural do congresso, que apresentaria mudanças de formato nos eventos subsequentes. A sessão Design Regional aglutinou as comunicações que relacionaram design e identidade cultural no desenvolvimento de projeto, dos estados da Paraíba, Maranhão e Rio Grande do Sul. Já a denominação da categoria Design, Modernidade e Pós-modernidade sugere o caráter incipiente da pesquisa em história do design⁴². Nesse sentido, Braga (2020) indica a contribuição do 1º P&D Design 94 em torno do tema, especialmente, na comunicação de Lima (1994) e a proposta de ampliação dos domínios da história do design no Brasil para além do período de institucionalização e industrialização. Outrossim, Freitas (2010, p. 84) destaca que “sintomática do estado de indefinição e das incertezas da disciplina, a categoria de publicação ‘Designers e Utopia’ revela experiências e proposições com vocação à elaboração de um discurso político de defesa do design”.

Entre os articulistas da referida sessão, Alfredo Jefferson de Oliveira e Rita Maria de Souza Couto (1994), docentes da PUC-Rio, apresentaram um levantamento sobre jovens designers recém formados e a inserção dos egressos no mercado de trabalho. Por sua vez, Maria Cecília Loschiavo dos Santos (1994), docente da Universidade de São Paulo – USP, discutiu o papel do designer em relação ao subdesenvolvimento, em vista das especificidades do cenário econômico e social brasileiro. Na sequência, Edna Lucia Cunha Lima (1994), docente da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, propôs uma ampliação da concepção de design praticada tradicionalmente no ensino e na pesquisa.

a) A inserção de designers juniores no mercado de trabalho

Inicialmente, Oliveira e Couto (1994) lançaram um conjunto de comentários feitos regularmente por autores indeterminados: “não sei porque formar tanta gente, se no final não tem emprego para ninguém (...) Destes alunos só uns dois por cento é que trabalham com design (...) Estas meninas estão fazendo o curso só enquanto não casam (...) Só Comunicação Visual tem emprego (...) Design tem mercado? (...) Quanto ganha um recém formado?”. Esse conjunto de questões suscitou a necessidade do estudo, com o propósito de ajustar a grade curricular do bacharelado da PUC-Rio às necessidades reais do aluno e do mercado de trabalho. De modo a identificar a inserção do jovem designer na sociedade, os pesquisadores delimitaram o enfoque em designers júnior ou assistentes, a saber, aqueles que possuíam de zero a cinco anos de experiência, formados durante os quatro anos anteriores à realização do estudo.

Os docentes apresentaram um breve histórico do curso de graduação em design da instituição, com a estimativa de ter formado cerca de mil alunos desde a abertura, em 1972, nas

⁴¹ Adaptado de: peddesign.com.br. Acesso em: 25 jan. 2022.

⁴² Além dessas categorias e da sessão em retrospecto, as demais foram: Ensino; Design e Meio Ambiente; Pesquisa e Teoria em Design; Design de Produto; Design para Usuários Especiais; Design Gráfico; Ergonomia de Produto; e Ergonomia Informacional (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994).

habilitações de Comunicação Visual, Projeto de Produto ou em ambas, sendo um total de 338 graduados no período coberto pela pesquisa. Oliveira e Couto (1994) fizeram a ressalva sobre a localização da universidade na zona nobre e o perfil classe média alta do alunado, o que resultaria em facilidades para a inserção profissional — ainda que, por outro lado, houvesse certa inércia no corpo discente em relação à média dos universitários.

No que se refere à metodologia utilizada, foi feita uma pesquisa censitária via telefone, por ocasião de um recadastramento efetuado ao longo de quinze meses, o que caracterizou um levantamento por observação direta extensiva, conforme o referencial de Eva Lakatos e Maria Marconi. De modo a aferir a faixa salarial, foi utilizada uma tabela com valores em dólares, em função dos altos índices de inflação do período, com a subsequente conversão para a moeda corrente mês a mês. As condições de atuação foram assim divididas: design; correlatas; professores; estudantes; outras; desempregados; morando fora; não responderam; assim como foi feita a separação pela formação de acordo com as habilitações do curso.

Entre os resultados da pesquisa, Oliveira e Couto (1994) salientaram a existência de múltiplas nomenclaturas para especificar a atividade profissional em design. Já sobre a faixa salarial, foi constatada a média de quinhentos dólares, e não foi verificada uma tendência em relação ao tempo de serviço, embora houvesse uma discrepância significativa nos rendimentos — fator que os articulistas associaram às diferentes habilitações da área. Os docentes consideraram a faixa de renda do designer júnior como um resultado positivo, pois era equivalente ao piso salarial de áreas estabelecidas e regulamentadas que, então, variava entre seis e oito salários mínimos para profissionais em início de carreira.

Além disso, Oliveira e Couto (1994) verificaram que não houve diferença expressiva de resultados entre as habilitações, ainda que muitos formados em projeto de produto se apresentassem como programadores visuais, sendo essa nomenclatura recorrente apesar do emprego da denominação “Comunicação Visual” como habilitação do curso da PUC-Rio. Os docentes acrescentaram que houve incidência significativa de respostas como “trabalho com editoração eletrônica” ou “computação gráfica” o que, por sua vez, poderia apontar para a necessidade de outra nomenclatura e habilitação para o curso, conforme já acontecia na prática.

Outrossim, os pesquisadores identificaram que 2% dos entrevistados atuavam como professores de design, 15% trabalhavam em áreas correlatas e 5% prosseguiram estudando e se especializando. Os articulistas acreditaram que essa foi uma decorrência positiva de um curso com formação horizontal, ou seja, pouco especializado. A somatória dos índices apontou que 70% dos formados no período da pesquisa estavam em atividades profissionais ligadas à formação universitária. Por outro lado, 3% consideravam-se desempregados e 16% abandonaram a área, provavelmente em busca de melhores oportunidades. Não obstante, o estudo apontou que o salário nessas outras áreas era apenas ligeiramente superior, em torno de 10% a mais que na atividade profissional em design. A análise dos dados constatou que 48% dos entrevistados estavam atuando diretamente na área do design. Esse índice foi considerado satisfatório pelos congressistas, ao ponderarem sobre a crise econômica da época e a dificuldade de inserção no mercado de trabalho por egressos de variadas profissões.

b) Brasil século XX: dimensão civil do projeto, cidadania incompleta e comunidade de sentido

Por sua vez, Santos (1994) subintituiu a introdução de seu artigo como ‘a dimensão civil do projeto’ e ressaltou que um dos desafios que se apresentava aos profissionais no final do século XX seria um rigor ético na atuação em design. A articulista enfatizou o contexto de países em desenvolvimento como o Brasil, cujo passado colonial reflete na outorga de padrões da cultura material pela metrópole, e defendeu que, para além das questões técnicas, o design pode desempenhar também um papel central no campo de forças da luta social.

A autora referenciou o designer Gui Bonsiepe e a ideia de design como uma disciplina normativa branda, ou seja, capaz de identificar as necessidades da população e responder em termos materiais, com um sistema de referência cultural, o que, por conseguinte, tornaria o design mais abrangente que as disciplinas tecnológicas tradicionais. A tecnologia teria sido sempre manejada por disciplinas técnicas tradicionais ‘duras’, enquanto o design teria sido a única disciplina ‘branda’ a se integrar ao sistema produtivo. Sob esse prisma, “o designer é um profissional que ocupa uma posição estratégica, penetra nos interstícios da produção, trabalha diretamente no encontro da dimensão técnica e estética dos produtos atuando também sobre as necessidades de consumo” (SANTOS, 1994, p. 14).

Nesse sentido, a pesquisadora relacionou o aporte teórico do filósofo Gilbert Simondon com a prática do design orientada por uma teoria geral das necessidades de países como o Brasil, o que levaria em conta os impasses sociais existentes e a pobreza, aos quais uma parcela significativa da população está submetida. Assim, a articulista destacou o fenômeno de ‘cidadania incompleta’, e que o reconhecimento das necessidades autênticas implicaria em uma crítica radical e em uma tomada de posição. Nesse aspecto, a docente referenciou o geógrafo Milton Santos, para quem, em contextos marcados pela desigualdade, há cidadãos de classes diversas, há os que são mais cidadãos, os que são menos cidadãos e os que nem mesmo ainda o são. Desse modo, o domínio da atuação do designer transcenderia o plano técnico-funcional para considerar também o plano ético e político do projeto, o que incluiria os valores sociais, os hábitos culturais, os ritos e os mitos do cotidiano do brasileiro:

No contexto da periferia, o mercado de bens industriais subtrai dos mais pobres a possibilidade de ser um consumidor pleno, ao mesmo tempo em que empanturra as classes médias com a criação de novos objetos. Entretanto, o avassalador processo de pauperização que nos atinge, a degradação das condições de vida da população e a supressão do acesso a bens vitais mínimos, vivida por uma parcela significativa da população brasileira, atingiu um nível tal que hoje se impõe uma tomada de posição firme em relação a dois conceitos inseparáveis: design e cidadania (SANTOS, 1994, p. 15).

Além dos impactos do liberalismo econômico nas condições de vida e os respectivos desdobramentos para a atuação em design, Santos (1994) aludiu ao postulado do antropólogo Nelson Graburn para abordar o fator simbólico da cultura material, no que se refere às questões de identidade e do imaginário coletivo, como a especificidade que distingue a produção cultural de um determinado local ou nação. Frente ao desenvolvimento científico e tecnológico diferenciado e lento de países como o Brasil, o caso do design não remete “ao aspecto étnico de

arte turística ou de aeroporto, mas a certa persistência histórica de determinadas técnicas de produção, da disponibilidade e utilização de matéria-prima e da habilidade da própria mão de obra envolvida” (SANTOS, 1994, p. 16).

Ainda sobre a busca por identidade no contexto latinoamericano, a congressista referenciou a filósofa Otília Arantes e o filósofo e historiador Bronislaw Baczko para refletir que ao fator identitário corresponde também uma dimensão simbólica que abarca valores, ideias e comportamentos, ou seja, uma certa representação coletiva dos elementos da cultura material. Desse modo, o imaginário social se expressa através de mitos, utopias, ideologias e símbolos, a saber, elementos culturais que estabelecem relações entre objetos, ideias e imagens passíveis de incorporação pelo design, o que, por sua vez, ensinaria o resgate do que a docente denominou ‘comunidade de sentido’.

Em síntese, Santos (1994) indicou três aspectos a serem levados em conta no debate teórico sobre a dimensão civil do projeto: 1) as autênticas necessidades do consumidor brasileiro, que muitas vezes ainda é o cidadão incompleto; 2) os limites étnicos; e 3) a questão da identidade e dos aspectos simbólicos. Ao grifar a crise civilizatória presente em todas as instâncias da vida social, a articulista anotou que, no caso de atividades projetuais como o design, essa problemática “reside na falta de assumir uma radical politização na teoria do desenho, na incapacidade de definir uma posição firme em relação ao conflito entre racionalidade funcionalista e necessidades humanas” (SANTOS, 1994, p. 18).

A professora enfatizou que a atividade do designer não se restringe ao âmbito da economia de mercado, sendo este composto por consumidores que não são cidadãos. Portanto, a luta pela dimensão civil do projeto é fundamental para: a) a superação efetiva da miséria, da opressão e da desumanização; b) o reconhecimento da verdadeira sociedade que somos; e c) a incorporação das múltiplas formas de saber-fazer que emergem das tradições de diversos grupos sociais. Em última análise, Santos (1994) pontuou que essas premissas viabilizariam um design dirigido aos excluídos, capaz de reconduzi-los não estritamente ao mercado de consumo das mercadorias e das comodidades modernas, mas à vivência plena e à promoção da cidadania no âmbito do nosso país e também como cidadãos do mundo.

c) Sobre o ensino e a pesquisa em história do design

Por seu turno, Lima (1994) salientou o caráter incipiente dos estudos em história do design no Brasil que, não obstante, haviam levantado questões importantes, tais como a atitude conceitual do que vem a ser o design brasileiro. A professora mencionou o trintênio da institucionalização do design no país com a fundação da ESDI e o subsequente estabelecimento de outros cursos de graduação, que somariam, então, cerca de trinta instituições, e cuja explicação para o aumento de bacharelados em design seria o papel desempenhado no processo de industrialização nacional.

Em perspectiva histórica, a autora informou sobre as possibilidades e as demandas para diferentes áreas do design, surgidas a partir dos primórdios do desenvolvimento industrial. Nesse aspecto, a indústria gráfica e a programação visual remontam ao período anterior ao estabelecimento do ensino do design, o que oportunizou o projeto experimental de livros

publicados por editoras como Hipocampo, Amigos do Livro e O Gráfico Amador. Em decorrência do ensino do design gráfico, haveria um aperfeiçoamento gradual nos projetos, a exemplo da editora Companhia das Letras. Após citar a pesquisa de Felipe Taborda, Carlos Horcades e Nelson Martins em torno dos letreiros em fachadas que documentam a incipiência da arquitetura moderna no Brasil, especialmente no *Art Déco* dos prédios de Copacabana, a docente assinalou: “ao acompanharmos os resultados do fazer profissional, o livro, a embalagem, a sinalização, vamos sempre fazendo pontes cada vez mais frequentes entre um passado muito remoto e o passado mais recente, recuando o início do design como um todo para províncias antes ocupadas por historiadores com outras abordagens e interesses” (LIMA, 1994, p. 23).

Logo, a pesquisadora apontou para a impossibilidade de circunscrever a pesquisa histórica às três décadas posteriores à institucionalização do design no país, com o exemplo dos artefatos gráficos e do mobiliário. Assim, os temas de interesse para a história do design no Brasil incluem, por exemplo, as artes gráficas do século XIX e, no caso dos móveis, a produção colonial, bem como as moveleiras paulistas, além das tigelas e dos pratos de porcelana produzidos no país entre o final do século XIX e o início do século XX.

Em consideração a concepções de design que extrapolam aquelas habitualmente praticadas por instituições de ensino e organizações profissionais, Lima (1994) indicou também a preocupação em preservar objetos humildes, tais como as lamparinas feitas com lâmpadas usadas, a sandália, os depósitos de lixo fabricados com a reciclagem de pneus, além das obras de sertanejos nordestinos — o que marcou a atuação de Aloisio Magalhães no CNRC. A pesquisadora acrescentou, ainda, o universo dos efêmeros, tais como folhetos de cordel e embalagens de supermercado, como pertencentes ao campo do design, embora não sejam obrigatoriamente produzidos por designers. Nesse sentido, a autora referenciou Cauduro, Martino e Rezende que, ao examinarem embalagens populares, consideraram que a embalagem artesanal teria lições a ensinar à embalagem industrial, entre as quais, o respeito ao meio ambiente e aos valores culturais e humanos dos usuários. A docente citou o antropólogo Raul Lody para salientar que no design vernacular haveria uma contribuição na busca pela identidade brasileira.

Na sequência, Lima (1994) lançou as seguintes conclusões parciais: 1) os limites que regem a definição do design são mais extensos que aqueles que enquadram o designer; e 2) o desenho industrial não seria uma importação dos modelos da Bauhaus ou da Escola de Ulm, mas uma resposta às necessidades da sociedade. Conforme a autora, “cada momento tem o design que precisa. Não é a metodologia que o configura, mas o contexto em que se encontra” (LIMA, 1994, p. 24). Outrossim, a articulista mencionou o papel das universidades e das associações de classe em parametrizar o campo e a atuação profissional, na luta pela existência oficial da profissão, como um desafio que não se coloca entre haver/não haver design, mas entre haver/não haver um tipo comprometido de design.

Para além da pesquisa histórica, a articulista ressaltou que a interface entre ensino e prática tem trazido os problemas da sociedade como um novo ciclo para a formação em design. Com efeito, o papel da teoria seria a abertura de novos caminhos, o que libertaria a concepção de design de um modelo único — aquele praticado pelos designers. No acréscimo de outras visões à concepção tradicional, a universidade poderia se instrumentar de modo mais adequado à

dinâmica das mudanças em curso, em uma ampliação das ações prospectivas que extrapolariam a demanda imediata.

d) Design e utopia, três décadas mais tarde

Ao abordar os primórdios do P&D Design, Couto (2022) e Santos (2022) enfatizam a contribuição da professora Anamaria de Moraes para o estabelecimento da pesquisa na área⁴³. Em que pese a recorrência de eventos entre profissionais de design no período anterior à emergência do congresso, ainda não havia um espaço assegurado para a investigação científica. Couto (2022) cita que “não havia avanços porque as discussões giravam em torno da nomenclatura da profissão: se deveria ser ‘design’, ‘desenho industrial’, ‘desenhismo’ etc”. A argumentação e as ações de Anamaria em prol da pesquisa, da necessidade de formação pós-graduada e de um veículo científico, incidiram na retomada da AEnD-BR e no lançamento da Revista Estudos em Design por ocasião do 1º P&D Design 94. Por sua vez, Lima (2022) explana que a conjuntura era marcada por ações em torno da luta pela regulamentação profissional, pela validação das experiências dos designers em diferentes campos de atuação, pela reflexão sobre os impactos da informática no ensino e na prática projetual, assim como pelo debate acerca da contribuição do design para o desenvolvimento do país.

No que se refere às expectativas e as recordações da edição inaugural, Couto (2022) menciona a escassez de recursos financeiros para a organização do evento: buscou-se apoio da Petrobrás, por mediação do professor Marcos da Costa Braga. Já os anais do 1º P&D Design 94 foram produzidos artesanalmente, na Vila dos Diretórios da PUC-Rio, com o logotipo aplicado na capa em silk screen, e o miolo em cópias feitas em uma reprografia no centro da cidade. Ainda que tenha reunido um pequeno grupo de 77 congressistas, Santos (2022) salienta que a primeira edição do congresso “oportunizou o encontro com colegas de diversas regiões do país e o reconhecimento do design concebido além da Via Dutra, a estrada que liga Rio de Janeiro e São Paulo. Foi uma garra, uma conquista muito grande”. Ao corroborar essa percepção, Lima (2022) assinala “o clima de otimismo em um evento cheio de esperança”.

Ao recordar a publicação na sessão Design, Designers e Utopia, Couto (2022) indica que havia uma preocupação na PUC-Rio atinente à pedagogia do design. Assim, o artigo de Oliveira e Couto (1994) privilegiava a visão do egresso frente à profusão de nomenclaturas para designar a profissão e diante da formação horizontal oportunizada pela implementação da nova grade curricular, a partir do Currículo Mínimo, de 1987. Na relação da proposta com a noção de utopia, a docente afirma: “não queríamos um modelo de ensino de design ideal, mas uma pedagogia consistente e aderente à realidade. Além disso, o design social era um aspecto marcante do curso da PUC-Rio. Formávamos um profissional que era pouco especializado, mas tinha no design social uma marca muito forte”. A pesquisadora cita os contributos dos professores e pesquisadores Ana Maria Branco e José Luiz Mendes Ripper para a institucionalização do design

⁴³ O grupo de docentes e pesquisadores que impulsionou esse movimento inclui Alfredo Jefferson de Oliveira, Álvaro Guillermo, Cecília Loschiavo, Cristine Nogueira, Edna Cunha Lima, Guilherme Cunha Lima, Gustavo Amarante Bomfim, Itiro Iida, João Lutz, Lucy Niemeyer, Marcos da Costa Braga, Rita Couto, Sydney Freitas e Vera Damazio, entre outros.

social na década de 1980. O termo sofreu desgaste devido a interpretações errôneas e tem sido ressignificado pelo corpo docente. Ao levar em conta o momento de crise socioeconômica do século XXI, Couto (2022) avalia que os três artigos da sessão se apresentaram atravessados pela discussão sobre ética profissional, sendo esta indispensável na seara da pedagogia do design e, assim, a professora ressalta a pertinência e a atualidade das questões abordadas no artigo de Santos (1994), tais como cidadania incompleta e dimensão civil do projeto.

Por sua vez, Santos (2022) referencia Papanek e Bonsiepe, em âmbito internacional, e Branco e Ripper, no Brasil, como docentes e pesquisadores que introduziram sensibilidade social no campo do design, enquanto Alfredo Jefferson de Oliveira é creditado por introduzir a questão da sustentabilidade ambiental na área, no país. A docente alude ao design vernacular como a evidência de que o povo brasileiro já produzia o design reivindicado por Papanek e Ripper na academia: trata-se da “inteligência que brota da necessidade de sobrevivência em condições cada vez mais adversas, de discriminação de gênero e de etnicidade, de exclusão social e espacial”. Sob esse prisma, Santos (2022) e Couto (2022) corroboram os pressupostos teóricos da comunicação de Lima (1994) em torno da concepção de design que extrapola os muros da universidade e a pesquisa histórica que abarca os regionalismos, as culturas vernáculos, os elementos autóctones e o período anterior à institucionalização da profissão. À época da publicação no evento, Lima (2022) afirma que iniciava os estudos sobre o que se consolidaria como memória gráfica, na busca pela expansão das fronteiras do design modernista, então, bastante firmes. Desse modo, as professoras ressaltam que o design estritamente orientado ao mercado que formatou o ensino invisibilizou as culturas vernáculos e os regionalismos.

Na aproximação entre design e utopia, Couto (2022) insere o fator humanista, que tem pautado seus estudos e constitui a base para a compreensão sobre design social: “se você tem uma visão humanística, você tem uma visão socialmente responsável, que situa o ser humano no cerne do projeto e o torna o protagonista do nosso campo”. Ao levar em conta o atual cenário de crise, a docente ressalta que “não se trata de desapegar totalmente do que foi construído até aqui, mas desenvolver uma sensibilidade para as questões do outro, o que impossibilita ficarmos à parte e torna imprescindível pensar no bem comum. Seja qual for a especialidade do aluno, ele deve compreender seu papel ético e sustentável, o que constitui a chave da educação em design”.

Ao refletir sobre humanismo em design na atualidade, Santos (2022) elicitando fatores como “a desigualdade vacinal, a perda do emprego e a juventude sem futuro, o que demanda métodos do design para a sustentação da democracia e para a elaboração de políticas públicas, ou seja, design envolvido com o interesse coletivo” — o que não se encerra na área do design e situa a interdisciplinaridade como requisito. Concernente ao elemento utópico na formação em design, Santos (2022) destaca: “o domínio de softwares não interessa, o que interessa é o pensamento coletivo e o compromisso do jovem designer com a cidadania no Brasil e no mundo”. Nessa perspectiva, segundo Lima (2022) “os jovens designers precisam reafirmar o compromisso com as pessoas que vivem nas cidades e no campo, ouvindo seus anseios e procurando métodos colaborativos para criar objetos que vão além da vontade de variar e de consumir”. Portanto, em conformidade com a pesquisadora, é mister reavivar as utopias que dão esperanças de uma profissão digna e útil para o Brasil.

2.2 Design para a necessidade e design para o desenvolvimento

Após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), a Guerra Fria (1947-1991) era caracterizada por divisões ideológicas, tensões políticas, e pela competição tecnológica entre países capitalistas e comunistas, liderados pelas superpotências dos Estados Unidos e da União Soviética, respectivamente. O fim da Guerra Fria dividiu os países entre Primeiro Mundo, tais como Estados Unidos e nações ricas do continente europeu, Segundo Mundo, composto por integrantes da ex-União Soviética e economias socialistas, e Terceiro Mundo, atinente à América Latina e África. Após a queda do Muro de Berlim em 1989, passou a vigorar a categorização entre as nações como ‘desenvolvidas’, ‘emergentes’ e ‘subdesenvolvidas’. Ao tratar da classificação de países no âmbito do subdesenvolvimento, Nascimento Silva (2014) busca respaldo no aporte de cientistas sociais, políticos e econômicos como Karl Marx e Engels, da era moderna, e Don Slater e Leonardo Boff, da contemporaneidade, que têm demonstrado cientificamente o lado opressor do sistema capitalista, essencialmente destrutivo em sua lógica.

A industrialização que oportunizou expansão econômica e acumulação também incidiu em inúmeros problemas, a exemplo do êxodo rural, densidade demográfica, violência, desemprego, condições desumanas de vida e de trabalho etc. Segundo Nascimento Silva (2014), o paradoxo da cultura de consumo e da abundância material da modernidade tem sido a falha na promoção de felicidade e satisfação: a contrapartida da produção de riqueza implicou no aumento dos níveis de pobreza e, também, na alienação, inclusive por parte dos privilegiados.

Nessa perspectiva, o estudioso anota que o capitalismo avançado incide em três episódios: a) o materialismo *versus* espiritualidade, no qual o primeiro se sobrepõe e subverte as necessidades humanas; b) a comercialização imaterial, que privilegia a especulação financeira em detrimento da produção e da geração de emprego e renda; e c) a sustentabilidade planetária, com agressões ambientais e o esgotamento de recursos naturais. Desse modo, Nascimento Silva (2014) considera o subdesenvolvimento um processo histórico, cultural, econômico e tecnológico de longa data, de decisões tomadas pelo fator material e técnico, convertido em poder e estratégia de exploração e dominação de algumas nações sobre outras — o que foi acelerado pelo sistema do capital.

Em uma revisão acerca do conceito de desenvolvimento, Curtis (2002) situa o tema enquanto aspecto problemático da questão ambiental, bem como na seara da educação em design, e enumera cinco fatores críticos, de modo geral: 1) o progressivo aumento demográfico; 2) a questão da pobreza; 3) as pressões sobre o meio-ambiente; 4) as violações dos direitos humanos; e 5) o conceito vigente de desenvolvimento. A autora reflete sobre as transformações em torno do conceito de desenvolvimento sustentável a partir da década de 1980, com o *Relatório Brundtland*: o documento de 1987 trata da concepção de desenvolvimento que atende às necessidades do presente sem comprometer a possibilidade das gerações futuras de atenderem às suas próprias necessidades. Já nos anos 1990, para além das dimensões do presente e do futuro, o debate passou a compreender a noção de equidade entre países, continentes, raças, classes, gêneros e gerações.

Ao levar em conta a premissa da diversidade cultural, a docente salienta que não há um modelo a ser copiado e, em que pese o crescente interesse no assunto, o discurso do

desenvolvimento sustentável tem, por vezes, escamoteado o quadro ideológico da agenda neoliberal que acaba por acentuar as disparidades Norte-Sul. Além disso, Curtis (2002) observa que a quantificação do desenvolvimento e do progresso é feita por uma medida técnica, o Produto Interno Bruto – PIB, o que evidencia a mentalidade do século XX: o meio é mais importante do que o fim e o nível de atividade é mais importante do que os objetivos para os quais ela serve. Assim, a autora aponta para uma conduta pós-antropocêntrica que tenha a vida como parâmetro, a vida como medida de todas as coisas:

Partir em busca de uma valorização dos fins do desenvolvimento, ao invés de privilegiarmos os meios de atingi-lo, é um caminho que parece convergir para as potencialidades solidárias do conceito de desenvolvimento sustentável, que incide num equilíbrio dinâmico entre as necessidades essenciais (fins) e as limitações que o estágio da tecnologia e da organização social (meios) impõem ao meio ambiente. (CURTIS, 2002, p. 63)

Concernente à formação em design, Curtis (2002) referencia o teórico australiano Tony Fry (2000) que, por seu turno, cita a disposição biocêntrica da cultura de design da década de 1970, preocupada em combater os abusos das regras da natureza. Na palestra intitulada Por uma prática projetual rediretiva⁴⁴, Fry (2000) destacou que interessa redimensionar a prática do design e considerar as implicações de destruição, ao invés de concentrar a atenção apenas no que há de criação no processo.

Já no que se trata da noção de necessidade, Nicoletti e Santos (2016) relativizam o conceito para além da questão da sobrevivência: ao afastar-se da natureza, a humanidade rompeu com a ideia de que essa tudo poderia prover e deixou de ser regida pelo instinto de preservação, o que, por conseguinte, redefiniu o sistema de necessidades para o plano simbólico. Nesse viés, as autoras sublinham que o designer operante no sistema de necessidades de distintas sociedades é capaz de deslocar as funções do objeto que ora supre as necessidades da sociedade de consumo, ora supre as necessidades de comunidades que possuem a sobrevivência como questão.

2.2.1 Design nos 1970, uma agenda social renovada

No contexto da Guerra Fria, o ano de 1968 ficou conhecido como ‘o ano que abalou o mundo’ e que ‘transformou a história do século XX’, em um movimento político, social e cultural marcado por protestos estudantis e greves gerais que contestavam os valores conservadores. Ao final da década de 1960, o movimento protagonizado pela juventude revolucionária e pela classe trabalhadora repercutiu nos saberes e transformou a atuação profissional em diversas áreas do conhecimento (VENTURA, 2006; [1989]). Entre os nomes e as esferas que captaram e refletiram

⁴⁴ A palestra ocorreu no 4º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design, organizado pela Associação de Ensino de Design do Brasil – AEnD-BR e pela Universidade Feevale, em Novo Hamburgo-RS, no ano 2000.

o *zeitgeist*, cabe citar Jane Jacobs, no ativismo urbano, Bill Mollison, na permacultura e cultivo de alimentos, e Ralph Erskine, na arquitetura comunitária. Não obstante, os ventos de 1968 sopraram no design — o que significou a aproximação da área com as ciências humanas e sociais.

Em retrospecto, a historiadora do design e antropóloga Clarke (2010; 2016a; 2016b; 2018) destaca que a intersecção entre design e ciências humanas e sociais reorientou, em certa medida, a prática projetual sob o discurso estético da matriz racionalista industrial, na direção de uma intervenção crítica com uma agenda social renovada, entre o final dos anos 1960 e o encerramento da década de 1970. A autora pondera que o engajamento da profissão com as questões sociais ocorreu em diferentes momentos da história do design, a exemplo do movimento Artes e Ofícios [*Arts & Crafts*] e da utopia sociotecnológica modernista. Entretanto, o período em discussão foi assinalado pela compreensão do ‘social’ aplicado à prática conforme os paradigmas das ciências humanas e sociais.

Naquela época, um movimento popular de design alternativo emergiu, sob a influência de sindicatos e estudantes ativistas interessados em metodologias de pesquisa centradas no usuário e no emprego de métodos de orientação antropológica⁴⁵. Ainda, na academia e na esfera governamental, os debates em torno das políticas de design e a inserção da atividade nas regiões em desenvolvimento estavam na ordem do dia. Portanto, vale analisar os discursos e as práticas que marcaram uma parcela significativa da cultura de design da década de 1970, com o enfoque nas denominações de ‘design para a necessidade’ e ‘design para o desenvolvimento’.

Ao refletir sobre a aproximação da área do design com as ciências humanas e sociais, Clarke (2010; 2016a; 2016b; 2018) explana que o discurso do movimento de design alternativo era ressonante às críticas feitas ao design industrial nos anos 1960 e 1970 por colunistas, ativistas sociais e acadêmicos que concebiam a atividade como uma ameaça às culturas locais, às economias emergentes e às relações sociais autênticas, e que eram taxativos aos designers como subordinados do mercantilismo desenfreado, do poder corporativo e do etnocentrismo ocidental. Com efeito, vale mencionar o incremento de dissidentes das políticas desenvolvimentistas hegemônicas. Segundo a autora, Papanek e seus contemporâneos se fundamentaram nas ideias das necessidades básicas e nas abordagens de base, destinadas a empoderar e a capacitar as pessoas de países em desenvolvimento, o que, por conseguinte, demandava metodologias de inclinação antropológica para a compreensão e a interpretação das especificidades culturais das necessidades.

Na década de 1970, as teorias de desenvolvimento econômico de cima-para-baixo foram contrapostas pela Abordagem das Necessidades Básicas – ANB, ou seja, para além do crescimento propriamente dito, a distribuição dos respectivos benefícios. Nesse sentido, Willis (2011; [2005]) informa que o conceito foi promovido a partir da teoria da dependência e da compreensão de que os benefícios do desenvolvimento não auxiliariam as camadas populares de maneira automática e, portanto, nessa abordagem o foco das políticas desenvolvimentistas estaria nos setores mais pobres da sociedade.

Assim, as categorias das necessidades básicas foram estabelecidas na *World Employment*

⁴⁵ A fase embrionária do movimento transcorreu com a agitação de estudantes e trabalhadores organizados nos países escandinavos, às vésperas de 1968, em prol do design socialmente responsável.

Conference, em 1976: 1) consumo pessoal básico (comida, abrigo e roupas); 2) acesso aos serviços essenciais (água potável, saneamento, educação, transporte e saúde); 3) acesso ao emprego remunerado; e 4) necessidades qualitativas (ambiente seguro e saudável e capacidade de participar em processos de tomada de decisão). A ênfase da ANB estaria no desenvolvimento agrícola e no apoio aos setores informais das cidades, o que incluiria a pesquisa sobre técnicas de produção para atividades de pequena escala, bem como a expansão dos serviços públicos e o investimento em infraestrutura para o atendimento das necessidades da população pobre (WILLIS, 2011; [2005]). Desse modo, a proposta estava em consonância com o ideário do movimento de design alternativo, vocalizado na obra de Papanek (1971), e com a defesa da tecnologia intermediária de Schumacher (1979; [1973]).

O imigrante Papanek criticou o design industrial como uma atividade profissional que “colocou o assassinato em produção de massa”. Ainda sobre o postulado do autor, tornou-se emblemática a frase “existem profissões mais prejudiciais que o design industrial, mas somente algumas poucas delas” (PAPANEK, 1971, p. 14, tradução nossa). Em vista de inúmeros projetos em design para o supérfluo diante de problemas sociais prementes, Papanek defendia que o designer deveria sempre se dedicar às questões de impacto social ou, ao menos, destinar 10% do tempo da atuação profissional para causas sociais. Especialmente entre estudantes, essa atitude contribuiria para a formulação de um pensamento alternativo sobre problemas de design, bem como impulsionaria a responsabilidade moral e social da qual carecia a profissão. Além da crítica contundente ao design de valores consumistas e aliado da espoliação ecológica, Papanek era taxativo ao elitismo profissional, ao argumentar que os designers deveriam abdicar do registro de patentes.

Por sua vez, Schumacher (1979; [1973]) propunha o abandono da busca frenética pelo avanço tecnológico e a adoção de políticas para a distribuição dos benefícios da tecnologia já existente de modo igualitário, em um processo de democratização do conhecimento aplicado. Logo, a tecnologia intermediária se enquadraria de um modo mais natural em um ambiente relativamente rudimentar, pois o equipamento seria razoavelmente simples e adequado à manutenção e reparos no local; o equipamento simples é menos dependente de matérias-primas de grande pureza ou especificações exatas, e mais adaptável a flutuações do mercado do que o equipamento altamente sofisticado; os trabalhadores são mais facilmente treinados; a supervisão, o controle e a organização são mais simples; e há menor vulnerabilidade a dificuldades imprevistas. Em conformidade com o especialista,

um número considerável de estudos de design e custos, feitos para produtos específicos em distritos específicos, demonstrou universalmente que os produtos de uma tecnologia intermediária escolhida com inteligência podiam ser, de fato, mais baratos do que os de fábricas modernas da mais próxima cidade grande. Se esses produtos poderiam ou não ser exportados é uma pergunta em aberto; os desempregados tampouco estão contribuindo agora para exportações, e a missão primordial é pô-los a trabalhar para que produzam bens úteis de uso local, a partir de matérias-primas locais. (SCHUMACHER, 1979; [1973], p. 196)

Nesse viés, a obra do economista foi relevante para designers questionadores do papel acrítico da profissão no avanço tecnológico corporativo e na cultura de consumo. Ao conjecturar sobre o que denomina ‘a virada antropológica no design da década de 1970’, Clarke (2010;

2016a; 2016b; 2018) relaciona uma sucessão de acontecimentos que referendaram o potencial da agenda social do design. A vanguarda italiana *Radical Design* e o movimento anti-design rejeitavam o design de filiação capitalista: o programa multidisciplinar e experimental de ensino de design intitulado *Global Tools*, entre 1973 e 1975, advogou por um tipo primordial de design feito à mão e antipaternalista, com a ênfase no propósito em detrimento do lucro. Assim, em um sistema de laboratórios abertos, o programa visava a noção de produtos como ferramentas coletivas, desprovidos de artifícios e reinstrumentalizados por meio de uma relação essencial entre materiais, técnicas e características comportamentais.

O período foi assinalado por eventos do tipo *think-tank* como o *Health and Industrial Growth*, em Londres, em 1975. O congresso promovido pela Fundação Ciba e realizado na *Sussex University* reuniu agentes de políticas públicas, lideranças acadêmicas e representantes da indústria, de diferentes países. Pela primeira vez, concebia-se o design como disciplina de mesmo peso das demais profissões em debate. Na participação no encontro, Papanek abordou tópicos como “os efeitos colaterais do desenvolvimento industrial” e “as consequências socioambientais dos designers”.

Já a controversa exposição *MAN transFORMS*, foi organizada pelo *Cooper Hewitt National Design Museum*, em Nova York, em 1976, cuja abordagem etnográfica enfatizava a cultura material do dia-a-dia, com curadoria do arquiteto austríaco Hans Hollein. Naquela mostra, a primazia do design industrial estadunidense foi contraposta por noções de autor criador, com artefatos como martelos de trabalhadores e pães do mundo, na busca consciente por expandir a compreensão sobre design para o domínio do social. A exposição incluía artefatos egípcios e concebia o design como prática dinâmica e intercultural nos processos do cotidiano.

Além desses episódios, importa recordar o histórico evento *Design For Need: the Social Contribution of Design*, ocorrido no *Royal College of Art – RCA*, em Londres, no Reino Unido, em abril de 1976. O prefácio assinado pelo copresidente da comissão organizadora do simpósio e da exposição resgata o papel do design como elemento reformador da sociedade, conforme expressado por William Morris, no movimento *Artes e Ofícios* e, também, pela escola Bauhaus. Ademais, o autor aponta que o design acriticamente aliado à tecnologia de larga-escala falhava em auxiliar pessoas em desvantagem no duro regime do mundo moderno. Portanto, “a questão da Contribuição Social do Design seria examinada em um nível filosófico geral e, mais importante, pela demonstração e discussão de projetos reais desenvolvidos em resposta às necessidades sociais” (HEIGHT, 1977, p. 3, tradução nossa).

Entre os participantes do evento, Papanek (1977) advertiu sobre inúmeros projetos de viés mercantilista em design e retomou a ideia de design alternativo — concebida dez anos antes em torno de produtos que não eram contemplados pela indústria e pelo mercado para idosos, pessoas com deficiência e camadas populares. No simpósio, o autor resumiu o livro *Design for the Real World* em três linhas-guia: 1) o design deve ser uma atividade de equipe próspera e multidisciplinar que inclui trabalhadores e usuários; 2) o projeto deve se preocupar com a estabilidade social, política, ecológica e ambiental, além das consequências dos recursos da intervenção; e 3) o design não deve ser elitista nem antiterapêutico, já que a maioria dos designers tendem a projetar para si mesmos. De modo a expandir as “constituintes do design” para além do frívolo e do efêmero, o docente demonstrou uma série de projetos articulados de

modo experimental, em parceria com estudantes, a partir da sala de aula e com tecnologia apropriada, conforme os métodos no quadro 1⁴⁶, em síntese:

Reconectar: cooperação entre designers e sindicatos para a projeção de equipamentos de proteção individual em vista da melhoria das condições de trabalho, tais como capacetes e protetores auriculares;
Ampliar: produtos para pessoas com deficiência que possam ser elaborados pelo próprio grupo, a exemplo da máquina de escrever em Braille passível de uso por cegos e de construção por pessoas com deficiência intelectual;
Redefinir: ferramentas para uso compartilhado, tais como aspiradores de pó e bicicletas;
Simplificar: aperfeiçoamento de sistemas e ferramentas para redução de prejuízos financeiros e danos físicos, a exemplo de bombas d'água e serras para remoção de gesso em fraturas;
Humanizar: treinamento para o uso e adequação do produto ao contexto, conforme o caso da bateria de rádio gravador junto a populações iletradas em zonas rurais;
Demonstrar: facilidade de demonstração e uso, a exemplo da luminária que conserva energia em zonas com eletricidade limitada e o dispositivo para evitar acidentes no banho de crianças, especialmente, aquelas com deficiência;
Descentralizar: reconversão de produtos para as necessidades de zonas distantes dos grandes centros e dos serviços básicos, a exemplo do veículo adaptado para ambulância;
Oportunizar: elaboração de <i>kits do-it-yourself</i> e manuais para construção, operação e manutenção de equipamentos pelos próprios utilizadores, a exemplo de colheitadeiras e aparelhos de televisão;
Criar alternativas: artefatos para usos alternados, tal como a parede composta por um bloco de galões de água para condução do calor do exterior para o interior de ambientes;
Retornar: reprojeto a partir das considerações do utilizador que se desdobram em políticas públicas, como a caixa de medicamentos cujos parâmetros ergonômicos impedem o acesso de crianças.

Quadro 1 - Propostas apresentadas por Papanek (1977) no evento *Design For Need*. Fonte: adaptado pelo autor (2022).

Por seu turno, Bonsiepe (1977) discorreu no simpósio acerca da complexidade da inserção da atividade projetual em países periféricos. Após mencionar que os profissionais críticos haviam superado a ideia inocente em torno da incidência de objetos projetados na organização social, o autor tratou da dimensão política do design nos âmbitos governamental e industrial de economias dependentes. O articulista foi taxativo às práticas de design como regressivas ou progressivas. A profissão ora incrementa a dependência e o subdesenvolvimento — na promessa do aumento da curva de vendas, na importação de tecnologia e na cópia das práticas de design de países centrais, com o enfoque na diferenciação efêmera de produtos — ora atenua as disparidades econômicas.

Nessa perspectiva, o design industrial em países periféricos havia, então, registrado avanços com o estabelecimento de organizações de design; programas de assistência tecnológica para “soletrar o evangelho do bom design”; bolsas para estudantes; programas para a promoção do design; e novas políticas para a tecnologia nos domínios ‘apropriada’ e ‘intermediária’, sensíveis às questões sociais e ambientais. Não obstante, o autor apontou para a necessidade de avaliação daquelas ações, assim como o fato de que ainda havia muito para alcançar, tanto em

⁴⁶ A apresentação foi gravada e transcrita parcialmente, sendo que os anais do evento registram dez propostas do conjunto de doze.

termos quantitativos como qualitativos. O pesquisador detectou duas grandes influências no design praticado no contexto latinoamericano da época: a) aquela de filiação europeia, que aglutina cultura e negócios e atribui uma dose de ‘gosto’ à produção industrial em contrapartida aos seus próprios barbarismos; e b) a influência estadunidense, que privilegia o potencial de vendas associado ao *business thinking*. Ao salientar que ambas as correntes são incompatíveis com as necessidades das regiões em desenvolvimento, o teórico elucidou:

(...) tanto a dependência cultural quanto a tecnológica e a tendência de investir em projetos com um retorno rápido fomentam os produtos de design para os estratos superiores da sociedade em países dependentes. Embora essa tendência não seja interrompida sem uma profunda mudança na ordem social e uma correspondente reformulação de prioridades, deve-se procurar maneiras complementares de efetivar design industrial com relevância social mais ampla. Uma base para ações desse tipo pode ser encontrada em instituições governamentais, preferencialmente institutos de pesquisa e desenvolvimento tecnológico. (BONSIEPE, 1977, p. 16, tradução nossa)

Sob esse prisma, o especialista enfatizou o potencial da esfera governamental de países periféricos para a formulação de políticas econômicas acerca de um padrão de industrialização autocentrado, na contramão de direções externas. Nesse aspecto, a partir da experiência do pesquisador, que então contabilizava oito anos de trabalho continuado na América Latina, “o design para países dependentes deveria ser tomado como design *em* ou *por* países dependentes, uma vez que o centro não possuiria uma fórmula universal para ser propagada nas regiões em desenvolvimento” (BONSIEPE, 1977, p. 18, tradução nossa).

Ao final da década, em linha de continuidade aos debates e às ações em torno das políticas que assinalaram uma parte expressiva da cultura de design dos anos 1970, a agenda culminou com o documento intitulado Declaração de Ahmedabad, resultante da conferência realizada pelo Instituto Nacional de Design da Índia – NID⁴⁷, com o objetivo de promover o design industrial nos países em desenvolvimento. Por ocasião dos preparativos para o evento, o coordenador-chefe Balaram (2009) anotou a emergência de três questões durante as reuniões — que também ecoavam ao redor do globo: 1) Como o designer indiano define seu papel no que se refere às suas prioridades?; 2) Como o designer indiano pode contribuir com os esforços nacionais para melhorar a qualidade de vida deste vasto segmento da humanidade?; e 3) Qual é o design adequado para um “mundo real” repleto de fome, analfabetismo e problemas de saúde? Em seguida, a Conferência de Ahmedabad reuniu 130 delegados — entre designers, como Victor Papanek e Gui Bonsiepe, além de arquitetos, ambientalistas, acadêmicos e pensadores — de 37 países⁴⁸, por dez dias em janeiro de 1979, na discussão de temas como técnicas de produção de

⁴⁷ Em 1957, o primeiro-ministro indiano Jawaharlal Nehru contratou os designers Charles e Ray Eames para uma consultoria, de modo a auxiliar na inserção da atividade de design apropriada à produção artesanal e às fábricas de pequena escala em transição na era da industrialização. No documento *The India Report*, de 1958, o casal Eames recomendou o estabelecimento de uma instituição para “a investigação sobre os valores e as qualidades que os indianos consideram importantes para uma vida boa”. O NID foi instalado na cidade de Ahmedabad, em 1961, para atividades de pesquisa, serviços e treinamento em design (BALARAM, 2009).

⁴⁸ Entre os palestrantes indianos vale mencionar Romesh Thaper, Laurie Baker, Rajni Kothari, Ravi Mathai, Pupul Jayakar, Kumar Vyas e Sudha Nadkarni. Os participantes incluíram Herbert Ohl, da Alemanha Ocidental, Yusuf Mazhar, do Egito, John Reid, da Inglaterra, Yuri Soloviev, da Rússia, e Carl

pequena escala em zonas rurais e proteção ao artesanato indígena.

Sob o tema do design para o desenvolvimento, o encontro compreendeu que “a metodologia do design é inadequadamente conhecida e usada insuficientemente como um recurso econômico” e, além disso, “o design pode contribuir com o aumento da qualidade de vida no planejamento econômico e o designer pode ser um agente de progresso” (NID, 1979, p. 1, tradução nossa). A declaração reconheceu que a inserção da atividade em países em desenvolvimento deveria “ter compromisso com a busca de soluções locais para necessidades locais, com o emprego de habilidades, materiais e tradições autóctones, ao passo que o design deveria absorver o poder extraordinário que a ciência e a tecnologia podem disponibilizar” (NID, 1979, p. 1, tradução nossa).

Ademais, o documento registrou: “designers em todas as partes do mundo devem trabalhar para a evolução de um novo sistema de valores que dissolva as desastrosas divisões entre os mundos do desejo e do desperdício, além de preservar a identidade dos povos e atender as áreas prioritárias das necessidades para a maioria da humanidade” (NID, 1979, p. 1, tradução nossa). Por conseguinte, o plano de ação mencionava a criação de instituições de ensino e pesquisa em design, em parceria com a esfera industrial no âmbito governamental e no setor privado, o que incluía indústria pesada, de média e pequena escala, nas zonas rurais e nos ofícios artesanais, além do estabelecimento de centros para a promoção do design. Desse modo, a estratégia advogava pela elevação de uma ‘consciência nacional de design’ nos países em desenvolvimento:

as ações dessas entidades devem acelerar a tomada de consciência de que em todas as áreas de investimento público, a integração do design no processo de planejamento pode garantir a qualidade e a utilização ideal de recursos. Elas [as instituições] devem comunicar que o design industrial está preocupado com a melhoria do nosso ambiente através do uso adequado de matérias-primas, com o aprimoramento de espaços de trabalho, e com a expansão de oportunidades de emprego e renda em todos os níveis, incluindo as exportações. Portanto, considerações sobre design devem ser incorporadas em planos para o desenvolvimento nacional. (NID, 1979, p. 2, tradução nossa)

Nesse sentido, a Conferência de Ahmedabad constituiu um ponto de virada no que se refere ao reconhecimento do potencial do design nos países então denominados periféricos, pois, segundo Clarke (2016a), o evento e a declaração consolidaram um conceito pós-colonial de design para utilidade social. Ao analisar documentos do *International Council of Societies of Industrial Design* – ICSID⁴⁹ e da *United Nations Industrial Development Organization* – UNIDO⁵⁰, Clarke (2016a) cita a palestra do presidente da organização, Arthur J. Pulos, por ocasião do congresso do ICSID na Cidade do México, em outubro de 1979, que criticou a sobreposição da atividade profissional em relação a uma agenda de desenvolvimento. A pesquisadora recorda a

Auböck, da Áustria (BALARAM, 2009).

⁴⁹ A organização não-governamental ICSID foi fundada em 1957 com o objetivo de proteger e promover os interesses dos profissionais de design. Atualmente, o conselho denomina-se *World Design Organization* – WDO.

⁵⁰ A UNIDO constitui uma agência especializada das Nações Unidas fundada em 1966 com o objetivo de apoiar países no desenvolvimento econômico e industrial.

participação de Papanek no evento, que denunciou os designers como “uma raça perigosa, cujas ambições precisavam ser repensadas no quadro de uma consciência social coletiva e de sensibilidade intercultural”. Assim, uma nova abordagem de design emergiu, com a defesa da observação do tipo etnográfica e um respeito renovado pelas culturas vernáculas:

No congresso do ICSID no México, Papanek apresentou um projeto para um refrigerador de alimentos (com combustão aberta e com uma alternativa movida à energia solar) que sintetizava essa sensibilidade e a colocava em contraste com uma geladeira do ocidente e a política de desenvolvimento racionalizado de cima-para-baixo. O objetivo era criar um protótipo projetado de acordo com materiais e tecnologia no nível de zona rural e de vilarejo, uma tecnologia *soft* destinada a descentralizar os modos de produção. Qualquer intervenção de design na vida indígena, Papanek reiterou, ‘deve oferecer aos moradores a chance de participar, com superfícies que podem ser pintadas, decoradas, esculpidas, embelezadas ou cobertas’. (CLARKE, 2016a, pp. 44-45, tradução nossa)

Após a publicação da obra seminal do protagonista do movimento de design alternativo, Margolin (2007; 2009; 2015 [2006]) menciona que a noção de design para o desenvolvimento tornou-se associada primordialmente com projetos de baixa tecnologia orientados para as necessidades de sobrevivência de comunidades, mais do que com o potencial da atividade para estratégias desenvolvimentistas nacionais. O exemplo icônico de design para um país do Terceiro Mundo era um rádio na lata movido à cera de vela. Papanek referiu-se ao produto como “um dispositivo transitório” e reivindicava que levaria pessoas não sofisticadas a adotar eventualmente Panasonic, Phillips e outros rádios produzidos pelas corporações.

Ao mapear a noção de design para o desenvolvimento em perspectiva histórica, Margolin (2007; 2009; 2015 [2006]) ratifica que a Declaração de Ahmedabad elogiava as ideias de Papanek e de Schumacher para o desenvolvimento na esfera comunitária, entretanto, em conformidade com os objetivos de produção industrial da UNIDO. O autor cita que Gui Bonsiepe manteve-se alinhado à Declaração de Ahmedabad, pois elaborou um modelo teórico que demonstra o papel relevante do design no desenvolvimento industrial de países periféricos.

Essa matriz cruzou seis domínios do design — gerência, prática, política, instrução, pesquisa, e discurso — com cinco estágios do desenvolvimento, e foi publicada por Bonsiepe em 1991, sob o título *Developing Countries: Awareness of Design and the Peripheral Condition*, no livro *History of Design: 1919-1990 - The Dominion of Design*. Os estágios da prática evoluem de uma situação de artistas autodidatas de fora da indústria até uma busca por serviços que caracterizam o design industrial. Entre as atividades no quinto estágio, estão as equipes multidisciplinares de desenvolvimento; simpósios internacionais, congressos, e competições; cursos educacionais em escolas bem equipadas; design como objeto de estudo científico; e a publicação de livros que tratem da prática projetual, bem como da teoria e da história do design (MARGOLIN, 2007; 2009; 2015 [2006]).

Nessa perspectiva, Margolin (2007; 2009; 2015 [2006]) compreende que a noção de design para o desenvolvimento deveria partir de uma ênfase circunscrita ao alívio da pobreza para a inclusão da criação estratégica de produtos no âmbito da economia global. Ao corroborar esse mote no viés socioeconômico de países fora do eixo central, em uma reflexão dialética acerca das noções de design para a necessidade e design para o desenvolvimento, o pesquisador

afirma que a primeira visava prover — as necessidades básicas, na ótica de Papanek — e, a segunda, almejava promover — o desenvolvimento, conforme Bonsiepe⁵¹. Além disso, Patrocínio (2015) ressalta que não se tratam de princípios dualistas, irreduzíveis ou incompatíveis, mas que possuem fatores complementares e convergentes e, desse modo, o desenvolvimento minimamente sustentável não pode ignorar as necessidades básicas.

Sob esse prisma, o estudioso aponta: “o design para necessidades básicas pode facilmente ser tomado por assistencialista — ou um caminho condescendente de prover assistência — e, portanto, potencialmente imobilizador, ao considerarmos o processo implicado como uma via de direção única” (PATROCÍNIO, 2015, p. 95). Já no âmbito do design para o desenvolvimento, o autor sublinha que essa alternativa “prescreve o design para estimular crescimento e promover o desenvolvimento, como uma ferramenta de competitividade, com o intento de incluir os países periféricos no mercado global” (PATROCÍNIO, 2015, p. 97). Embora as duas noções sejam de viés intervencionista, o docente considera que o design para a necessidade reflete uma atitude passiva do receptor — ainda que o designer venha a aprender técnicas antigas e vernaculares em uma atitude quase antropológica — enquanto o design para o desenvolvimento incide em colaboração para a construção de conhecimento e transferência de tecnologia.

Em síntese, Patrocínio (2015) cita o professor Alpay Er, para quem, nos anos 1990, ambos os modelos haviam fracassado: no contexto orientado ao mercado, a contribuição do design no processo de desenvolvimento de economias dependentes seria um subproduto do seu papel principal como vetor de inovação e competitividade. Por sua vez, atinente ao significado do período em retrospecto para a teoria e a história do design, Clarke (2016a) postula:

A década de 1970, então, marcou a dispersão do design no domínio interdisciplinar das ciências sociais, com ênfase em contextos experienciais, imperativos sociais e necessidades do usuário que se estenderam até os mais distantes alcances da prática oficial de design. O discurso de orientação antropológica, com o foco em significados situados, contextos cotidianos e metodologias centradas-no-ser-humano, começou a ser adotado pelas áreas convencionais do design, resultando em uma série de conferências de alto nível, em iniciativas políticas e projetos de design que transformaram as políticas da cultura de design dos anos 1970. Os construtos e os termos de Primeiro Mundo e Terceiro Mundo foram desafiados, assim como o papel do design nas políticas de desenvolvimento humano, sendo que os estudos abordaram as culturas, materiais e sociais, para além do paradigma ocidental. (CLARKE, 2016a, p. 47, tradução nossa)

Desse modo, a pesquisa histórica conduzida pela autora corrobora a ideia do design como catalisador de mudança, cujo potencial permitiria equacionar a cultura vernacular com a novidade industrial, o que, por sua vez, situaria o design como relação política e social. Não obstante, torna-se pertinente lançar as seguintes questões para análise: quais ponderações têm sido feitas sobre os limites do movimento de design alternativo? Quais oportunidades emergem no campo do design a partir da dimensão social do desenvolvimento?

⁵¹ Ao livro de Papanek e aos anais do *Design For Need*, Patrocínio (2015) acrescenta o documento intitulado *Development through design*, elaborado por Bonsiepe para a UNIDO, por encomenda do ICSID, em 1973.

Entre as críticas ao movimento de design alternativo, vale mencionar as acusações de neocolonialismo, que consideraram a intervenção de designers do ocidente como paternalista e prejudicial para as regiões nomeadas à época como “periféricas” ou “dependentes”. Sob esse prisma, o professor Bonsiepe, em artigo na revista italiana *Casabella*, em 1974, já havia acusado Papanek de vender um novo e venenoso tipo de neocolonialismo, que ignorava a compreensão política básica das relações de poder. No entanto, por ocasião da publicação da edição revisada de sua obra seminal em meados dos anos 1980, o protagonista do movimento reconheceria os limites das intervenções com seus grupos de alunos estadunidenses e europeus no Terceiro Mundo.

Ao levar em conta que designers locais poderiam atuar sem a interferência de profissionais estrangeiros, Papanek fez a ressalva de que algumas das ideias expressadas no início dos anos 1970 remetiam ao espírito contestador da época e haviam se tornado visões paternalistas e ingênuas no contexto do liberalismo econômico da década seguinte. Ademais, a crítica especializada notou a ausência de uma perspectiva feminista no ideário do movimento. Ainda assim, as iniciativas em torno do design alternativo voltariam a ser creditadas no âmbito da teoria e da história do design pela contribuição fundamental para uma concepção de atividade profissional alinhada às necessidades sociais, para além da cultura de *commodities* e das urgências do sistema capitalista (CLARKE, 2010; 2016a; 2016b; 2018; PATROCÍNIO, 2015).

Sobre as críticas à tecnologia intermediária, Schumacher (1979; [1973]) considera que se tratam das vozes dos privilegiados em torno de proposições supostamente fixas, tais como a razão capital/produto, que desconsideram a dinâmica do desenvolvimento. O autor salienta que a preocupação central da política desenvolvimentista deve ser a criação de oportunidades de trabalho, uma vez que o emprego é a pré-condição de tudo o mais. Já no que se refere à Abordagem das Necessidades Básicas – ANB, Willis (2011; [2005]) pondera acerca da elaboração do conceito por entidades de atuação multilateral, tais como a Organização Internacional do Trabalho – OIT e o Banco Mundial. Logo, a ANB não significava uma ruptura com o projeto de modernização: a partir da redução da pobreza, em tese, a melhora nos índices de educação repercutiria no crescimento econômico, pois o incremento do poder aquisitivo beneficiaria o setor empresarial.

Durante o simpósio *Design For Need*, Bonsiepe (1977) refletiu que o designer não pode ser culpabilizado pela atuação restrita ao consumo conspícuo, uma vez que, tanto no Primeiro quanto no Terceiro Mundo, carecem as políticas para o atendimento de necessidades básicas no saneamento, saúde, nutrição, transporte, comunicação e produção para a maioria. Com efeito, a desigualdade social implica na ausência de mercados para produtos projetados para as massas, cujas necessidades seguem latentes diante da concentração de renda que inviabiliza a demanda efetiva.

A autonomia em países periféricos incidiria na contribuição do design para a satisfação de necessidades sociais, preferencialmente com materiais locais e tecnologias desenvolvidas localmente. Assim, a revisão de prioridades orientaria a atuação do designer na produção de alimentos, uso de energias alternativas, produção de pequena escala, ferramentas agrícolas, aparelhos de energia solar, maquinário de transformação de metais e madeiras, mobiliário escolar, equipamentos sociais etc. Nesse cenário, o designer não seria responsável tão somente

pelo projeto, mas também pela transferência de conhecimento para que a população possa produzir os artefatos que necessita. Além disso, o profissional teria papel relevante nas políticas tecnológicas e na avaliação do registro de patentes, com atenção especial às requisições estrangeiras (BONSIEPE, 1977).

No contexto dos países em desenvolvimento, a Conferência de Ahmedabad endossou que o design deveria ser inserido simultaneamente em variados níveis, em abordagens multidisciplinares, e o sistema educativo dos centros de design industrial seria orientado para a formação de criadores de empregos ao invés de candidatos a emprego: os designers seriam geradores de recursos e não utilizadores de recursos. Além disso, os palestrantes do evento sublinharam que os designers deveriam privilegiar as sociedades em que vivem, de modo que a identidade local não se perdesse na corrida rumo à modernização imposta pelo mercado global — o que implicaria na aproximação entre o design e os ofícios artesanais como requisito (BALARAM, 2009).

Ao refletir sobre o alcance daquelas políticas na Índia, três décadas depois, Balaram (2009) anota que a Declaração de Ahmedabad teria permanecido uma carta de intenções, mais do que um conjunto de realizações. Por ocasião da elaboração do documento, o descortinar da década de 1980 rejeitava o paradigma socialista e o que muitos consideravam o legado Gandhiano, no momento em que as políticas nacionais se alinhavam em torno da competitividade interna e global — ao passo que a atuação em design se deslocava para o cerne das estratégias corporativas. Ainda assim, o especialista ressalta a contribuição da iniciativa para as políticas de design que viriam nas décadas seguintes naquele país, enquanto Clarke (2016a) avalia a Conferência de Ahmedabad como um momento apoteótico da história do design.

2.3 O fator humanista e a ação do design como bem comum

Em edição especial de fevereiro de 2016, o *Journal of Design History* reuniu artigos sobre a interface entre as áreas do design e da antropologia. Ao pontuar aquele momento como significativo para essa ênfase, tanto quanto à época do lançamento do periódico em 1988, os editores Pauline Garvey e Adam Drazin (2016) mencionam a interdisciplinaridade como a tônica da discussão e que, conforme a antropóloga Lucy Suchman, ao invés de uma antropologia reinventada como/para o design, interessa uma antropologia crítica do design. Expresso em outros termos, trata-se de uma mudança no modo de compreender o design, para considerar o que está além do enquadramento do designer. Consoante Suchman, essa ideia demanda projetos etnográficos que articulariam o imaginário cultural e a micropolítica que, por sua vez, delineariam a prática dos designers. Sob esse prisma, as duas trajetórias do engajamento entre design e antropologia se encontram: a) a escrita de uma história social pelo design; e b) a antropologia do design.

A colaboração entre design e antropologia incide, ainda segundo os editores daquele número especial do periódico, no que o antropólogo Alfred Gell denominou ‘nexo de

intencionalidade’ entre invenção, inventor e sujeito, ao passo que o filósofo Bruno Latour e outros estudiosos de ciência e tecnologia analisaram as fronteiras entre projetos tecnológicos não-humanos e seus destinatários humanos. Sob a perspectiva de ‘objetos-em-ação’ e de intersecção entre pessoas e artefatos, Garvey e Drazin (2016) citam o argumento antropológicamente informado de Suchman, que redimensiona as ‘coisas projetadas’ para ‘objetos filiativos’, os quais esboçam vínculos ou divisões entre pessoas.

Na antropologia aplicada ao design, ao invés da preocupação com o usuário, o foco está nos modos de produção cultural advindos das novas tecnologias e dos contextos nos quais os artefatos estão situados. Assim, as linhas entre design e uso são questionadas: a apropriação por parte dos indivíduos transcende a expectativa dos designers, com a alternância de acordo com o engajamento e o contexto; ao invés da concepção de design como aplicado e imutável, essa atividade estaria dispersa. Em última instância, esse enfoque permitiria compreender o design enquanto fenômeno cultural e, em via de mão dupla, as metodologias do design oportunizariam a reflexão sobre a cultura. Por um lado, se a pesquisa em história do design refere-se convencionalmente ao trabalho produzido por artistas, técnicos e designers em variados fins do espectro de atuação, por outro, os articulistas adotam a definição expandida que incorpora o viés político, institucional e coletivo, bem como a criação humana e as práticas não-humanas (GARVEY; DRAZIN, 2016).

Ao conjecturar sobre os influxos da globalização, o antropólogo indiano Arjun Appadurai (2013a) cunhou o termo ‘produção de localidade’: o trabalho imaginativo que as pessoas comuns, ao longo da história, se empenharam para assegurar que ‘hoje’ fosse o mais próximo possível do ‘ontem’. O autor compreende que o local é uma construção humana deliberada, assim como o global, e que as diferenças são de escala, textura, volatilidade e participação, e não de tipo específico. Desse modo, as sociedades mais simples, aquelas que pareciam mais estáveis, tradicionais, irrefletidas e inquestionáveis, eram produtos de um esforço contínuo diário. A vida comum era, na verdade, “o produto de esforços incansáveis para garantir que a mudança catastrófica, a entropia, o desencanto e a fragilidade dos vínculos não cobrassem facilmente o seu preço. Assim, a vida diária, mesmo nas sociedades mais simples, deve ser vista como um resultado de design” (APPADURAI, 2013a, p. 254, tradução nossa).

Em conformidade com o teórico, o design é apenas parcialmente uma atividade especializada, e pode ser concebido como uma capacidade humana fundamental e uma fonte primária de ordem social. Na maioria das ciências sociais, a ordem social não é tratada como um produto primário, mas como um subproduto de sistemas estabelecidos de etiqueta, lei, religião e as respectivas combinações, sendo que os subprodutos geralmente não são vistos como resultados de design. Nesse sentido, Appadurai (2013a) corrobora a ideia de que a história da humanidade poderia ser reescrita como história do design, pois nas relações entre habitat, clima e tecnologia — que perpassam a construção de ferramentas, arte corporal, ritos e mitos — há uma riqueza de soluções de design nas sociedades de baixa tecnologia, as quais precedem a expansão colonial europeia e a instauração do capitalismo industrial. O pesquisador exemplifica com os calendários Maia, as roupas de seda chinesa, a caligrafia islâmica e a escultura de Benin, os sistemas matemáticos e filosóficos do sul da Ásia, os sistemas para comércio e troca do Pacífico, as adaptações circumpolares às temperaturas abaixo de zero etc.

Ainda que aquelas sociedades sucumbissem ou registrassem resultados disfuncionais em termos de opressão, exploração e impacto ambiental, Appadurai (2013a) pondera que esses fatores integram a vida social, e que os seres humanos têm projetado sociologias e cosmologias de imensa complexidade, sensíveis ao equilíbrio entre habitat, meio ambiente, tecnologia e formas sociais em constante mudança. De acordo com o autor, muitas das tecnologias massivas para a produção, distribuição e consumo de *commodities* estavam ligadas aos interesses humanos em novos sabores (açúcar, pimenta, tabaco, chá etc) e à busca de maneiras menos dispendiosas de atender as necessidades básicas. Já nas sociedades industriais, a busca por poder e riqueza constituiu um novo capítulo na história social do design, em que a capacidade de novas máquinas para agilizar a fabricação, o comércio e o transporte inaugurou outra relação entre design, moda e mercado⁵².

Em consideração aos objetos enquanto agentes, Appadurai (2013a) ordenou, inicialmente, três princípios: a) as coisas são difíceis de classificar, por exemplo, como presentes ao invés de mercadorias, porque estão em constante mudança; b) essa qualidade de mudança seria cultural, no sentido de que os objetos poderiam ser vistos como tendo biografias, vidas e trajetórias; e social, na medida em que essas biografias seriam produtos de mudanças de longo prazo nos regimes de valor; e c) a ideia de que as coisas poderiam ser consideradas tendo não somente itinerários, mas também intencionalidades, projetos e motivos independentes de seus manipuladores humanos. Mais tarde, o acadêmico acrescentou a capacidade dos objetos de gerar contextos como um novo modo de pensar sobre os processos de design, sob um ponto de vista social e cultural:

objetos não são coisas; objetos são coisas projetadas. Ou, mais vagamente, objetos são coisas que os humanos colocaram na órbita da vida social (...) Eles aparecem em conjuntos, e esses conjuntos têm algum tipo de lógica. A razão para isso é que o design consiste essencialmente em criar categorias, conjuntos e sequências. Design não se trata de objetos isolados (APPADURAI, 2013a, pp. 258-259, tradução nossa).

Desse modo, o autor indica que a ilusão da singularidade advém da ênfase equivocada do designer como artista. Nesse aspecto, para além da relação com a arte, o design opera no intermédio entre arte, engenharia e mercado. Enquanto essas duas últimas esferas operam no âmbito da repetição e da mercantilização, a primeira enfatiza a singularidade: o autor exemplifica com o projeto de um relógio único e exclusivo que, além de uma nova marca, é um objeto que um consumidor pode comprar, possuir e aproveitar. Essa característica aproxima o designer com o artista e o afasta da engenharia e do mercado, o que seriam as marcas registradas da vocação do design. Ao apontar para uma identidade dual e simultânea, o estudioso salienta que os designers também projetam os contextos dos objetos projetados, a exemplo do design de interiores. Além disso, o pesquisador situa o design como regulador da moda/do efêmero, e indaga: “como é possível impulsionar o design social para tornar nosso mundo mais saudável, mais justo e mais pacífico, se a moda não é muito adequada para essa tarefa?” (APPADURAI, 2013a, p. 265, tradução nossa)⁵³.

⁵² O termo ‘moda’ é empregado no sentido da efemeridade, para além do campo profissional.

⁵³ Em uma concepção ampliada do design em relação às formas sociais, o antropólogo faz alusão ao design ‘do social’, e não à abordagem de projeto sob investigação nesta tese.

Portanto, Appadurai (2013a) é crítico ao divórcio do design — orientado às *commodities*, aos consumidores e ao mercado — com o planejamento — orientado aos objetivos coletivos, aos benefícios de longo prazo e contextos mais amplos do que o produto individual. O planejamento estaria mais preocupado com a sustentabilidade social e ambiental, e teria uma relação reguladora sobre o design. O pesquisador alude às duas principais visões em torno do termo ‘sustentabilidade’: a) *designs* sociais para o longo prazo e os debates sobre custos, prioridades e incertezas; e b) a confusão entre mercado e nossa relação com a natureza, ou seja, a crença no mercado enquanto força reguladora da sociedade, que seria freada pelas questões sociais introduzidas pela sustentabilidade.

Enquanto o design se detém às necessidades intermediárias, às tendências e às oportunidades materiais, o planejamento almejaria o design com consciência social, que conecta o mundo dos bens ao mundo da política, da justiça e das limitações de recursos. O teórico conclama: “precisamos pensar em como o planejamento, a sustentabilidade e o design podem funcionar melhor juntos, tanto como corretivos para as falhas do mercado como fontes de política social que não dependem inteiramente de eficiências medidas por preço e demanda do consumidor” (APPADURAI, 2013a, p. 267, tradução nossa).

Nesse sentido, as pesquisas sobre neoliberalismo no contexto latinoamericano de Arturo Escobar (2018; 2020) têm indicado os modos pelos quais a cultura de design pode ser compreendida em um viés cosmopolítico. Na perspectiva contemporânea de linhas borradas entre usuários e clientes, *experts* e *stakeholders*, o antropólogo colombiano questiona as definições clássicas de design. Ao tratar do design participativo, Escobar (2018; 2020) discorre sobre a noção de ‘comunalidade’, crescente na América Latina, ou seja, as relações comunais dos povos e coletivos em contraposição às coalizões e tramas de corporações transnacionais que querem apropriar-se de tudo.

Assim, as tramas comunitárias denotam “um fato humano fundamental do ser comunal humano e com o-mais-que-humano, mas também com uma nova visão de ver a vida em termos das relações que as sustentam: o que chamamos de interdependência radical ou relacionalidade” (ESCOBAR, 2020, p. 2). Além disso, o autor cita a pesquisadora feminista Rita Segato, para quem “escolher o caminho relacional [digamos, no design] é optar pelo projeto histórico de ser comunidade, é dotar de uma retórica de valor às formas de felicidade comunais que possam se opor à poderosa retórica do projeto das coisas, ao projeto de globalização”.

Diante do exposto, torna-se pertinente estabelecer um nexo com a elaboração teórica de Pratt (1999) sobre o conceito de ‘zona de contato’, a saber, a maneira como os laços sociais vão se fazendo por entre linhas de diferença de hierarquia e de pressupostos conflituosos ou não compartilhados. A acadêmica sustenta:

Tal abordagem consideraria o modo como as diferenças e as hierarquias são produzidas *no contato* e *pelo contato* dessas linhas umas com as outras. Diferenças de classe, etnia e gênero seriam então analisadas não em termos do pertencimento das pessoas a comunidades particulares, mas em termos da produção e da reprodução dessas mesmas diferenças no *contato* socialmente estruturado entre grupos que vem sendo forçosamente aglutinados em sua irremediável separação. Tal ‘perspectiva do contato’ assumiria a heterogeneidade de um grupo social e poria em primeiro plano a relacionalidade do sentido. Sob uma perspectiva do contato, um fenômeno

como a segregação, por exemplo, consistiria não simplesmente na isolamento mútua, como vem sendo definido pela própria segregação, mas como uma forma de ajuntamento que assume a co-presença social e historicamente estruturada de grupos dentro de um espaço — uma zona de contato (PRATT, 1999, p. 12, grifos da autora).

Sob essa perspectiva, Pratt (1999) elucida que a invisibilidade de grupos colonizados e subalternos na consciência de um grupo dominante não seria entendida como tal, mas como copresença. Em vista desses pressupostos teóricos, vale retomar o debate sobre design e democracia por Bonsiepe (2011) e o ensinamento do pesquisador sobre a ideia de humanismo projetual: trata-se do “exercício da capacidade de projetar para interpretar as necessidades de grupos sociais, bem como para elaborar propostas viáveis e, principalmente, emancipatórias, porque humanismo implica a redução da dominação e, no caso do design, atenção também aos excluídos, aos discriminados” (BONSIEPE, 2011, p. 21). Isto, na prática, seria voltar-se para a base da pirâmide, que constitui maioria da população, além dos idosos e pessoas com deficiência, o que, em consonância com Whiteley (1998), implica em deixar de empregar o design como ferramenta dominadora para a sustentação do consumismo e sua bagagem obrigatória de degradação ambiental e desigualdade social. Desse modo, o articulista define o designer valorizado, como aquele comprometido com ideais sociais e culturais.

2.3.1 Design e humanismo em quatro conferências

A coletânea *Cadernos de Estudos Avançados em Design* tem sido publicada pela Escola de Design e pela Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais – EdUEMG, em torno de temáticas que visam contribuir no âmbito da teoria e crítica do campo. A edição intitulada *Design e Humanismo*⁵⁴ congregou os textos dos palestrantes do *4th International Forum of Design as a Process – Diversity: design/humanities*, ocorrido em Belo Horizonte-MG, em 2012, com o intuito de trazer à luz as questões inerentes às ciências humanas e sociais e as respectivas interfaces e conexões com o universo do design, com a ênfase nos aportes das disciplinas humanistas para a cultura de projeto (MORAES; CELASCHI, 2013).

Entre os conferencistas do evento, Gui Bonsiepe (2013) sustentou que o contexto de crise demanda a revisão de tendências de enfoque do design contemporâneo e relacionou nove denominações recorrentes, seguidas por uma avaliação daquelas que considera as mais contraditórias e as mais promissoras para responder ao conflito atual do próprio campo do design: design socialmente responsável; design ecológico; *life-style* design; design de autor; design-arte ou design transdisciplinar; design artesanal; design estratégico; pesquisa em design; e design experimental. Ao sublinhar que o debate sobre a contribuição da atividade para a melhoria da sociedade é tão antigo quanto a história do próprio design, o palestrante afirmou

⁵⁴ Os demais volumes publicados incluem: Multiculturalismo; Transversalidade; Identidade; Método; Emoção; História; Semiótica; Cultura; Inovação; Sustentabilidade I e II; e Educação.

que o discurso hegemônico orientado pelo *marketing*, pelo *branding* e pela competitividade tem silenciado a dimensão social e política do design, e que a crise motiva a redescoberta das mais dignas tradições do projeto moderno, que teriam sido vilipendiadas pelo pós-estruturalismo e pelo neoconservadorismo.

Ainda assim, Bonsiepe (2013) referenciou o sociólogo peruano Aníbal Quijano, que cunhou o termo ‘colonialidade’ para denotar o lado obscuro do projeto da modernidade e da emancipação. O pesquisador fez alusão à história econômica das últimas três décadas, assinalada pelo esvaziamento do conceito de democracia, com o incremento dos interesses privados que provocam a erosão do espaço público e a crescente atrofia dos interesses sociais. De modo a apontar saídas para a crise do design, Bonsiepe (2013) salientou que necessitamos indagar: para quem o projeto é desenvolvido? Em quais condições econômicas, sociais e tecnológicas?

Na sequência, a palestra proferida por Lucy Niemeyer (2013) abordou as mudanças políticas e culturais das últimas décadas que determinaram os novos rumos do design, e convocou os designers para a assunção do papel de transformadores sociais. A docente enfatizou a concepção de design como processo e ação continuada. Essa ideia perpassaria desde o projeto até a existência do artefato no mundo, com a utilização de matéria e energia, além de incluir o fazer humano como algo que afeta a vida das pessoas, transforma a sociedade, interfere na cultura e deixa traços com o descarte.

Em consideração aos impactos do design no indivíduo, na sociedade e no meio ambiente, a pesquisadora mencionou que fatores como sustentabilidade, universalidade de uso, inclusão social, ergonomia e usabilidade devem ser levados em conta, além da satisfação dos desejos, da boa experiência de uso e da construção de significação. A palestrante conclamou: “que o design contemporâneo brasileiro esteja cada vez mais empenhado em seu papel de agente de transformação social, inovação tecnológica, valorização da diversidade, construção de novos significados, preservação do meio ambiente, sempre guiado por consistente comprometimento ético” (NIEMEYER, 2013, p. 77).

Em seguida, a exposição de Maria Cecília Loschiavo dos Santos (2013) situou o design como ciência social aplicada sob uma perspectiva humanista, cuja racionalidade está preocupada em compreender e problematizar os fenômenos sociais para intervir, sendo que o designer integra e possui habilidade para participar do próprio objeto de estudo. Nesse sentido, Santos (2013) explicou que a palavra *humanitas* foi criada por Cícero referindo-se ao povo romano que alcançou sua identidade pelo cultivo das letras e da filosofia, tornando-se *humanus*. Na educação, a conferencista referenciou Paulo Freire⁵⁵ e o livro *Pedagogia do Oprimido*, de 1970, para a distinção entre ‘humanismo’ — a saber, a generosidade autêntica para a restauração da intersubjetividade — e ‘humanitarismo’ — ou seja, o egoísmo do opressor e a educação bancária.

Assim, as disciplinas teórico-críticas aumentariam o grau de compreensão da realidade na qual o designer opera, bem como da própria atuação profissional. No que se refere às especificidades históricas e culturais de países como o Brasil, Santos (2013) citou a filósofa Marilena Chauí e o designer Aloisio Magalhães. No livro intitulado *Brasil: mito fundador e*

⁵⁵ Paulo Freire (1921-1997) nasceu em Recife-PE, se estabeleceu em São Paulo-SP e obteve reconhecimento pela contribuição em torno da pedagogia crítica e da educação dialógica.

sociedade autoritária, Chauí (2000) assevera:

A sociedade brasileira é marcada pela estrutura hierárquica do espaço social que determina a forma de uma sociedade fortemente verticalizada em todos os seus aspectos: nela as relações sociais e intersubjetivas são sempre realizadas como relação entre um superior que manda e um inferior que obedece. [...] O outro jamais é reconhecido como sujeito, nem como sujeito de direitos, jamais é reconhecido como subjetividade nem como alteridade. [...] Enfim, quando a desigualdade é muito marcada, a relação social assume a forma nua da opressão física e/ou psíquica. (CHAUÍ, 2000, p. 89)

Durante a palestra, Santos (2013) mencionou que Aloisio Magalhães elucubrou a respeito de nossas tensões culturais, sociais e econômicas em termos das distâncias existentes “entre a pedra lascada e o computador”. Ao indicar que fatores como gênero, desigualdade, precariedade, informalidade e pobreza urbana são desafios perenes em nossa sociedade, a conferencista discutiu as repercussões na área do design, além de remeter ao olhar feminino e humanista da arquiteta Lina Bo Bardi e da filósofa Gilda de Mello e Souza para tratar do design popular/espontâneo e das práticas vernaculares⁵⁶. Nas relações entre design, arte e cultura popular, para Santos (2013), Lina considerou a transformação da desvantagem em vantagem, bem como o entendimento da cultura de design que é intelectualmente e esteticamente tributária do contexto local. Por sua vez, Souza concebeu o papel do design como modo de expressão e elaborou sobre o fenômeno estético do cotidiano, dos fatos insignificantes e sem foros de grandeza que, não obstante, compõem o tecido de nossa vida.

Já a conferência de Flaviano Celaschi e Dijon De Moraes (2013) enfocou as concepções de ‘futuro’, ‘bem-estar’ e ‘interdependência’ enquanto conceitos centrais do humanismo contemporâneo e que, portanto, seriam coerentes na relação do campo do design com o meio social. Diante da abrangência de novos cenários, os palestrantes sublinharam que as ações em design se alargaram para além das dimensões técnicas e objetivas inerentes à produção industrial, e passaram a uma arena mais complexa e sistêmica, ao levar em conta diversos comportamentos e estilos de vida. Nesse viés, os articulistas apontaram os novos desafios do design no viés da complexidade, que abarcam o alinhamento socioeconômico-ambiental, a questão da identidade local e os valores materiais e intangíveis. Logo, as perguntas de jovens estudantes das faculdades de design poderiam encontrar respostas na antropologia, sociologia, psicologia, e em disciplinas relacionadas à estética, neurociências, semiótica e história, entre outras. Os conferencistas compreenderam que “todo design é design social”:

(...) Cada modificação do artificial traz consequências a brevíssimo e a longuíssimo prazo sobre o real, e o real do artificial é, obviamente, o natural. O artificial se define pela diferença do natural, mas dentro dele, o artificial é parte sem vida. E o homem é a dobradiça entre esses dois sistemas estando dentro da biosfera e responsável único pela tecnosfera. Não existe, portanto, modificação ou projeto artificial que não tenha consequências na biosfera; a biosfera do homem é, ao mesmo tempo, caracterizada pelas consequências biológicas e sociais, uma inseparável da outra. Podemos, então, afirmar que cada consequência do artificial tem uma consequência social e que não estamos

⁵⁶ Lina Bo Bardi (1914-1992) nasceu na Itália, migrou para o Brasil em 1946 e obteve reconhecimento por projetos arquitetônicos como o do Museu de Arte de São Paulo – MASP, além de design de móveis, exposições, filmes, modas, publicações e pela atuação na educação.

realizando uma ação de design, senão para obter consequências sociais previstas em nosso agir (CELASCHI; DE MORAES, 2013, p. 43).

Sob esse prisma, os palestrantes redimensionaram a compreensão do ‘social’ para abarcar tópicos como a preocupação hedonista de classes abastadas, as demandas de determinada comunidade local, a reconversão industrial dos países desenvolvidos, o desenho de serviços que substituem produtos, a comunicação, as mídias, a moda etc. Ainda assim, Celaschi e Moraes (2013) ponderaram que o design é sempre social, mas nem tudo aquilo que é projetado é determinado com atenção e repercussão sobre o social, dado o limitado alcance do design contemporâneo sobre o artificial⁵⁷.

2.4 Considerações sobre a contribuição social do design

Na tentativa de ilustrar a função social do design na roda de conversa ocorrida no Museu da Casa Brasileira – MCB, o público demonstrou como a noção de ‘social’ pode ser nebulosa entre estudantes e profissionais da área. Nesse aspecto, durante o colóquio, um conceito de ‘abundância coletiva’ e outro de ‘empreendedorismo 2.5’, levantados pela plateia, foram logo desmistificados pela debatedora Klotzel: “isso não é em favor da sociedade, sendo que os bancos e outros empreendimentos têm lucros exorbitantes às custas da precarização das condições de trabalho”⁵⁸. Já outro participante citou os ‘memes’ das redes sociais como o ápice da comunicação visual contemporânea, o que evidencia a confusão entre mídias e interfaces gráficas e a discussão sobre o papel social do designer.

Conforme as esferas de atuação em situações de interesse público mencionadas pelo professor Braga, as searas da acessibilidade e da sustentabilidade aludidas por Klotzel, e os âmbitos da educação e da cultura referidos por Lins, o reconhecimento da amplitude da função social do design ressignifica as perspectivas acadêmicas e projetuais. Portanto, essa conversa tem nuances históricas, políticas e filosóficas, e é possível inferir que a abordagem do design social se configura como um dos modos de realização da função social da atividade.

Já o debate da sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94 aponta para três utopias concretas nos tempos distópicos da década de 1990 e do século XXI. A utopia concreta do trabalho digno, enfocada por Oliveira e Couto (1994; 2022), expressa a preocupação com a pedagogia do design que oportunize inserção profissional sem abstenção de postulações

⁵⁷ Os conferencistas citaram o livro seminal *Design for the Real World*, de Victor Papanek (1971) e a retomada do debate por Victor Margolin (2014) na obra *A Política do Artificial*, além das seguintes referências que enfatizam o design em relação às questões sociais e ambientais: Jacques Fresco (2013) e o livro *Looking Forward*; Amartya Sen (2000) e o livro *Development as Freedom*; Luigi Bistagnino (2009) e o livro *Design Sistemico*; Niti Bhan e Dave Tait (2008) e a obra *Design for the Next Billion Consumers*; e Carlos Teixeira (2013) e o texto intitulado *Designing for Billions*.

⁵⁸ Klotzel indicou o filme intitulado *Eu, Daniel Blake* (2016), do diretor britânico Ken Loach. Após sofrer um ataque cardíaco, o protagonista é considerado inapto ao trabalho e, no entanto, é vetado-lhe o acesso ao subsídio previdenciário.

éticas. Expresso em outros termos, a orientação humanista se apresenta como fator basilar para a formação do designer cidadão enunciado por Margolin (2006).

A utopia concreta da dimensão civil do projeto, cerne da reflexão de Santos (1994; 2022) propõe um alinhamento da atividade projetual com o cenário de grandes disparidades socioeconômicas do Brasil, caracterizado pela massa de cidadãos incompletos. Assim, a elaboração teórica da autora incide em uma concepção ampliada do design vinculado à economia de mercado e à subordinação do valor de uso às virtualidades da troca, conforme a problematização de Batista (2012). Nesse viés, o reconhecimento da dimensão pública da atuação do designer é essencial para a realização da função social da profissão, o que perpassa a luta por valores democráticos, de acordo com o referencial de Batista (2012) e Bonsiepe (2011). Além disso, segundo Santos (1994; 2022) a dimensão civil do projeto leva em conta o olho vernacular na produção de cultura material, o que, por sua vez, converge com o referencial de Lima (1994; 2022), de modo que a atividade profissional se realize em articulação com os mitos, as utopias, os ritos e os símbolos da identidade pluralista do povo brasileiro.

A utopia concreta da pesquisa histórica constitui o eixo da comunicação de Lima (1994; 2022). Em conformidade com demais articulistas na alusão a uma ruptura com o ensino meramente instrumental e alienante, a autora situa a relevância das tradições autóctones para uma formação alinhada aos diversos modos de saber-fazer da cultura brasileira — o que foi respaldado por Cardoso (2008) e Batista (2012) acerca do tensionamento com as concepções importadas e a ênfase no mercado de luxo. Assim, Lima (1994) lançou um conjunto de linhas-guia para a investigação em história do design no Brasil, no ensaio de uma expansão do enfoque na industrialização e na institucionalização, na direção dos estudos de cultura material e de memória gráfica, o que também encontra ressonância no postulado de Cardoso (2008). Além disso, ao articular o ensino e a investigação histórica com as questões sociais, vale observar que o artigo de Lima (1994) introduziu o debate que tomaria corpo, nas décadas seguintes, como história social do design.

Se, por um lado, o quadro teórico acerca das desigualdades sociais parece circunscrito às questões de classe, por outro, a contribuição fundamental das congressistas constitui um preâmbulo histórico às discussões sobre design e opressões, por ocasião da emergência da pesquisa científica na área, no país — um movimento articulado por pessoas visionárias. Em última análise, vale ressaltar o papel do elemento utópico no ensino do design e na prática projetual. A condição de latência, do possível, do encapsulado que pode ser estendido, integra o aporte de designers cidadãos. Este estudo demonstrou que os discursos da utopia e da função social não estão sepultados: designers que não se resignam e não capitulam à burocratização e ao conservadorismo são profissionais que compreendem o aspecto do ‘vir-a-ser’ na base do projeto em compromisso com ideais coletivos. Desse modo, a imaginação utópica engrandece o desenho do campo e impulsiona a atuação em design na luta pelo Brasil cordial.

Na sequência deste capítulo, a mirada histórica objetivou efetuar um mapeamento dos discursos do design para a necessidade e do design para o desenvolvimento, que assinalaram uma parcela significativa da cultura de design dos anos 1970. A densidade dos temas averiguados aqui, em linhas gerais, oportuniza o desdobramento em estudos específicos, conforme as questões elicitadas no quadro 2, a seguir:

- a) Quais análises em profundidade podem ser feitas em torno dos artefatos projetados, dos programas educativos e das políticas públicas elaboradas nos domínios do design para a necessidade e do design para o desenvolvimento no período pós-1968?
- b) Como se estruturavam as metodologias centradas no usuário e de orientação antropológica empregadas pelo movimento de design alternativo?
- c) De que modo os discursos do design para a necessidade e do design para o desenvolvimento têm repercutido na cultura de design de países periféricos, especialmente, no Brasil?
- d) Quais nexos se estabelecem entre design para a necessidade e design para o desenvolvimento em relação a temáticas análogas, tais como: design social, design para inovação social, *design anthropology*, design participativo, design para sustentabilidade, design para transição, tecnologia social etc?
- e) Como as teorias e as práticas em torno das necessidades básicas e do desenvolvimento sustentável se integram à pesquisa e à educação em design, e quais competências se tornam relevantes para a atuação nesses enfoques?

Quadro 2 - Questões para futuras investigações. Fonte: elaborado pelo autor (2021).

O panorama demonstrou que os ventos de 1968 incidiram na ressignificação da potência original do design diante de questões sociais e ambientais prementes, com o reposicionamento da profissão sob uma perspectiva humanista. Da prática de projeto à elaboração de políticas públicas que perpassam a produção e a colaboração, as linhas entre as noções de design para a necessidade e design para o desenvolvimento se mostram ora borradas, à luz do referencial de Papanek (1971; 1977), de Schumacher (1979; [1973]) e da pesquisa conduzida por Clarke (2010; 2016a; 2016b; 2018), ora evidentes, de acordo com o postulado de Bonsiepe (1977) e as análises de Margolin (2007; 2009; 2015 [2006]) e de Patrocínio (2015).

Assim, os construtos do design para a necessidade e do design para o desenvolvimento não configuram opostos binários, mas denotam um par em tensão, no qual é possível vislumbrar uma relação de complementaridade, meio século depois. Na conjuntura de regimes autoritários e de (extrema-)direita, insensíveis à desigualdade social e ao colapso ambiental — e tampouco ao design como vetor de desenvolvimento nos termos aqui enfocados — é possível inferir sobre a pertinência da BNA, da tecnologia intermediária e das bandeiras do movimento de design alternativo. A falta no atendimento às necessidades básicas da maioria da população perdura e, paradoxalmente, persiste o divórcio entre a denominada ‘sociedade de consumo’ — cada vez mais restrita em contextos de escassez — e a natureza.

Portanto, vale retomar os anais do *Design For Need*, cuja introdução assinada pelo professor Cornford (1977), integrante da organização, salienta que a campanha deve ser travada nas esferas da educação e da política, em concomitância com a dimensão da técnica. No momento em que os envolvidos com a produção se unirem aos designers críticos às práticas correntes — na proposição de alternativas — haverá força para a mudança. Em que pese as diferenças entre necessidade e desenvolvimento, bem como entre alternativo e industrial, a tônica da revisão dos meios e dos fins da atividade projetual estava expressa no subtítulo do simpósio: a contribuição social do design.

A seguir, o capítulo três, situa os delineamentos teóricos, históricos e metodológicos que especificam o design social pela ênfase nos meios, para além dos fins, dessa abordagem sociopolítica de projeto. Nesse âmbito, vale retomar o postulado de Appadurai (2013a), e a observação acerca de duas lacunas advindas da afirmação do capitalismo industrial: aquela

existente entre o design profissional e o design cotidiano da vida diária; e outra, que separa o design — circunscrito ao domínio das mercadorias — do planejamento de cidades, estados e organizações. Logo, o design social emerge a partir dessas lacunas, em contraponto aos fins das mercadorias, e entre os meios do cotidiano da vida diária. Ao passo que a história do design elucida o alcance do planejamento, conforme Bonsiepe (1977) e a Conferência de Ahmedabad, as potencialidades do campo no âmbito das políticas públicas prosseguem urgentes, enquanto meios da dimensão social do desenvolvimento.

3. Design social: dos fins aos meios

Por que design social aqui, agora?

O que é a sociedade, hoje, em certas partes do mundo, de tal modo que não é incomum pensar que os designers podem ter uma função a cumprir na reforma social?

O que é o design que os designers consideram sociabilidade reformada como o resultado, se não também os meios, do que os designers fazem?

– Cameron Tonkinwise, 2014 (tradução nossa).

O questionamento de Tonkinwise (2014) encontrou ressonância na palestra intitulada Design social: dos fins aos meios, proferida pela professora Maria do Carmo Curtis, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, no Encontro de Design Social, organizado pelo autor desta tese em 2014, à época docente na Universidade Feevale, em Novo Hamburgo-RS. Naquela ocasião, a conferencista ressaltou que a tônica dessa abordagem de projeto está nos meios, para além dos fins, uma vez que almeja contemplar necessidades humanas não atendidas pelo mercado, com o fio condutor das ações em práticas colaborativas entre designers e demais atores sociais interessados.

A proposta deste capítulo reside em situar as perspectivas teóricas e históricas do design social. Primeiramente, a seção 3.1, constitui um preâmbulo acerca da evolução de um movimento popular protagonizado por estudantes e trabalhadores, que reivindicava o compromisso da atividade profissional com as questões sociais e ambientais, em detrimento de valores consumistas, a partir da gênese nos países escandinavos, entre o final dos anos 1960 e o encerramento da década de 1970. Desse modo, o quadro teórico é constituído pelo referencial de Alison J. Clarke (2013; 2019 [2015]; 2021a; 2021b), que investiga a história do movimento de design social, além da biografia de Victor Papanek. O marco teórico inclui também os artigos de Zoy Anastassakis (2012; 2014), e os capítulos de livro de Bianca Martins e Edna Cunha Lima (2011).

Em seguida, a seção 3.2 privilegia o debate contemporâneo acerca do design social nos estudos em design e interdisciplinaridade. Assim, uma síntese sobre os desafios e as condicionantes do campo do design, de acordo com os pesquisadores Richard Buchanan (1990; 1999) e Victor Margolin (2014; 2015), é seguida por uma sumarização do livro ‘Projetando Produtos Sociais’, escrito por Danilo Émmerson Nascimento Silva (2009a; 2009b), professor do curso de graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, na capital nordestina do Recife-PE. A obra foi publicada pela Editora da UFPE e atualmente está fora de impressão.

Na sequência, a seção 3.3, enfatiza os diálogos entre design social, museologia social e patrimônio cultural, nas expansões do campo do design na interface com outras áreas do conhecimento, à luz do aporte teórico do sociólogo Nestor Canclini (2000), do antropólogo Marc Augé (2010; 2012) e da museóloga Marília Xavier Cury (2006). O ponto de partida para a análise

consiste na prefacção de três obras que abarcam questões atinentes ao design, ao património e à ação cultural: ‘Design e/é património’, organizado por Camargo (2012); ‘Atividades de design como capital cultural: novas tendências nos países latino-americanos’, de Suzuki (2020); e ‘O que é Ação Cultural, de Teixeira Coelho (2001; [1989])’. Em seguida, por meio de uma revisão de literatura, é traçado um breve panorama histórico e conceitual que enfatiza o social como objeto de pesquisa e desenvolvimento na área da museologia. Em seguida, uma série de casos teórico-práticos, averiguados em síntese, exemplificam articulações entre design social, memória e património cultural, com o propósito de elucidar perspectivas interdisciplinares de atuação em contextos participativos e comunitários.

3.1 O movimento de design social: um preâmbulo histórico

Entre a série de revoltas e levantes ocorridos em escala global naquele ano de 1968 que entraria para o imaginário coletivo, os protestos contra a Guerra do Vietnã (1955-1975) abriram o caminho para as negociações pela paz. O movimento de massas incidiu também na implantação de reformas na Tchecoslováquia (atual República Tcheca), advindas da concepção de socialismo humanizado e crítico ao stalinismo soviético — o que se tornaria conhecido como Primavera de Praga. No mês de abril, uma das maiores lideranças por direitos civis nos Estados Unidos, o pastor negro Martin Luther King foi assassinado. Já em maio, a tradicional universidade francesa Sorbonne foi ocupada por estudantes que criticavam as políticas trabalhistas do governo de Charles de Gaulle, em uma agitação que se alastrou pelo país (GILBERT, 2017; VENTURA, 2006; [1989]).

No Brasil, um protesto de secundaristas contra a ditadura militar terminou com a morte do estudante Edson Luís de Lima Souto, pela polícia, em março daquele ano. Em seguida, houve a prisão de estudantes em Ibiúna-SP, no congresso da União Nacional de Estudantes – UNE, que então atuava na clandestinidade. As greves de milhares de trabalhadores siderúrgicos e metalúrgicos nos estados de Minas Gerais e São Paulo pleiteavam reajuste salarial, o que, com efeito, reanimou o sindicalismo. Aos 26 de junho, a Passeata dos 100 mil ocorreu no centro do Rio de Janeiro, em oposição à ditadura civil-militar que vigorava no país desde 1964, e cuja reação seria o Ato Institucional Nº 5 – AI-5, considerado o mais arbitrário e repressor do regime (SCHWARCZ; STARLING, 2015).

Ainda em 1968, o exército mexicano reprimiu o movimento estudantil que clamava por liberdades civis e pela apuração de casos de abuso policial, às vésperas da abertura dos Jogos Olímpicos naquele país que, por sua vez, seriam assinalados pelo protesto de atletas negros medalhistas com a saudação do movimento *Black Power*. Além desses acontecimentos, o espetáculo *Hair* estreou na Broadway e, na sequência, virou filme e se tornou emblema do movimento *hippie*. Já em meados de 1969, a Revolta de Stonewall, em Nova York, constituiu um marco histórico na luta de Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transexuais contra a repressão policial e pelos direitos da comunidade LGBT.

Ao refletir sobre os influxos daquele contexto histórico na atividade projetual, Teixeira Coelho (2001 [1989]) destaca: se no pós-guerra o design foi concebido como modo avançado de uma nova cultura, a partir de 1968 seria denunciado como violentador da cultura, ao passo que a opulência, o funcionalismo e a razão técnica receberiam acusações de opressão e mistificação. Em alusão às históricas escolas alemãs Bauhaus (1919-1933) e Ulm (1953-1968), o pesquisador considera que almejavam um mundo de objetos cuja beleza e utilidade fariam oposição ao feio e ao gratuito, bem como à arte vista como egoísta e decadente, sendo que o novo estilo seria uma ‘contra-arte’ que promoveria o progresso da civilização. Não obstante, o fechamento da Escola de Ulm coincidiu com o denominado ‘ano das revoltas jovens’. Nessa conjuntura, Clarke (2016a) indica uma relação de comunalidade entre as obras de Papanek (1971) e de Schumacher (1979) — acerca dos pressupostos do movimento de design alternativo e a noção de tecnologia intermediária, estudadas anteriormente no capítulo dois — com os livros *Aid as Imperialism*, de Teresa Hayter (1971), sobre a rejeição à caridade como extensão do imperialismo, e ‘Choque do Futuro’, de Alvin Toffler (1970), em torno dos desdobramentos da sociedade superindustrializada, a exemplo da sobrecarga informacional.

Durante o período marcado pelos acontecimentos de 1968, Anastassakis (2012; 2014) menciona a crise de identidade que atingiu o design, com a inquietação por parte de estudantes e profissionais da área sobre o desempenho nos processos industriais e nas engrenagens do capitalismo. No momento em que o trabalho dos designers foi considerado antagônico à diversidade cultural, a pesquisadora indica que a terminologia ‘industrial’ foi posta em questão, com a popularização da palavra ‘design’ sem essa adjetivação. Com efeito, a aproximação da área do design com as ciências humanas e sociais — ocorrida, inicialmente, com a psicologia cognitiva, a pesquisa sobre os fatores humanos e a sociologia — foi assinalada pelo emprego de métodos de orientação antropológica. Ao passo que a disciplina da antropologia também se encontrava em conflito, em um processo de revisão dos mecanismos e procedimentos sob os quais foi constituída, segundo Anastassakis (2012; 2014), o interesse dos designers visava um modelo alternativo de criatividade não-capitalista, rumo à conscientização sobre responsabilidade social.

No estudo sobre design social em perspectiva histórica, Martins e Lima (2011) mencionam a contribuição fundamental de Victor Papanek, que propôs uma listagem de projetos necessários para serem desenvolvidos a partir de instituições de design socialmente-orientadas. As pesquisadoras exemplificam com produtos no âmbito da assistência ao ensino, o que inclui a transferência de conhecimentos e habilidades para pessoas com dificuldade de aprendizagem e auxílio aos portadores de deficiência; treinamento para pessoas de baixa renda que buscam progressão profissional; dispositivos de diagnóstico médico, equipamentos hospitalares e ferramentas odontológicas; equipamentos e mobiliário para hospitais psiquiátricos; e dispositivos de segurança para o lar e para o trabalho. Além disso, as autoras citam a experiência dos designers motivados pelas ideias de Papanek, com a participação de populações desassistidas nos projetos, em contraponto à produção em grande escala da indústria convencional — o que apontava para um distanciamento do design industrial na direção de uma abordagem humanista, próxima do público e das respectivas especificidades culturais.

Em resposta ao chamado de Papanek, outros profissionais têm desenvolvido programas

de design para necessidades sociais, especialmente para idosos, população de baixa renda e pessoas com deficiência. Todavia, Margolin e Margolin (2004; [2002]) consideram que pouco se avançou em termos de um novo modelo de teoria e prática social em design, em contraste ao modelo de design para o mercado. Os autores ressaltam que não se trata de uma concepção binária, mas dois pólos de uma mesma constante cuja diferença seria definida pelas prioridades da demanda, e propõem uma agenda de pesquisa em design social fundamentada na observação participativa e no trabalho interdisciplinar com profissionais da saúde, da educação e das humanidades — o que, em conjunto com o estudo das necessidades sociais, seria fator basilar da formação no escopo do design social.

Depois de uma década da publicação do artigo sobre o ‘Modelo Social’, em coautoria com a esposa, a assistente social e docente Sylvia Margolin, cuja repercussão no campo do design influenciou na atualização das concepções em torno do design social, Victor Margolin (2015) ampliou as perspectivas para além da intervenção. O conceito de *Design for the Good Society* foi desenvolvido por acadêmicos como Margolin e Alison Clarke, entre outros, que participaram de cinco encontros bienais ocorridos em Utrecht, na Holanda, entre 2005 e 2015, nos quais a abordagem do design social foi o cerne dos debates. Em contraponto ao design orientado para o valor econômico de produtos e serviços regidos pelas leis de mercado, as dez teses elaboradas ao final da série de eventos constituíram o *Utrecht Manifesto*. Ao recuperar o pensamento utópico de William Morris, Walter Gropius⁵⁹ e Buckminster Fuller⁶⁰, bem como ao sugerir uma rede local, nacional e internacional de escolas e organizações de design para o planejamento conjunto de ações em prol da ‘Boa Sociedade’ [*Good Society*], Margolin (2015) fez um chamado para a proposição de modos de vida radicalmente novos por meio das práticas — estabelecidas e emergentes — de design.

3.2 Design social, estudos em design e interdisciplinaridade

De acordo com Buchanan (1990), o tema central do design é a concepção e o planejamento do artificial, o que perpassa, na atualidade, quatro ordens: (1) objetos materiais; (2) comunicação visual e verbal; (3) atividades organizadas e serviços; (4) sistemas complexos e ambientes. Assim, os estudos em design constituem a reflexão sobre a concepção e o planejamento do artificial. No que se refere aos influxos dos estudos em design na prática do design e no desenvolvimento de produtos, o acadêmico salienta: o papel da história do design em torno de ideias e métodos de contextos específicos; a crítica da prática atual; e a investigação especulativa sobre métodos de áreas como psicologia, antropologia, semiótica etc. Em consonância com Buchanan (1990), é mister privilegiar a discussão teórica e filosófica

⁵⁹ Gropius (1883-1969) nasceu na Alemanha, era arquiteto, foi fundador da Bauhaus e tinha por objetivo tornar a arte, a arquitetura e o design acessíveis a todos.

⁶⁰ Fuller (1895-1983) nasceu nos Estados Unidos, era designer e desenvolveu pesquisas, produtos e estruturas que buscavam antecipar os problemas a serem enfrentados pela humanidade.

direcionada à compreensão geral sobre design e a diversidade de significados, conexões e implicações. Portanto, vale ressaltar as questões centrais que se colocam para o design contemporâneo: 1) o objeto do design; 2) os métodos do design; 3) os objetivos do design. Em vista desses fatores, os estudos em design contribuem para a formulação de bases comuns. Além disso, os estudos em design possibilitam repensar a atividade, mais flexível e bem sucedida ao apoiar a produção de produtos mais econômicos, eficientes e consoantes aos valores humanos.

Mais tarde, às vésperas da virada do milênio, a reflexão de Buchanan (1999) em torno dos desafios do design contemporâneo teve continuidade com a palestra proferida na Ohio Conference, acerca do design enquanto campo emergente de investigação e os propósitos de programas de doutorado na área. O conferencista fez alusão à denominada ‘revolução do design’: a mudança da preocupação central em signos, símbolos e artefatos tangíveis, para o enfoque na ação, sistemas e ambientes como instâncias fundamentais de teoria e prática. Desse modo, o teórico afirmou que vivenciamos o momento posterior à revolução do design.

Há necessidade de reconhecer esse novo momento e de conjecturar sobre as implicações, conforme Buchanan (1999) enuncia: a) não é mais útil nem apropriado considerar o público-alvo do design como criaturas que podem ser manipuladas por ‘mensagens’; b) busca-se o engajamento ativo dos seres humanos na experiência; c) signos e símbolos são entrelaçados a todo o corpo da experiência, o que enseja interações amalgamadas de construção e comunicação; d) o tempo virou uma questão essencial em diversas áreas do design; e) conteúdo e forma não são tratados de maneira isolada, e essa relação é problematizada; f) a informação virou uma preocupação fundamental no design; g) há excitação com a mídia digital, mas também um reconhecimento de que o conceito de ‘interação’ ultrapassa as mídias, o que incide no modo como compreendemos artefatos tradicionais; h) há uma consciência mais elevada dos impactos do design nos sistemas e ambientes, nas esferas social, cultural e ambiental; i) novos conhecimentos se tornam imperativos, conforme os produtos vão sendo percebidos e concebidos com mais complexidade; j) o papel do designer está em expansão; e k) existem vários métodos de trabalho em design e a maioria requer colaboração entre diferentes disciplinas.

Ao finalizar o primeiro texto, elaborado quase dez anos antes da Ohio Conference, Buchanan (1990) situou o design em três dimensões defendidas por ‘guardiões enciumados’, nomeadamente: arte e estética — forma e aparência; engenharia e ciências naturais — funcionamento; e ciências humanas — comunicação e relação dos produtos com as pessoas. O acadêmico destacou naquele ensaio a tarefa que se colocava para os investigadores: o objetivo dos estudos em design seria encontrar um centro para essas tensões e estabelecer uma identidade para o pensamento do design no mundo contemporâneo. Por ocasião da conferência ocorrida no descortinar do milênio, Buchanan (1999) concluiu que o centro havia sido encontrado, e que o novo desafio seria, então, assegurá-lo. Por seu turno, no livro intitulado *A Política do Artificial*, o historiador do design Victor Margolin (2014) é taxativo ao raciocínio de Buchanan (1990; 1999) acerca da ênfase mercadológica e industrial, em detrimento da necessária reflexão sobre a dimensão social do design na atualidade.

Ao enfatizar a função social do design no cenário brasileiro a partir da prática docente, Nascimento Silva (2009a; 2009b) reforça que a área sofreu as pressões impostas pelo sistema capitalista ao longo das últimas décadas, o que, por conseguinte, implicou no distanciamento do

campo do design em relação às políticas públicas. Os principais aspectos causadores dessa lacuna têm sido o processo de globalização, a busca por inovação e competitividade, a expansão dos mercados com o foco nos lucros, além da falta de reconhecimento governamental em torno da atividade projetual e do potencial da agenda social do design. Assim, o estímulo ao consumo irresponsável tem ocorrido reciprocamente à concepção de produtos descomprometidos com as reais necessidades da sociedade. Esses influxos reverberam no design atrelado à produção de objetos descartáveis, pelo emprego de materiais e processos causadores de impactos ambientais, além da estilização como recurso para incremento das vendas.

Em contrapartida, Nascimento Silva (2009a; 2009b) postula que a produção de artefatos de acordo com as necessidades sociais seria viabilizada pelo estabelecimento de parcerias entre designers e organizações não governamentais, sindicatos, cooperativas e associações de base comunitária. Além disso, o desenvolvimento de projeto seria fortalecido pelo aporte das ciências humanas e sociais, especialmente em relação ao estudo dos fatores ambientais e culturais de diversos grupos e etnias, o que abarcaria a história local e as manifestações artísticas e religiosas das comunidades.

Sob essa perspectiva, as ações seriam impulsionadas pelo papel do Estado na elaboração de políticas públicas para produção de cultura material, o que incluiria o apoio governamental às empresas e às indústrias com efetiva responsabilidade social, tendo em vista a redução das desigualdades. Logo, segundo Nascimento Silva (2009a; 2009b), essa articulação transcenderia o consumismo conspícuo e a degradação da natureza, nos termos da sustentabilidade, acessibilidade e inclusão, dos jovens aos idosos, na cidade e no campo, em diversas esferas carentes de políticas públicas e também da ação do design: educação, cultura, esportes, agricultura, habitação, saneamento, meio ambiente, transporte, trabalho, saúde, segurança, defesa civil, etc.

Ao conjecturar sobre as repercussões da economia neoliberal na educação em design, Nascimento Silva (2009a; 2009b) anota que as matrizes curriculares dos cursos de graduação são marcadas pela ênfase na formação de designers alinhados às leis e princípios do mercado e, nesse viés, alheios às questões sociais. Em contraposição, o professor tem desenvolvido atividades pedagógicas continuadas na abordagem do design social, nos cursos de graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – Unijuí (2000-2005), na Universidade Oeste de Santa Catarina – Unoesc (2006-2007) e na Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, desde 2008.

A conclusão suscitada pela experiência docente de Nascimento Silva (2009a; 2009b) na formação de designers, se refere à observação de uma mudança nas atitudes dos acadêmicos após a vivência em um projeto social: uma parcela significativa dos estudantes ingressa na universidade um tanto deslumbrada e fascinada por projetos inerentes ao consumismo e ao capitalismo. Ao final das atividades no componente curricular enfocado na abordagem do design social, o alunado evidencia amadurecimento em torno do necessário senso crítico, seguida pelo aprendizado acerca do design com responsabilidade social.

Enquanto expressão significativa de um interesse renovado no design social como tópico de investigação, destacado no primeiro capítulo da tese por Armstrong *et al.* (2014), Chen *et al.* (2015), Ferrara *et al.* (2020) e Kaszynska (2021), o tema também tem sido o foco de artigos

publicados continuamente em anais de congressos e periódicos brasileiros. O estado da arte descrito em três revisões de literatura centradas em design social no Brasil, realizadas por Côrrea e Guilherme (2022), Cossio (2020), e Lepre (2018), compreende uma ampla gama de questões de projeto em metodologias participativas na esfera comunitária, entrelaçadas com artesanato, educação, renovação urbana, patrimônio e identidade cultural etc. A produção acadêmica na abordagem do design social consiste majoritariamente em relatos de ações, nas intersecções da pedagogia do design com programas de extensão universitária de instituições públicas e privadas, localizadas nas cinco regiões do país. Além disso, a ocorrência de três comunicações que exploram aspectos do design social em relatos da história do design no contexto ampliado é entendida como uma ausência inicial de pesquisa histórica sobre o tema no cenário brasileiro que, assim, denotam um preâmbulo para o estudo nesse enfoque.

Ao refletir sobre as emergências contemporâneas, caracterizadas pelo aumento da população, a crise ambiental e a respectiva discussão sobre consumo consciente, Araújo (2017) pontua que talvez tenhamos chegado ao ‘momento do social’: o entendimento da força do indivíduo e suas ações, bem como das relações entre indivíduos e grupos. Sob esse prisma, designers têm papel relevante na busca pelo desenvolvimento sustentável e pela inclusão social. A acadêmica pondera que o conceito de design social tem sido motivo de polêmica para alguns profissionais, ao mesmo tempo em que tem servido de conforto e motivação para tantos outros:

Diferente daquele design para a produção industrial, em que as pessoas eram consumidoras, estamos tratando de um caminho que desconstrói a figura do consumidor apenas, coloca a pessoa como um usuário, no centro do processo de design, e conduz ao entendimento de um design feito com as pessoas, em coautoria. Um design que tira o foco do sistema econômico e produtivo vigente e coloca atenção no humano, com uma interação direta entre o designer e as pessoas envolvidas, a partir da qual o processo de projeto se desenvolve. O modo de ser, de estar, de agir, de se manifestar das pessoas, assim como os desejos, valores, intenções de pessoas e grupos e as interações humanas, desencadeiam o processo de projeto. (ARAÚJO, 2017, p. 23)

A autora cita ainda que o design — ato de designar, projetar, configurar — está relacionado a um determinado contexto, o que incide em um conceito em constante evolução. Esse fator denota o (res)surgimento de termos como ecodesign, design sustentável, design participativo, design emocional, design de território, design estratégico, design universal, design inclusivo, design social etc. Entre as diversas variáveis do design com orientação social, não bastaria a compreensão sobre ‘o que’ se projeta, mas também ‘quando’, ‘onde’, ‘quem’ e ‘como’. Portanto, segundo Araújo (2017), aspectos como a função social do design e os contextos de projeto são trazidos à baila, com o enfoque no fator humano e em questões sociais, de modo a distinguir e justificar o design social.

Essa abordagem de projeto tem como premissa a articulação do capital humano, ao mesmo tempo em que desenvolve produtos e inova processos e, assim, para Martins e Silva (2009), as pessoas são o recurso mais importante de qualquer organização. As autoras explanam que dar voz aos envolvidos torna-os ativos em relação ao futuro de determinada entidade e, consequentemente, ao próprio futuro:

Além de ouvir, o designer deve compreender, valorizar. Trabalhar com e não trabalhar para. Deve ser um tradutor, mediador, transformador. Deve usar as

ferramentas tradicionais do design aliado às metodologias participativas (...) com o objetivo de inserir tais comunidades em um mercado globalizado, favorecendo a ampliação da autoestima, do reconhecimento e a valorização de sua identidade cultural. (MARTINS; SILVA, 2009, p. 7)

Ainda de acordo com as especialistas, designers atuam diante do antagonismo existente entre o tempo das comunidades — real — e o tempo do mercado — acelerado. Logo, o projetista oferece uma contribuição para o bem-estar social ao colaborar com o desenvolvimento de produtos materiais e imateriais em vista de necessidades humanas (MARTINS; SILVA, 2009). Essa dinâmica é compartilhada por designers que priorizam o papel social de sua atuação.

Na obra intitulada *Designing for social change: strategies for community-based graphic design*, Shea (2012) elicit pontos fundamentais para projetos de base comunitária. Entre as estratégias de engajamento, vale ressaltar: a) a imersão no contexto com o qual se está projetando; b) o estabelecimento de uma relação de confiança; c) a atitude de prometer apenas o que pode ser cumprido para não gerar expectativas fora da realidade; d) a ênfase no processo por meio de pesquisa extensiva e colaborativa; e) a identificação dos recursos locais e das forças da comunidade; f) a utilização de linguagens e estilos inspirados na identidade cultural local; e e) desde a primeira etapa, tornar os atores impactados protagonistas do projeto, empoderando-os com ferramentas e conhecimentos para que tenham papel ativo na elaboração de artefatos.

Nesse sentido, Shea (2012) anota a relevância da imersão: pela observação participante é que são reconhecidas as demandas dos membros da comunidade e, assim, torna-se possível o estabelecimento de uma relação de confiança entre os agentes. Por sua vez, Oliveira e Curtis (2018) corroboram a identificação de necessidades dos atores e da comunidade em foco como ponto de partida da abordagem do design social. Em conformidade com os articulistas, o desenvolvimento de projeto em design social não tem motivação ou finalidade estritamente econômica, pois privilegia requisitos de caráter social em detrimento de critérios de ordem técnica ou mercadológica e, nesse escopo, mobiliza atores interessados durante o processo criativo, no trabalho colaborativo com grupos sociais e comunidades.

Concernente às inter-relações do campo do design com a esfera das políticas públicas, Bergmann e Magalhães (2017) pontuam os desdobramentos a partir de dois caminhos: 1) políticas públicas de design: princípios estabelecidos pelo governo para empregar o design como ferramenta estratégica de desenvolvimento social, regional, econômico e industrial; e 2) design para políticas públicas: a) metodologias de design como atividade especializada para apoio na tomada de decisões; b) como competência incorporada aos processos operacionais, envolvendo também não-designers; e c) como método para projetar políticas no nível estratégico. Ao conjecturar sobre a tríade ‘design social-políticas públicas-diversidade cultural’, Bergmann e Magalhães (2017) postulam que a inclusão do design no pensamento estratégico do sistema que apoia a cultura demanda orientação para governança flexível, processos criativos compartilhados e práticas cidadãs comprometidas com o espírito do comum.

Assim, os pesquisadores indicam as possibilidades de interface da atividade projetual com a cultura das minorias, com a transformação da paisagem midiática, com as práticas cidadãs, com o patrimônio cultural e com a economia criativa, enquanto fatores do ‘social’ como objeto de design. Não obstante, Bergmann e Magalhães (2017) mencionam a resistência dos designers na participação política, além da posição ambígua dos governos em relação à área, que

carece de reconhecimento institucional e jurídico, o que torna mandatária a regulamentação profissional, de modo a viabilizar a inserção da categoria em processos de elaboração de políticas públicas em variados âmbitos, assim como na seara da diversidade cultural.

3.3 Design social, museologia social e patrimônio cultural

O título do livro ‘Design e/é patrimônio’ indica que essa via é de mão dupla. A obra foi organizada pelo Centro Carioca de Design - CCD⁶¹, com o objetivo de estabelecer um debate, em três partes, sobre a manifestação do patrimônio cultural a partir do design e sobre o design como patrimônio cultural. A seção Design e/é cultura reúne abordagens concernentes à história do design no Brasil, com destaque para as atuações de Lina Bo Bardi e de Aloisio Magalhães, bem como para as reflexões em torno do design gráfico vernacular e da moda enquanto identidade e patrimônio. Além disso, um artigo trata da Bienal Brasileira de Design e o respectivo legado para a sociedade, enquanto outra análise concebe a Revista do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN enquanto artefato cultural. Desse modo, o primeiro capítulo salienta a “importância do design para a formação da nossa cultura, e também sobre como a cultura brasileira influencia diretamente a produção do design local” (CAMARGO, 2012, p. 13).

Na sequência, a seção ‘Design e/é tecnologia’ apresenta dois textos relativos ao uso das novas mídias digitais para estimular a aproximação do público com o patrimônio, no acesso à história por meio de interfaces gráficas, em tempos de fronteiras difusas entre o físico e o virtual. Em seguida, os seis artigos da seção ‘Design e/é cidade’ articulam a atividade projetual com o espaço urbano e questionam: qual é a relação do profissional de design com a cidade? Como criar espaços na cidade que sejam dinâmicos e atrativos para a permanência da população local e para a vinda de novos habitantes a partir de estratégias de design? Que mecanismos são usados para a fixação da imagem da cidade na mente humana? E para a preservação da memória através de estratégias de design? (CAMARGO, 2012).

Já o livro de Suzuki (2020) trata das práticas de design como atividade cultural no contexto latino-americano. Ao considerar a problemática da desigualdade social, a autora explora estudos de caso em países como Brasil, Costa Rica e Argentina, na relação entre design e produção artesanal em empreendimentos de economia solidária, em redes de projeto e, ainda, via plataformas digitais colaborativas. Após ressaltar que o termo ‘design’ pode ser compreendido tanto como verbo — do inglês, *to design*, ou seja, ‘projetar’ — como substantivo — ‘projeto’ — Suzuki (2020) enfatiza a ação do design, compreendida como capital cultural imaterial a fim de engendrar mudanças no meio social e contribuir para a construção de uma sociedade sustentável.

⁶¹ O CCD é um organismo do Instituto Rio Patrimônio da Humanidade – IRPH da Prefeitura do Rio de Janeiro, que realiza exposições, seminários, palestras e publicações, com a missão de “divulgar e promover o design como bem cultural e transformador da cidade, dos centros urbanos e da sociedade”. Extraído de: rio.rj.gov.br/web/irph/ccd Acesso em: 27 abr. 2022.

Por seu turno, Teixeira Coelho (2001 [1989], pp. 33-34) informa sobre o conceito de ‘ação cultural’: trata-se de “usar o modo operativo da arte — livre, libertário, questionador, que carrega o espírito da utopia — para revitalizar laços comunitários corroídos e interiores individuais dilacerados por um cotidiano fragmentante”. O autor cita o ‘princípio de utilidade’ registrado na década de 1940 por Mário de Andrade⁶², para quem toda a arte brasileira que não se organizasse daquele modo seria vã, pedante, diletante e idealista. A expressão não vingou, mas o desejo de fazer da arte e da cultura instrumentos deliberados de mudança do homem e do mundo permaneceu — sob a denominação de ação cultural.

Ao filiar a ação cultural contemporânea ao antigo pensamento utópico, mesmo em tempos nos quais a utopia parece ultrapassada, Teixeira Coelho (2001 [1989]) considera que a arte ainda constitui a fronteira final contra a barbárie. Não obstante, o acadêmico é taxativo à ideologia do design — circunscrito à mercadoria e às soluções meramente formais — como coirmão da publicidade e, portanto, aliado e motor da sociedade de consumo. Nesse aspecto, o design “teria permanecido um substitutivo cômodo para a arte e a cultura, que não precisa ser pensado, apenas comprado e estacionado num canto da sala ou num pedaço de rua” (TEIXEIRA COELHO, 2001 [1989], p. 25). Ainda em conformidade com o teórico, os *ready-made* de Marcel Duchamp⁶³ não questionaram somente a arte (ser), mas também denotaram uma crítica prévia e dilacerante ao design (ter): a crença de que basta ter incide na banalização e na morte do design — um ‘banal mortal’.

Na reflexão sobre os rebatimentos da pós-modernidade em museus e instituições culturais, Canclini (2000) postula que, atualmente, os museus de arte expõem Rembrant e Bacon em uma sala, objetos populares e design industrial nas seguintes, além de ambientações, performances, instalações e arte corporal de artistas que já não creem mais em obras e recusam-se a produzir objetos colecionáveis. Ao passo que museus e instituições culturais incorporam uma série de novidades tecnológicas em arquiteturas espetaculares, vale mencionar o que ensina Augé (2012): a supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, de espaços que não são em propriamente lugares antropológicos. Se um lugar pode ser definido como identitário, relacional e histórico, o oposto definirá um não-lugar. O autor exemplifica com as ocupações provisórias, tais como as cadeias de hotéis, terrenos invadidos, clubes de férias e acampamentos de refugiados etc., além das redes de meios de transporte, com usuários de máquinas automáticas e de cartões de crédito, em um mundo prometido à individualidade solitária, ao provisório e ao efêmero.

Segundo Augé (2010), em um contexto de tríplice aceleração das tecnologias, dos conhecimentos e do mercado, é cada dia maior a distância entre a representação de uma globalidade sem fronteiras que permitiria aos bens, aos homens, às imagens e às mensagens circularem sem limitação, e a realidade de um planeta dividido, fragmentado, no qual as divisões renegadas pela ideologia do sistema encontram-se no próprio coração desse sistema. O antropólogo chama atenção para a ideia de ‘cidade-mundo’, na qual se afrontam as diferenças e

⁶² Mário de Andrade (1893-1945) nasceu em São Paulo, era poeta, musicólogo, fotógrafo e historiador da arte, reconhecido pela influência na literatura brasileira moderna.

⁶³ Marcel Duchamp (1887-1968) nasceu na França e viveu nos Estados Unidos a partir de 1955, era pintor, escultor e poeta, que se tornou reconhecido como um dos precursores da arte conceitual.

as desigualdades e que, portanto, se faz necessário repensar a noção de fronteira para compreender as contradições da história contemporânea. Assim, vale sublinhar que “não vivemos num mundo acabado, onde só nos restaria celebrar a perfeição. Também não vivemos num mundo abandonado à lei dos mais fortes e dos mais loucos. De início, vivemos em um mundo no qual a fronteira entre totalitarismo e democracia ainda existe. Mas a própria ideia de democracia é sempre inacabada, sempre a conquistar” (AUGÉ, 2010, p. 25).

Na análise sobre os impactos da sociedade de consumo no ambiente construído, Foster (2015) reflete sobre a influência do marketing na arquitetura que, no pós-guerra, se consolidou como signo e como propaganda: “o consumismo alterara não só o aspecto das coisas mas a própria natureza da aparência, e toda a arte pop encontrou seu tema principal aqui – na visualidade de um mundo de ostentação, na iconicidade carregada de pessoas e produtos (de pessoas como produto e vice-versa)” (FOSTER, 2015, p. 19). O crítico de arte busca amparo nos historiadores da arquitetura Reyner Banham e Robert Venturi, a respeito dos limites do modernismo: para Banham, era imprescindível que a arquitetura moderna não só expressasse os imperativos das tecnologias contemporâneas, mas também as elaborasse em novos modos de existência; para Venturi, a arquitetura havia se tornado desconectada tanto da sociedade quanto da história, precisamente pelo comprometimento com uma modernidade abstrata e amnésica por natureza. Logo, ao cânone faltava ‘inclusão’ e ‘alusão’: inclusão do gosto popular e alusão à tradição arquitetônica, uma falha advinda da rejeição ao simbolismo ornamental em favor do expressionismo formal.

De modo a corrigir esse erro, os intelectuais argumentavam que o paradigma moderno do ‘pato’, no qual a forma expressa o edifício escultoricamente, teria de ceder ao modelo pós-moderno do ‘galpão decorado’, um edifício com uma frente retórica e fundos convencionais, em que os sistemas de espaço e estrutura estão diretamente a serviço do programa e o ornamento se aplica independentemente. A título de exemplo, Foster (2015) menciona as obras de Frank Gehry, entre as quais está o Museu Guggenheim de Bilbao, que combina o conceito de pato moderno com o de galpão decorado: o edifício como signo pop ou envoltório midiático. Atualmente, surgem patos decorados e, mesmo que a aparência estilística seja variada, a lógica do efeito é, com frequência, a mesma. Trata-se de uma “fórmula bem-sucedida para museus e empresas, cidades e Estados, sem dúvida para qualquer entidade corporativa que queira ser percebida, mediante um ícone instantâneo, como um participante global” (FOSTER, 2015, p. 35).

Já no que se refere à noção de ‘patrimônio cultural’, importa salientar que o conceito evoluiu juntamente com a ideia de cidadania. Nesse sentido, Malverdes e Lopez (2016) afirmam que, embora inicialmente relacionado ao âmbito privado, o patrimônio passou, paulatinamente, a ser incorporado à esfera pública, sobretudo com a reconfiguração das relações Estado-Cidadão, advinda da Revolução Francesa. Por ocasião da aprovação da ‘Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural’, da Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura – UNESCO, em 1972, os países em desenvolvimento pleitearam um instrumento internacional para proteção às manifestações populares de valor cultural⁶⁴. Assim, a ‘Recomendação Paris’, promulgada inicialmente pela UNESCO em 1964 e atualizada na

⁶⁴ UNESCO (1972). **Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural**. Disponível em: whc.unesco.org/archive/convention-pt.pdf Acesso em: 22 abr. 2022.

conferência da entidade ocorrida em 1989, estabeleceu diretrizes para a identificação, a conservação, a salvaguarda, a difusão e a proteção da cultura tradicional e popular, por meio de registros, inventários, suporte econômico, introdução do conhecimento no sistema educativo, documentação e proteção à propriedade intelectual dos grupos detentores de conhecimentos tradicionais, como obrigação do Estado e direito universal do cidadão⁶⁵.

Por sua vez, a Constituição Brasileira de 1988, além de oficializar a responsabilidade do Estado, no artigo 216, considera como patrimônio cultural “os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira” (BRASIL, 1988). Essa nova concepção expandiu significativamente o leque de saberes, de sujeitos e de instituições envolvidas com a gestão e a promoção do patrimônio, segundo Fonseca (2003):

A ampliação do conceito de cidadania — o que implica reconhecimento dos ‘direitos culturais’ de diferentes grupos que compõem uma sociedade, entre eles o direito à memória, ao acesso à cultura e à liberdade de criar, como também reconhecimento de que produzir e consumir cultura são fatores fundamentais para o desenvolvimento da personalidade e da sociabilidade, veio contribuir para que o enfoque da questão do patrimônio cultural fosse ampliado para além da questão do que é ‘nacional’, beneficiando-se do aporte de compor com a Antropologia, a Sociologia, a Estética e a História. (FONSECA, 2003, p. 76)

Logo, em conformidade com a autora, a ausência de políticas públicas e ações para a valorização do patrimônio cultural sugere um descaso com o povo e sua memória. Ao corroborar esse mote na articulação entre sujeitos, memória e sentido para o lugar, Martins (2015) sustenta:

Os sujeitos em seus espaços referem-se ao seu lugar amparados pelas referências que elaboraram e estas, por sua vez, amparam as respectivas construções simbólicas que expressam a história do lugar e as próprias de cada sujeito. Retirado do sujeito o que o identifica e o valoriza no lugar e em si, o lugar e o ser desqualificam-se, restando o desinteressante, o sem sabor e sem cheiro, apenas o lugar comum, onde nada é interessante. Pensar em tais questões nos remonta à necessidade de algo básico, tão em falta em tempos de apressamento dos ritmos sociais e em prol de um tipo de desenvolvimento que exclui pessoas e memórias: educação patrimonial! (MARTINS, 2015, p. 57)

Sobre o conceito de ‘educação patrimonial’, Horta, Grunberg e Monteiro (1999) afirmam que consiste em um processo permanente e sistemático, centrado no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. Assim, a educação patrimonial “possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido. Este processo leva ao reforço da autoestima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira, compreendida como múltipla e plural” (HORTA; GRUNBERG; MONTEIRO, 1999, p. 4).

⁶⁵ UNESCO (1989). **Recomendação** **Paris**. Disponível em: portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Recomendacao%20Paris%201989.pdf Acesso em: 22 abr. 2022.

Por seu turno, Scifoni (2015) discorda da acepção de educação patrimonial enquanto metodologia, e em uma perspectiva crítica acerca do tema, aponta os limites da produção de manuais e cartilhas com a pretensão de transmitir determinada informação para ‘ensinar’ a população. A estudiosa postula que a problemática diz respeito à concepção de educação que, ao invés de ‘produto’ ou como sinônimo de divulgação de informações, deve ser vista como um ‘processo’ em que se busca criar uma nova relação entre os moradores e o patrimônio. Assim, folhetos e cartilhas tornam-se instrumentos eficazes quando concebidos como parte de um processo educativo. Nesse aspecto, o material didático elaborado pelo IPHAN (2014) expressa que

a Educação Patrimonial constitui-se de todos os processos educativos formais e não formais que têm como foco o Patrimônio Cultural, apropriado socialmente como recurso para a compreensão sócio-histórica das referências culturais em todas as suas manifestações, a fim de colaborar para seu reconhecimento, sua valorização e preservação. Considera ainda que os processos educativos devem primar pela construção coletiva e democrática do conhecimento, por meio do diálogo permanente entre os agentes culturais e sociais e pela participação efetiva das comunidades detentoras e produtoras das referências culturais. (IPHAN, 2014, p. 19)

No que diz respeito à função mediadora da educação patrimonial, o IPHAN (2014) salienta que as políticas de preservação se inserem num campo de conflito e negociação. Em regiões metropolitanas, a especulação imobiliária substitui edificações e espaços sociais, segrega populações e limita o usufruto dos ambientes públicos e comunitários. Com efeito, o desequilíbrio de representatividade em termos de origem étnica, social e cultural provoca uma crise de legitimidade e uma baixa identificação da população com o conjunto do que é reconhecido oficialmente como patrimônio cultural. Portanto, interessa conceber as práticas educativas em sua dimensão política, em ações pautadas pelo respeito à diversidade cultural (IPHAN, 2014).

No que se trata das diversas possibilidades para a valorização do patrimônio cultural em um enfoque didático, Roma (2017) compreende a fotografia como um mecanismo essencialmente preservador, devido ao seu sistema de funcionamento e trajetória histórica. Ao mencionar o trabalho de Mário de Andrade e a estruturação do IPHAN na década de 1930, Roma (2017) anota que a fotografia esteve presente em inventários, relatórios, guias, missões e expedientes de extroversão, tendo papel definitivo na construção dos parâmetros da identidade patrimonial brasileira. Na reflexão sobre fotografia e preservação de bens culturais, o pesquisador ressalta que, por se esperar que o patrimônio seja fruto do reconhecimento comunitário em torno de um bem, as ações presentes no cotidiano da população devem ser consideradas. Desse modo, compreendida como fonte histórica, a fotografia apresenta demandas próprias para que constitua documentação confiável, segundo pontuam Malverdes e Lopez (2016) sobre essa questão:

Evidentemente, a valorização da fotografia não se radica em sua maior ou menor ambiguidade e beleza, senão na medida em que nos informa de aspectos históricos, econômicos ou sociais da época que se pretende recuperar. Nesse sentido, a fotografia constitui um valioso patrimônio documental por representar, mediante uma técnica concreta, acontecimentos e padrões culturais que, junto ao componente informativo, nos faz saber quem, como,

quando, em que e onde, e enriquece nossa compreensão do contexto social (MALVERDES; LOPEZ, 2016, p. 68).

Assim, os articulistas postulam que a imagem fotográfica exerce uma importante função nos termos da compreensão e da preservação de atividades políticas, sociais, científicas e culturais da humanidade. Logo, é possível inferir sobre as seguintes perspectivas emergentes nas intersecções da fotografia com o patrimônio cultural: a) a fotografia como patrimônio; b) a fotografia como técnica para documentação do patrimônio; c) a fotografia como dispositivo de educação patrimonial.

Por sua vez, ao mencionar que um dos paradoxos do atual contexto histórico incide no conflito entre informação demais e conhecimento de menos, Cardoso (2016 [2011]) referencia o postulado de Victor Papanek (1971), em alusão à ausência de valores humanos no dogma modernista, que contrapõe com a preocupação contemporânea em torno da questão ambiental. Portanto, em um mundo complexo, “designers precisam se libertar do legado profissional que os estimula a trabalharem isoladamente, de modo autoral, como se um bom designer fosse capaz de resolver tudo sozinho [...] as melhores soluções costumam vir do trabalho em equipe e em redes” (CARDOSO, 2016 [2011], p. 12). Sob essa perspectiva, vale destacar a conceituação sobre complexidade: “a complexidade de um sistema está ligada ao grau de dificuldade de prever as inter-relações potenciais entre suas partes [...] entende-se aqui um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo” (CARDOSO, 2016 [2011], p. 13).

Em consideração ao museu como um sistema complexo, Cury (2006) assevera: “museu não coleta coisas, coleta a poesia que está nas coisas. Museu (poeta incorporado pela instituição) e a museologia assumem, então, a responsabilidade pela ação criadora de valores culturais e civilizatórios” (CURY, 2006, p. 30). Além disso, a acadêmica indica que “a postura democrática propôs o museu como instrumento de transformação social e destacou o papel das coleções no alcance desse objetivo” (CURY, 2006, p. 34). Essas discussões motivaram o surgimento de uma série de tipos de museus, tais como os comunitários, de cidades etc., assim como os centros de ciências.

Atualmente, para Cury (2006), a museologia reserva aos museus, no seu sentido mais amplo, o caráter de meio de comunicação, sendo a exposição a principal maneira de aproximação entre sociedade e seu patrimônio cultural. Segundo Lorenc, Skolnick e Berger (2010), o design de exposição tem o objetivo de contar uma história sobre o significado de um conceito ou tema, um objeto, um espaço, um evento, uma figura histórica e assim por diante. A informação é expressa sob a configuração de exposição, que é composta por um local, artefatos físicos, imagens e meios audiovisuais, entre outros recursos interativos analógicos e digitais. De acordo com os especialistas, os profissionais que se ocupam do planejamento das mostras devem estar familiarizados com questões concernentes ao espaço, à tecnologia, aos *displays* e aos materiais, no sentido de empregar recursos gráfico-visuais a serviço de determinada narrativa. No contexto das instituições culturais, enquanto meio de comunicação, a exposição constitui o que Cury (2006) denomina um ‘espaço de educação informal’. Em conformidade com a museóloga,

a exposição é conteúdo e forma, sendo que o conteúdo é dado pela informação científica e pela concepção de comunicação como interação. A forma da

exposição diz respeito à maneira como vamos organizá-la, considerando a organização do tema (enfoque temático e seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração de seu desenho (elaboração espacial e visual), associados a outras estratégias que juntas revestem a exposição de qualidades sensoriais [...] Assim, conceber e montar uma exposição significa construir e oferecer uma experiência de qualidade para o público. (CURY, 2006, pp. 42-43)

Concernente ao vetor social de museus e exposições cabe o destaque ao seguinte excerto da Declaração de Caracas, do Conselho Internacional dos Museus – ICOM, de 1992: “os museus não são somente fontes de informação ou instrumentos de educação, mas espaços e meios de comunicação que servem ao estabelecimento da interação da comunidade com o processo e com os produtos culturais”⁶⁶. Consoante à relevância social do processo de musealização, segundo Huyssen (1994), a volta das tradições locais e o resíduo de culturas ancestrais, o privilégio da não-sincronicidade e da heterogeneidade justificam o desejo de preservar como meio de emprestar uma aura histórica para objetos que poderiam ser condenados ao esquecimento ou que foram considerados obsoletos. Ainda em conformidade com o teórico, esses fatores denotam “uma reação à altíssima velocidade da modernização, como uma tentativa de se libertar do espaço vazio do cotidiano e reivindicar um sentido de tempo e memória” (HUYSEN, 1994, p. 52).

No estudo da visão, missão e objetivos de museus de design, Freitas, Semedo e Nascimento (2016) anotam as principais características, com base em uma amostragem de 39 instituições especializadas. Entre as expressões recorrentes, as pesquisadoras ressaltam algumas linhas centrais de ação, tais como ‘expor’, ‘educar’, ‘história’ e ‘impacto’ do design no cotidiano. De modo predominante nas declarações analisadas, emerge o objetivo de “relatar os percursos históricos do design e de educar, pelo e para o design. A esse compromisso, alia-se a intenção quase transversal de sensibilizar e realçar a importância e o impacto do design no dia a dia e de tornar essas coleções e esses museus acessíveis e próximos dos públicos” (FREITAS, SEMEDO; NASCIMENTO, 2016, p. 117). As articulistas demarcam ainda as seguintes linhas em evidência no mesmo *corpus* terminológico:

a percepção do museu como um espaço dialógico e de encontro, o desejo de inspirar e incentivar novas criações, permitindo a pesquisa, a experiência relacional e reflexiva com o design nos serviços disponibilizados e, ainda, a percepção do museu como um lugar de discussão disciplinar e interdisciplinar. Acrescenta-se, além disso, a menção frequente do componente nacional, i. e., a vocação específica para representação e consequente projeção e afirmação do design de um determinado território. (FREITAS; SEMEDO; NASCIMENTO, 2016, p. 117)

Outrossim, na ponderação acerca das problemáticas de representação no processo de musealização do design, Freitas, Semedo e Nascimento (2016) elicitam: a) a sobrevalorização do aspecto estético-formal — nomeadamente, determinada pelos fatores da missão museológica, autoria, fetichismo e autenticidade; b) a influência política das motivações comerciais e econômicas — a saber, quando os museus se confundem com *shopping centers* e vislumbra

⁶⁶ ICOM (1992). **Declaração de Caracas**. Disponível em: ibermuseos.org/wp-content/uploads/2020/05/declaracao-de-caracas-por.pdf Acesso em: 22 abr. 2022.

visitantes como consumidores, e não como cidadãos; c) a desmaterialização do design contemporâneo — isto é, a ênfase no componente imaterial/intangível, que, por sua vez, conduz a uma crescente necessidade de readequação dos procedimentos de musealização do design; d) os novos contextos museológicos, design e compromisso social — ou seja, o papel social dos museus de design no século XXI, em contraposição aos enfoques estilísticos e estéticos, com pouco espaço para a função social do design e ações com valor social nas programações museológicas, o que, por conseguinte, resulta na comunicação de uma imagem distorcida não apenas do potencial, mas também da efetiva contribuição do design para a sociedade.

Entre as iniciativas de grande vulto em âmbito nacional, a quinta edição da Bienal Brasileira de Design⁶⁷ ocorreu de 15 de maio a 12 de julho de 2015, em Florianópolis-SC, sob o tema ‘design para todos’, com exposições de projetos para a mobilidade urbana, a acessibilidade, os idosos e a base da pirâmide. Além da característica itinerante por capitais para a realização de cada edição, a Bienal Brasileira de Design costuma ocupar espaços públicos como parques, museus e universidades, e também espaços das federações das indústrias dos estados. A quinta bienal contou com seis mostras: a principal, intitulada ‘Design para todos – para uma vida melhor’, e também ‘Design tecnológico - os *makers* e a materialização digital’, ‘Criação Catarina’, ‘Design para todos?’, ‘Design holandês no Palácio do povo’ e ‘Design participativo’, além de coletivos criativos, em diferentes espaços da cidade, como no Centro Integrado de Cultura – CIC e no Museu Histórico de Santa Catarina – MHSC/Palácio Cruz e Souza. A figura 1 ilustra a identidade visual da exposição:



Figura 1 - Aspecto da programação visual da Bienal Brasileira de Design 2015. Extraído de: revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Design/fotos/2015/05/exposicao-design-para-todos-estreia-em-florianopolis.html Acesso em 27 abr. 2022.

No texto de apresentação do catálogo sobre o tema da mostra e o objetivo da bienal, o curador Gabriel Patrocínio (2015) registra:

⁶⁷ Em linha de continuidade às três bienais de desenho industrial no MAM-RJ em 1968, 1970 e 1972, e às duas edições em Curitiba-PR em 1990 e 1992, a Bienal Brasileira de Design foi retomada sob o gerenciamento do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, em São Paulo-SP (2006), seguida pelas exposições em Brasília-DF (2008), Curitiba-PR (2010), Belo Horizonte-MG (2012) e Florianópolis-SC (2015). A mostra anunciada em Recife-PE (2017) foi cancelada em razão da crise política e econômica.

Fala-se daquele design que inclui, que amplia o alcance, que estabelece conexões, que integra, que proporciona oportunidades igualitárias, que considera todo o amplo espectro de usuários [...] Neste universo deve-se considerar (e incluir) ainda o design com todos, onde o usuário assume o papel de co-participante do processo de criação de novos produtos e serviços e da atribuição de valores a estes. Isto não faz com que todos sejam designers – o mundo seria insuportável se este fosse o caso – mas distribui entre todos, de forma igualitária, democrática e cidadã a responsabilidade de construir o nosso futuro através dos objetos, produtos, serviços, que consumimos e utilizamos. Faz com que todos sejam chamados a pensar sobre o uso racional de recursos, de energia, sobre a vida útil dos produtos, sobre o valor econômico da produção, sobre valores culturais, sobre convivência entre diferentes [...] esta bienal é portanto para todos – e não apenas de e para designers – mas tem ainda o importante papel de apontar caminhos para o governo, para os empresários e para a sociedade, para que estes possam reconhecer e acreditar no poder de transformação e de promoção de crescimento econômico, industrial e social que o design traz em sua capacidade agregadora e transdisciplinar. Precisamos assegurar que se enxergue no design não apenas o seu aspecto estético, mas principalmente o seu potencial inovador e estratégico. (PATROCÍNIO, 2015, pp. 45-49)

Ao enfatizar a musealização do design em um viés social, participativo e comunitário, Wen e Ng (2020) exploram iniciativas no contexto de dois distritos industriais asiáticos. Os autores estabelecem uma distinção entre o museu de design convencional — com a ênfase na coleção, nos artefatos projetados por profissionais renomados e na educação do ‘bom gosto’ — e o museu de design sob a ótica da nova museologia, conforme o teórico Richard Sandell. Entre os casos analisados, o *Design Museum Dharavi* realizou mostras itinerantes e oficinas na favela de Dharavi, em Mumbai, na Índia. Ao oportunizar novas possibilidades criativas, as ações promoveram a participação de produtores e artesãos locais⁶⁸. Por sua vez, o *Design Society*, em Shenzhen, na China, tem por objetivo a conexão com o público e a promoção do pensamento de design em uma proposta extramuros, com a realização de exposições de produtores locais, oficinas didáticas, participações em eventos comunitários e ações educativas nas escolas da região⁶⁹. Em síntese, os pesquisadores afirmam que, ao transcender o foco na qualidade e na autenticidade dos artefatos para se tornar mais aberto, inclusivo e diverso, o museu de design colabora com o desenvolvimento local e, assim, configura um modo de design social. A figura 2 representa esses casos, a seguir:

⁶⁸ A plataforma cultural ficou temporariamente ativa em 2016, com o patrocínio de duas organizações holandesas, *Creative Industries Fund* e *The Art of Impact*.

⁶⁹ O museu foi inaugurado em 2017, pelo órgão estatal *China Merchants Shekou Holdings* – CMSK, em cooperação com o *Victoria & Albert Museum*, do Reino Unido.



Figura 2 - Os casos do *Design Museum Dharavi* e *Design Society*. Fonte: Wen e Ng (2020).

Em consonância com as potencialidades das exposições e museus de design na seara da cultura popular, a dissertação de mestrado em museologia e museografia conduzida por Cid (2013) consiste em uma análise crítica da ‘Coleção Francisco Capelo’ e da exposição ‘Museu Rural do Século XXI’, ambas no Museu do Design e da Moda – MUDE, em Lisboa, em Portugal⁷⁰. Ao considerar a abertura da instituição para as diversas manifestações do patrimônio material e imaterial, Cid (2013) questiona as limitações dessa tipologia museológica na esfera da produção artesanal e em torno das problemáticas de pequenas comunidades do interior do país, sendo que essa tensão se estabelece também em relação à missão institucional e aos objetivos do museu no campo do design. Não obstante, a investigadora salienta os influxos da nova museologia como possibilidade de corroborar a função social do museu de design na contemporaneidade. Adiante, a figura 3 ilustra uma dessas iniciativas averiguadas no MUDE, sobre a exposição que teve o enfoque nos objetos encontrados na ‘Feira da Ladra’, um conhecido mercado de pulgas da capital portuguesa:



Figura 9 - Aspectos da exposição intitulada ‘Tesouros da Feira da Ladra - A beleza do design anónimo’, no MUDE, em 2012. Fonte: Cid (2013).

Já no que se trata dos aspectos históricos da vertente da museologia social, Chagas *et al.* (2018) citam que a abordagem emergiu a partir do final dos anos 1960, quando uma forte crítica

⁷⁰ O MUDE foi inaugurado em 2009 e se dedica às variadas expressões do design. A ‘Coleção Francisco Capelo’ constitui o acervo do museu, composta por artefatos únicos ou produzidos em série, da década de 1930 ao final do século XX. Já a exposição ‘Museu Rural do Século XXI’ tratou do problema da desertificação e da recuperação econômica de comunidades do interior do país.

às tradições estabelecidas e às instituições consagradas abriu espaço para novas possibilidades de pensar e praticar museus e museologias, nas quais se exercita um maior comprometimento com as questões sociais das comunidades em que se inserem. De acordo com Chagas e Gouveia (2014), a publicação de uma entrevista com Hugues de Varine⁷¹ no livro ‘Os Museus no Mundo’, em 1979, influenciou a formação de uma nova geração de museólogos, educadores e historiadores.

Ao conjecturar sobre a gênese das instituições museológicas nos séculos XVIII e XIX, de Varine (1979) afirma que, na maioria dos países, constituem o reflexo da etapa histórica colonialista: “foram os países europeus que impuseram aos não europeus seu método de análise do fenômeno e patrimônio culturais; obrigaram as elites e os povos destes países a ver sua própria cultura com olhos europeus” (DE VARINE, 1979, p. 12). Esse diagnóstico seria o marco inicial para o investimento, sobretudo por parte dos jovens profissionais, na de(s)colonização do museu e do pensamento museológico, o que caracterizou a insurgência de uma nova museologia⁷² (CHAGAS; GOUVEIA, 2014). Com efeito, a abordagem da museologia social se refere a compromissos éticos, especialmente em torno das dimensões científicas, políticas e poéticas dos museus e do patrimônio:

A museologia social, na perspectiva aqui apresentada, está comprometida com a redução das injustiças e desigualdades sociais; com o combate aos preconceitos; com a melhoria da qualidade de vida coletiva; com o fortalecimento da dignidade e da coesão social; com a utilização do poder da memória, do patrimônio e do museu a favor das comunidades populares, dos povos indígenas e quilombolas, dos movimentos sociais, incluindo aí, o movimento LGBT, o MST e outros. Seria possível dizer que toda museologia é social, se toda museologia, sem distinção, estivesse comprometida do ponto de vista teórico e prático com as questões aqui apresentadas; mas isso não acontece, não é verdade e sobre esse ponto não devemos e não podemos ter ingenuidade. (CHAGAS; GOUVEIA, 2014, p. 17)

Desse modo, os pesquisadores informam que a museologia social consiste em uma perspectiva libertária, que vai na contramão dos valores das aristocracias, oligarquias, classes e religiões dominantes e dominadoras, no âmbito das instituições culturais. Ao abordar o ‘social’ como objeto da museologia, Primo (2014) distingue o Museu Templo — o templo das musas, com ênfase no objeto e o foco na coleta, preservação, interpretação e exposição dos artefatos — e o Museu Fórum — o fórum de ideias, de debate público em torno de questões sociais, políticas e culturais relevantes para a sociedade. Assim, enquanto o primeiro seria o local dos vencedores e dos grandes feitos, o segundo seria o local de gestão e fomento da ação museológica socialmente comprometida com os indivíduos e os respectivos patrimônios e, na perspectiva da educação para a cidadania, com a mudança social.

Nesse viés, a especialista retoma o termo ‘pessoa-recurso’, cunhado por Hugues de

⁷¹ Hugues de Varine-Bohan (1935) é um administrador e consultor francês, e foi diretor do Conselho Internacional dos Museus – ICOM, de 1965 a 1974.

⁷² A nova museologia também foi denominada ‘museologia popular’, ‘museologia ativa’, ‘ecomuseologia’, ‘museologia comunitária’, ‘museologia crítica’ e ‘museologia dialógica’. Na década de 1990, a perda de potência da expressão ‘nova museologia’ contribuiu para o fortalecimento e a ascensão dos termos ‘museologia social’ e ‘sociomuseologia’ (CHAGAS; GOUVEIA, 2014).

Varine para distinguir o papel do museólogo nessa seara: “um agente de intermediação entre a ação comunitária e a instituição museológica, na relação de apropriação e de interpretação dos códigos de identidade coletiva, tendo por fim último a promoção do desenvolvimento coletivo de âmbito sociocultural” (PRIMO, 2014, p. 7). Portanto, a valorização do ‘social’ no campo museal incide na superação de traumas e recalques culturais e, para além da sistematização técnica da cultura, as pesquisas e as exposições são realizadas no sentido de tornar atual a vida social, sem a perda das referências culturais que a caracteriza:

O social passa então a ser priorizado em relação aos conteúdos museológicos, às formas de acessibilidade/metodologias de trabalho e destinatários e/ou participantes do processo museológico. O novo museu, nas suas diferentes formas e tipologias, ao trabalhar com o social pretende responder aos dilaceramentos da vida cultural e social. O social é então totalmente reinvestido na vida das comunidades, tornando-se o objeto das ações culturais. (PRIMO, 2014, p. 9)

Sob esse prisma, torna-se pertinente o estabelecimento de um ponto de confluência entre design social, museologia social e o conceito de ‘zona de contato’, de acordo com o postulado de Clifford (2016). O antropólogo resgata o termo cunhado por Pratt (1999), estudado anteriormente no capítulo dois, e a noção de zona de contato enquanto determinado espaço no qual os grupos separados por disjunções históricas e geográficas se encontram. Na esfera museológica, Clifford (2016) sustenta:

Uma perspectiva de ‘contato’ destaca como os sujeitos são constituídos e as relações que têm uns com os outros. Ela enfatiza a copresença, a interação, inter-relacionando entendimentos e práticas, muitas vezes dentro de relações de poder radicalmente assimétricas. Quando os museus são vistos como zonas de contato, sua estrutura organizacional enquanto coleção se torna uma relação atual, política e moral concreta — um conjunto de trocas carregadas de poder, com pressões e concessões de lado a lado. (CLIFFORD, 2016, p. 5)

Nesse sentido, ao elaborar sobre a relação entre museologia social e educação a partir da virada decolonial, em contraposição aos efeitos da globalização e do neoliberalismo que incidem na atual crise civilizatória, Siqueira (2016) anota as possibilidades para o espaço escolar. A autora recupera o pensamento de Walsh (2014), para quem as comunidades afrodescendentes e indígenas mantiveram as memórias coletivas arraigadas no modo de vida cotidiano, como parte da existência e do ser. Logo, para Siqueira (2016), é na herança ancestral remetente a um horizonte histórico de larga duração, de resistência à dominação e ao extermínio, em que se viabiliza uma existência digna e também reside uma aposta de ação política, social e cultural para unir o pedagógico e o de(s)colonial.

De contornos similares, o relato de Batista *et al.* (2013) constitui uma série de ações que visam à consolidação de direitos de comunidades rurais, indígenas, quilombolas e LGBTs. Ao exemplificar os caminhos da museologia social na extensão universitária, os autores anotam os avanços ocorridos na década anterior, no âmbito das políticas públicas afirmativas, as quais incluíram nas instituições culturais e de ensino as questões étnicas e as comunidades sob processo de exclusão histórica — que abarcam territórios, memórias e identidades até então

escamoteados pelos discursos oficiais⁷³. Com efeito, vale destacar as potencialidades das Ações Afirmativas ensejadas para negros, indígenas, população rural e minorias sexuais na extensão universitária: o acadêmico torna-se um extensionista em potencial, que pode conectar a universidade às comunidades⁷⁴. Além disso, as articulações recíprocas entre a museologia social e as Ações Afirmativas viabilizam que a exposição não seja uma mera ‘mostra’, ou que o museu não seja um mero ‘depositário de um passado’, mas mecanismos de denúncia e alternativas de superação que contribuem para o fortalecimento de identidades.

Nesse viés, Lima *et al.* (2009) descrevem as ações do projeto intitulado ‘Revitalização histórico-cultural do Bairro da Barra’, no contexto de uma tradicional comunidade de pescadores e artesãos do município de Balneário Camboriú-SC que, por sua vez, é marcado pelos efeitos da especulação imobiliária. Na parceria estabelecida entre os cursos de Gastronomia, Hotelaria, Turismo e Design Gráfico da Universidade do Vale do Itajaí – Univali com a comunidade, os objetivos foram a valorização turística e a identificação de alternativas de trabalho e geração de renda. A equipe do curso de design foi responsável pela fotografia para a constituição de referências visuais, bem como pela articulação de um projeto de identidade visual, de acordo com as preferências dos moradores. Após uma série de ações que envolveram a criação de material promocional e exposições fotográficas na praça da comunidade, os autores ressaltam a potencialidade da extensão universitária em design social como via de mão dupla: no atendimento aos interesses da comunidade reside também um diferencial para a formação dos acadêmicos.

Ainda sobre a ação extensionista no amálgama entre design social, memória social e patrimônio cultural, Bernardi *et al.* (2018) relatam as vivências do projeto ‘Lagoinha – Patrimônio Design Desenvolvimento’, impulsionado pelo Centro Integrado de Design Social da Universidade do Estado de Minas Gerais – CIDS/UEMG, junto a um grupo de mulheres idosas moradoras do Complexo da Lagoinha, em Belo Horizonte-MG, com o objetivo de inventariar 25 memórias e diferentes maneiras de atribuição de sentidos ao território⁷⁵. A dicotomia entre riqueza histórico-cultural e negligência no campo social motivou os responsáveis a perseguir três objetivos específicos: 1) realizar um inventário afetivo de bens imateriais; 2) dar

⁷³ As Leis 10.639/03 e 11.645/08 versam sobre a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro e indígena em espaços de educação, exposições e museus; o novo sistema de cotas para universidades do Brasil; e o programa ‘Pontos de Memória’, do Instituto Brasileiro de Museus – IBRAM (BATISTA *et al.*, 2013).

⁷⁴ As ações foram promovidas pelo Programa de Extensão Comunidades + Universidades Federais – COMUF, na Universidade Federal do Rio Grande – FURG, no município de Rio Grande-RS, Brasil: a) ‘O modo de fazer Jurupiga’, referente ao território da Ilha dos Marinheiros e a uma comunidade detentora de um saber artesanal; b) ‘Salvaguarda dos Direitos Kaingang’, ação dedicada à manutenção do deslocamento anual de famílias indígenas para a praia do Cassino, em busca de subsistência gerada pela venda do artesanato durante o veraneio; c) ‘Quilombolas Somos Nós’, conjunto de ações entre as comunidades negras tradicionais de Rio Grande-RS e de São José do Norte-RS; d) ‘Memória e Resistência LGBT’, ação dedicada à visibilidade da comunidade que, por sua orientação sexual, sofre uma série de ameaças que tentam comprometer suas identidades e memórias (BATISTA, *et al.*, 2013).

⁷⁵ O Complexo da Lagoinha congrega sete bairros da capital mineira: Bonfim, Lagoinha, Vila Senhor dos Passos, Pedreira Prado Lopes, São Cristóvão, Conjunto IAPI e Santo André. Apesar da relevância histórica, a região central da cidade foi degradada pela construção viária.

visibilidade ao patrimônio local pela perspectiva dos envolvidos; 3) enquanto projeto de extensão articulado à pesquisa, propiciar a formação de bolsistas em um contexto diverso.

O marco teórico da iniciativa é composto pela designer e cientista social Vera Damazio, para tratar de artefatos de memória, pelo geógrafo Milton Santos, sobre território e identidade, assim como pelo teórico Hugues de Varine, no que se refere ao patrimônio cultural e ao desenvolvimento local. No emprego da estratégia do codesign, em etapas como ‘ouvir’, ‘criar’ e ‘implementar’, um conjunto de cartões postais com fotocolagens impressas em risografia foi elaborado, para o registro e difusão das narrativas produzidas ao longo dos encontros. Ao término do projeto, os extensionistas concordam a respeito da validade da ação do design socialmente engajada, lastreada no patrimônio cultural e nas memórias da comunidade para o favorecimento do desenvolvimento local (BERNARDI *et al.*, 2018).

Ao corroborar a acepção de design social enquanto proposta de pesquisar e desenvolver ‘com’ e não ‘para’, Andrade *et al.* (2020) refletem acerca das relações interdisciplinares que consideram espaço, emoção e memória. Nesse viés, os acadêmicos efetivaram uma pesquisa junto a um grupo de quatorze idosos, abrigados na Vila Vicentina, em Bauru-SP, para a qual aplicaram o método da cartografia, em conformidade com a psicanalista Suely Rolnik, além de terem buscado respaldo teórico sobre os usos do espaço, segundo o geógrafo Milton Santos, assim como referências sobre idosos e memórias, a exemplo da psicóloga Ecléa Bosi. Outrossim, Andrade *et al.* (2020) mencionam a professora Lucrécia D’Aléssio Ferrara, no que se trata do design em espaços, e o historiador da arte e do design Rafael Cardoso, sobre design e complexidade. Os princípios do design social fundamentaram um ensaio fotográfico, no enfoque das memórias e relatos orais do grupo, sendo que a vivência resultou no livro ‘Velhas lembranças, memórias de vida’. Em suma, os pesquisadores consideram que o projeto oportunizou a participação, pela qual os idosos demonstraram as respectivas competências, que, por sua vez, foram traduzidas no compartilhamento de experiências de vida.

De maneira análoga, Oliveira e Mourão (2018) relacionam design social, memória social e objetos biográficos, e afirmam que os bens que conservamos durante décadas podem ser considerados espelhos de nossas experiências da passagem do tempo. A partir de uma revisão bibliográfica, as seguintes terminologias e autores integram o quadro teórico: design para a inovação social, conforme Carla Cipolla, Bernard Löbach, Ezio Manzini e Lia Krucken; cultura, identidade e memória, segundo Roque Laraia e Marilena Chauí; pertencimento e o valor sustentável do guardar e cuidar, de acordo com Ecléa Bosi e Pedro Pereira Leite. Na sequência, Oliveira e Mourão (2018) investigam os eventos culturais, os personagens locais e o patrimônio do município de Matozinhos, na região metropolitana de Belo Horizonte-MG, em ações práticas junto à comunidade que abarcaram palestras e oficinas sobre a memória local e o patrimônio material e imaterial da região. Entre os resultados, as pesquisadoras registram o fortalecimento dos vínculos da comunidade pelos eventos culturais e pelo desenvolvimento de produtos artesanais e, em última análise, corroboram o potencial de valorização da cultura por meio da memória relacionada aos objetos.

Por sua vez, Sasaoka *et al.* (2018) articularam o projeto ‘Cultura e Renda: preservação e difusão da renda de bilro’, na localidade Morros da Mariana, no município de Ilha Grande-PI, entre 2005 e 2009. A equipe multidisciplinar de museólogos, gestores culturais, artistas e

designers firmou parceria com um grupo de rendeiras, na abordagem do design social como fio condutor de ações que inter-relacionaram moda, arquitetura, memória e patrimônio cultural, a partir da valorização de um saber-fazer artesanal. Entre os objetivos elicitados conjuntamente com o grupo, os acadêmicos mencionam: 1) preservar a cultura popular por meio do apoio à produção artesanal de tradição e disseminar este conhecimento; 2) estimular o trabalho comunitário na elaboração e execução do projeto como exercício consciente da cidadania; 3) promover o trabalho das rendeiras de bilro como recurso financeiro e consolidar o acesso aos mercados do artesanato, moda, design e turismo.

Já entre as atividades realizadas, destacaram-se: a) oficinas didáticas e 26 visitas às instituições culturais e aos pontos históricos locais; b) pesquisa de campo, coleta de materiais e registro fotográfico; c) oficinas de renda de bilro; d) inventário e catalogação dos materiais; e) intercâmbio com outros centros produtores; f) adequação arquitetônica da associação; g) registro audiovisual para constituição de um acervo; h) divulgação do material junto às instituições de interesse. Em síntese, Sasaoka *et al.* (2018) indicam as atribuições da interlocução entre design social e a preservação de bens culturais imateriais: na construção individual e coletiva das identidades; no exercício de cidadania por meio de práticas culturais próprias da comunidade; na capacidade de autodeterminação das pessoas e dos grupos sociais. A figura 3 ilustra essa ação cultural, a seguir:



Figura 3 - O projeto 'Cultura e Renda: preservação e difusão da renda de bilro'. Fonte: Sasaoka *et al.*, (2018).

Por sua vez, Pereira, Bras e Oliveira (2010) relatam as ações no projeto 'Morro da Macumba', no bairro do Grajaú, em São Paulo-SP, em que artistas retrataram as histórias de vida dos moradores do bairro 27 por meio da linguagem urbana do grafite⁷⁶. Os pesquisadores compreendem que o design social tem como foco os projetos que visam à transformação de um determinado grupo social e, ao colaborar com esse grupo no resgate da cidadania e da cultura, o designer assume o papel de facilitador e mediador. Assim, a equipe elencou técnicas de linguagem expográfica e lançou mão de metodologias participativas para o desenvolvimento de

⁷⁶ Trata-se do trabalho de conclusão de curso dos autores no bacharelado em Design Gráfico da Universidade Anhembi Morumbi – UAM.

projetos em design de exposição, com atenção aos fatores da interação e da comunicação do conteúdo com o público, de acordo com o referencial de museólogos como Marília Xavier Cury, Maria Cristina Bruno e Ulpiano de Meneses, entre outros. Após a etapa teórica, os elementos da identidade cultural local foram tangibilizados em um projeto expográfico e no respectivo material promocional.

De contornos similares, ao enfatizar a intersecção entre arte e design social na regeneração de espaços urbanos informais, o estudo de Simões (2015, p. 62) aponta para “a necessidade de criar um sentimento de comunidade que reivindique o espaço como um bem colectivo de promoção da qualidade de vida”. A partir do referencial teórico que compreende o antropólogo Marc Augé, o urbanista Kevin Lynch e o sociólogo Manuel Castells, a pesquisadora destaca as funções da forma, da cor e da luz para atribuir sentido e identidade ao lugar, na redescoberta do espaço físico, social, emocional e coletivo. Sob essa perspectiva, Simões (2015) explora as experiências de intervenção e reabilitação efetivadas no bairro Trekroner, em Roskilde, na Dinamarca, onde a artista Kerstin Bergendal liderou uma equipe multidisciplinar de artistas plásticos, arquitetos, urbanistas, representantes de organizações não governamentais e de associações de moradores. Em iniciativas de integração do bairro com a área central do município, as noções de crescimento urbano orgânico (não planejado), vazios urbanos, arte pública e participação social são trazidas à baila.

Já no contexto do Rio de Janeiro, Brasil, Simões (2015) reflete acerca do projeto ‘Rocinha: um bairro singular’, que foi liderado pelo arquiteto Jorge Jáuregui e abarcou a reconfiguração do traçado viário, estruturas de saneamento e iluminação, criação de centros culturais, educacionais, de serviços e zonas verdes, além de melhorias nas habitações. Por fim, após a ressalva sobre as distinções culturais, sociais e urbanísticas desses dois casos, Simões (2015) salienta a estratégia da participação social sob a articulação entre arte, design e paisagem para a criação de espaços destinados ao lazer, à educação, ao comércio e ao turismo, com base na história e nas pré-existências locais.

No propósito da inclusão pela ação cultural em parceria com jovens de comunidades periféricas de Lisboa — Bairro Padre Cruz, Bairro Alta de Lisboa Centro e Bairro Novo do Calhariz (Bairro Alto da Boavista) — a tese de doutoramento de Lourenço (2018) sistematiza uma proposta de ensino-aprendizagem da fotografia sob o fio condutor da abordagem do design social. A partir da premissa de que a educação pela arte oportuniza a expansão de horizontes com reflexos no sentimento de pertença em relação à sociedade, a abordagem participativa articulou a produção fotográfica com métodos e técnicas do design de exposição, que, por sua vez, foi concebido como promotor de acesso à cultura junto a grupos marginalizados. Assim, a autora referencia a obra de Andrew Shea (2012) como base fundante para a consolidação da exposição fotográfica ‘Moro Aqui ao Lado’, em espaços exteriores de grande circulação, o que situou o trabalho dos jovens em relação ao bairro e à cidade na dimensão da arte pública.

Por seu turno, Coimbra (2018) analisa a inserção do design social em contextos comunitários conflituosos, nos quais indivíduos de matrizes culturais diversas partilham espaços comuns, em uma dissertação de mestrado que abarcou estudos e intervenções no Bairro de Santos ao Rego, em Lisboa, em Portugal, na parceria firmada entre a FA/ULisboa e o Instituto Padre António Vieira – IPAV. Primeiramente, a investigação consistiu em acompanhar dois

projetos estabelecidos: o ‘Nosso Km²’, que é parte do ‘Festival da Ponte’⁷⁷, e o ‘BipZip 2014 COM[Unidade]’⁷⁸. Na sequência, pela estratégia do codesign, a mestrandia articulou a realização de uma ação cultural, o ‘Festival Passa Sabi’, e a respectiva programação visual. Após onze sessões de planejamento, o evento contou com música, dança e atividades para crianças, na ativação de um terreno baldio, com o objetivo de estreitar os vínculos entre os moradores e o bairro.

Em síntese, Coimbra (2018) concluiu que a abordagem do design social demanda um trabalho continuado e regular, de modo a estabelecer relações de amizade e confiança, especialmente com lideranças locais, a partir de um enquadramento institucional que credibiliza e contextualiza as ações. Além disso, a autora reflete sobre as dificuldades do projeto com integrantes em discordância e com reservas, assim como acerca da possibilidade do designer se surpreender positivamente com o engajamento. Ao postular que é mister a identificação dos participantes com as atividades e com os elementos textuais e simbólicos do design de comunicação, Coimbra (2018) realça o estabelecimento de conexões por meio do design social como aspecto-chave da proposta⁷⁹.

3.4 Considerações sobre os meios e os fins do design social

Ao destacar os limites éticos do modelo vigente, de enormes disparidades socioeconômicas, o professor Nascimento Silva (2009a, p. 94) questiona o legado de designers: “de uma sociedade extremamente materialista e individualista ou de uma sociedade responsável e preocupada com a comunidade e com as outras espécies?”. Notadamente, o estudioso relaciona o design com o pensamento utópico, estudado anteriormente no capítulo dois, na direção de uma nova ordem social, para além da barbárie do capitalismo. Não obstante, Nascimento Silva (2009a; 2009b) ressalta que o design socialmente orientado não denota caridade e tampouco se insere em campanhas promocionais de solidariedade e bem-estar, tal como alguns profissionais da área eventualmente argumentam. Logo, o design social incide em uma contribuição do campo do design — acompanhada por uma crítica à própria área e ao sistema dominante em que se insere — no sentido de contrabalançar os efeitos das desigualdades sociais e do colapso ambiental.

A expressão ‘todo design é social’ parece se manifestar de maneira análoga à máxima ‘tudo é design’, repetida ocasionalmente desde a década de 1970 — generalidades que nada

⁷⁷ Trata-se de uma promoção da Fundação Calouste Gulbenkian com o foco em questões como interculturalidade e intergeracionalidade, idosos isolados e desemprego entre jovens e mulheres. O ‘Festival da Ponte’ consiste em uma celebração das atividades realizadas.

⁷⁸ O ‘Bip/Zip’ é um programa de orçamento participativo do Município de Lisboa e, nesse caso, consistiu na requalificação de espaços de lazer e convívio. A candidatura do bairro foi articulada pelo IPAV com a realização de *workshops* para a identificação das necessidades da comunidade.

⁷⁹ A epígrafe da dissertação da autora cita o estudo conduzido pelo psiquiatra Robert Waldinger, que concluiu que as conexões sociais e as boas relações nos mantêm mais felizes e saudáveis.

explicam e, assim, constituem apagamentos. Enquanto é verdade que todo design é social, nem todo e qualquer design é efetivado com preocupações sociais, e tampouco se especifica pelos termos de uma abordagem sociopolítica de projeto, tal como o design social. Para além da retórica vazia em torno da acusação de pleonismo, Araújo (2017) salienta: uma vez que não há consenso sobre a nomenclatura ‘design’, é presumível não haver comum acordo em torno do design social e, provavelmente, nunca haverá.

Se, *a priori*, a atuação do designer na seara dos museus, da memória do patrimônio cultural possa ser vislumbrada usualmente como social, vale salientar as possibilidades de articulação entre os modos alternativos de exercitar a atividade projetual e o pensamento museológico. Assim, a pluralidade de enfoques nos exemplos em análise na seção 3.3 são sumarizadas nos eixos elencados no quadro 3, a seguir:

- a) objeto, ambiente construído, espaço urbano e território;
- b) ensino e extensão universitária em design na interlocução com memória social e patrimônio cultural;
- c) interdisciplinaridade: design, arte, arquitetura, museologia, educação, fotografia, moda etc, em abordagens participativas;
- d) papel do design social junto ao museu comunitário;
- e) exposição e museu de design como fórum de ideias de relevância política e social;
- f) design e políticas públicas para a cultura e a diversidade.

Quadro 3 - Os eixos de atuação dos casos em estudo. Fonte: elaborado pelo autor (2021).

Outrossim, Clifford (2016) indica a relevância de museus e instituições culturais para a redução das desigualdades e para que a comunidade tenha acesso ao respectivo patrimônio cultural. Em conformidade com Cury (2006) sobre a importância dos museus para o avanço civilizatório, e com Freitas, Semedo e Nascimento (2016) sobre o risco da musealização do design resultar em *shopping center* e na visualização do público como consumidor e não como cidadão, vale salientar esses aspectos em relação à Bienal Brasileira de Design. Embora com interrupções na periodicidade, a Bienal tem cumprido importante papel na difusão da função social da profissão, ao realizar edições centradas em temáticas como sustentabilidade, em 2010, diversidade brasileira, em 2012, e ‘design para todos’, em 2015, com a ênfase do design para a base da pirâmide, o espaço urbano, pessoas com deficiência e idosos. Nesse sentido, os casos estudados por Wen e Ng (2020) e Cid (2013) corroboram a exposição e o museu de design como possível fórum de ideias, nos termos de Primo (2014), ou seja, o social e o compromisso comunitário no cerne da interdisciplinaridade entre os campos do design e da museologia.

Logo, cabe estabelecer um nexos entre a ideia de ação do design de Suzuki (2020) e o postulado de Teixeira Coelho (2001; [1989]) sobre ação cultural. Em consideração à crítica pertinente do autor sobre o design circunscrito ao domínio das mercadorias e propulsor do consumismo, interessa observar que a interface entre design social e museologia social configura uma expansão das possibilidades acadêmicas e projetuais. Na proximidade com a arte e a educação para a cidadania, as bases teóricas e as práticas aqui estudadas retomam o pensamento utópico — aludido por Teixeira Coelho (2001; [1989]) e por Margolin (2015) — como a tônica da ação cultural do design.

É possível inferir que a ação cultural do design afasta a ideia do design enquanto ‘banal

mortal’ — apontada na seção 3.1 por Teixeira Coelho (2001; [1989]) — pois, na atuação interdisciplinar, o designer contribui com os interesses de grupos sociais, ora em associações de base comunitária e instituições culturais, ora nas relações com o espaço urbano — o que, por sua vez, dialoga com os questionamentos lançados por Camargo (2012) sobre design, cidade e patrimônio. Além disso, vale salientar a necessidade de articuladores para o desenvolvimento de projetos em âmbito cultural e comunitário. Nesse viés, o atributo integrador do design habilita a inserção da atividade projetual em contextos diversos, uma vez que o olhar sistêmico oportuniza o diálogo entre designers, museólogos, educadores e comunidade.

No que se refere aos percursos históricos e conceituais, vale notar aspectos convergentes, tais como a emergência do design social e da museologia social no período pós-1968. Porém, ao passo que a abordagem da museologia social se apresenta estabelecida, o que pode ser verificado tanto no âmbito da literatura quanto das práticas, a abordagem do design social segue em vias de contextualização, o que incide em relativa limitação do referencial teórico e prático. Nesse sentido, as inter-relações entre design social, memória e patrimônio oferecem um acréscimo ao ‘Modelo Social’, proposto por Margolin e Margolin (2004; [2002]) e atualizado pelo Manifesto de Utrecht em 2015, pois os conceitos e os exemplos averiguados iluminam o trabalho no setor cultural, com a tônica na participação em projetos de base comunitária.

Não obstante, cabe ressaltar o caráter introdutório desses diálogos entre design social, museologia social e patrimônio cultural que, além de elucidar perspectivas de atuação, oportuniza novas investigações sobre os eixos elencados no quadro 3. O estudo aglutinou um portfólio de referências que, assim, constitui um dispositivo de estímulo para novos projetos sociais. Por fim, vale ponderar sobre os atuais desafios para as abordagens do design social e da museologia social. No contexto de radicalização da ideologia neoliberal, que implica na erosão do espaço público, essas teorias e práticas se configuram como resistência aos dilaceramentos da vida cotidiana — tal como assinalado por Fonseca (2003), Horta, Grunberg e Monteiro (1999), Martins (2015), Scifoni (2015) e pelo IPHAN (2014) sobre as potencialidades da educação patrimonial. A ação cultural do design, no respeito às histórias e às pré-existências locais, bem como na assunção de papéis políticos, torna-se relevante em um cenário no qual urge o resgate do espírito do comum. Em linha de continuidade, os conceitos e os exemplos a seguir corroboram essa ideia, no enfoque do capítulo quatro dedicado à inserção da abordagem do design social na educação e às perspectivas ensejadas por essa alternativa na tríade ensino-pesquisa-extensão.

4. Design social como atividade didático-pedagógica

No Design Social, inspiração para muitos trabalhos e diversas metodologias, prática que tem encontrado ressonância não somente no meio acadêmico e de pesquisa, mas também no âmbito profissional, existe um pressuposto básico que é a preservação do direito do designer de pesquisar no campo e, juntamente com as pessoas e a partir delas, contar com a sua sensibilidade para captar a realidade, por mais complexa e multifacetada que seja.

– Rita Couto, 2017.

Ao conjecturar sobre ‘o que vem depois da farsa’ nos domínios da pós-verdade e da pós-vergonha, Foster (2021) aponta os influxos dos movimentos sociais nas instituições da esfera cultural e na revitalização parcial de museus e universidades. Esses fatores ensejam o exercício de “nossa pequena influência” em “possíveis locais de resgate da esfera pública, em que, ao menos em princípio, podem-se expressar críticas e se propor alternativas” (FOSTER, 2021, p. 11). O historiador e crítico de arte cita fenômenos como o *Occupy Wall Street* e a tomada de consciência sobre a ordem plutocrática; o *Black Lives Matter* e a reação à base colonialista e à hierarquia racista de grandes museus; e o *#MeToo* e a crítica renovada às estruturas machistas e patriarcais. Logo, esses ventos podem significar um contraponto à burocratização e ao conservadorismo que são, frequentemente, estruturantes das instituições culturais e de ensino.

Nesse sentido, é possível estabelecer nexos entre o pensamento de Foster (2021) com o referencial de Tonkinwise (2014), acerca da inserção do design social na universidade em tempos de radicalização da ideologia neoliberal, em que as demandas sociais não são atendidas pelo mercado e tampouco pela esfera governamental. O teórico do design é taxativo à ameaça imposta pelo neoliberalismo às instituições de ensino: em tese, as universidades seriam espaços e momentos únicos para a crítica, pois configuram domínios de resguardo, se não de distância crítica, do mercado, mesmo quando baseadas no mercado, e também do governo, mesmo quando financiadas pelo governo.

Com efeito, para Tonkinwise (2014), a ascensão do design social seria uma consequência da capacidade da atividade projetual de promover engajamento com necessidades não-contempladas, a partir da educação em design no âmbito universitário, em territórios que não seriam, *a priori*, meramente neoliberais e nem anti-neoliberais. O estudioso referencia a DESIS Network⁸⁰ para denotar que “a diversidade muitas vezes global do corpo discente proporciona ‘antenas’ em maneiras inovadoras de satisfazer necessidades não-atendidas; a vida universitária oferece oportunidades de ‘laboratórios vivos’ para ensinar essas inovações” (TONKINWISE,

⁸⁰ Design for Social Innovation towards Sustainability – DESIS é uma rede global de laboratórios em escolas de design e universidades, cujo objetivo é promover mudança social pelo design. Extraído de: desisnetwork.org Acesso em: 22 abr. 2022.

2014, p. 4). O autor acrescenta que a preocupação central do design social reside na criação de caminhos para o atendimento de necessidades, os quais se distinguem dos modos existentes de mercado e de governo. Portanto, este capítulo explora a inserção da alternativa teórico-prática do design social no âmbito do ensino superior, assim como em atividades desenvolvidas nos contextos de escolas, museus e associações de base comunitária.

Na compreensão do design social como abordagem sociopolítica transversal às diversas especialidades do campo do design, a seção 4.1, intitulada 'Pedagogia da pesquisa-ação e ensino-aprendizagem do design social' constitui um panorama acerca dos aspectos teórico-conceituais e das estratégias didático-pedagógicas da temática em cursos de graduação. A metodologia para a investigação consiste no emprego da revisão narrativa de literatura em anais de conferências e periódicos especializados no contexto ampliado, isto é, sem demarcações temporais e territoriais específicas. Nesse sentido, a produção acadêmica em síntese privilegia teorias e práticas articuladas por docentes, estudantes, grupos sociais e comunidades, e apresenta alguma recorrência nos seguintes subtemas: aspectos históricos do ensino do design social; ensino, pesquisa e extensão universitária em design social; currículo, conteúdo e design social; profissionalização e novas tecnologias no ensino do design social; repercussões do design social na formação discente. Ao passo que o relatório do estado-da-arte denota um preâmbulo ao processo de ensino-aprendizagem do design social, o estudo indica perspectivas interdisciplinares de atuação a partir da universidade.

Já na seção 4.2, a breve fundamentação teórica sobre extensão universitária é seguida por uma série de casos que inter-relacionam o ensino do design com contextos reais da comunidade, em ações articuladas em parceria com o autor da tese, em vivências anteriores, e também durante o doutoramento. Na subseção 4.2.1 são relatadas as atividades do projeto de extensão continuada 'Design Social: valorizando territórios e indivíduos', da Universidade Feevale, em Novo Hamburgo-RS (2010-2015), no qual o autor foi colaborador (2012/II) e coordenador (2013/I-2015/II), enquanto docente, pesquisador e extensionista da instituição. (COSSIO; HEIDRICH, 2017).

Sob enfoque na subseção 4.2.2, o projeto de extensão Resgate da Memória Palhocense (2016-2018) teve origem no ensino de fotografia no Instituto Federal de Santa Catarina - IFSC, campus Palhoça Bilíngue, na região metropolitana de Florianópolis-SC. A partir da premissa que cidade sem patrimônio é cidade sem identidade, o objetivo principal da proposta foi aplicar a fotografia como dispositivo de valorização do patrimônio cultural do município de Palhoça-SC, com ênfase na influência da cultura de base luso-açoriana, sob a articulação do autor na condição de professor substituto, entre 2016 e 2018. Para tanto, a realização de exposições fotográficas itinerantes, elaboradas a partir da produção discente, tornou-se o fio condutor para a articulação entre ensino, pesquisa e extensão, em parceria estabelecida com a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça. Após uma introdução à história do município, são descritas as ações desenvolvidas nas duas fases do projeto e seus desdobramentos em novas atividades de ensino e extensão, com o depoimento de discentes participantes e de membros da comunidade (COSSIO; RUPOLO, 2020).

Por fim, a subseção 4.2.3 apresenta ações em design com abordagem participativa, com dois museus comunitários: o Museu da Maré e o Museu das Remoções. A parceria estabelecida entre discentes do PPDESDI/UERJ com o Museu da Maré, localizado na zona norte da cidade do

Rio de Janeiro, teve a abordagem participativa como fio condutor da ação que resultou no material gráfico promocional e comunicacional do museu. Após a contextualização da fundamentação teórica e da metodologia empregada, é feito o relato sobre as atividades, realizadas em sete encontros presenciais no museu. Ao articular a abordagem do design social com a museologia social, as atividades proporcionaram o estabelecimento de um vínculo entre os estudantes e a equipe da instituição, em vista da construção coletiva das soluções adequadas aos problemas elencados pelo grupo. Os encontros oportunizaram o levantamento das necessidades de projeto, a compreensão sobre a identidade local e as rodadas de geração de alternativas, o desenvolvimento do material gráfico (DIAS; COSSIO, 2019).

Já a parceria com o Museu das Remoções foi ensejada pelo projeto ‘Atravessar o Presente’, uma exposição montada nos espaços abertos do campus Lapa da ESDI/UERJ, em 2022. Na interdisciplinaridade com a prática museológica alicerçada em compromissos éticos — conforme apontaram Chagas e Gouveia (2014), no capítulo anterior — a iniciativa do grupo CURA no campus Lapa da ESDI/UERJ levou em conta o potencial da aproximação entre arte, arquitetura e design para o compartilhamento da curadoria, do planejamento, da montagem e dos desdobramentos em ações educativas.

4.1 O processo de ensino-aprendizagem do design social

Em perspectiva histórica, Pido, Khamala e Pido (2020), docentes da *The Technical University of Kenya* – TUK, localizada na capital queniana de Nairobi, analisam a evolução do design social em três instituições de ensino do país africano⁸¹. Ao investigar o design social na *University of Nairobi*, na *Kenyatta University* e na TUK, os professores constataram que, se por um lado, as iniciativas para a inserção desse tópico no ensino remontam ao período pós-independência e, além disso, o design social tenha repercutido em políticas de habitação, por outro, há lacunas na pesquisa histórica, antropológica e econômica acerca do design social. Em contraponto à concepção ambígua em torno do tema como modo de expressão artística, os articulistas ressaltam a necessidade de sistematização e contextualização na esfera da educação, conforme já ocorre entre designers quenianos que incorporam princípios do design social na atuação profissional. Outrossim, na menção aos limites e aos barbarismos do design praticado no século XX e face às novas tecnologias, os docentes advogam por uma ideia de design social alinhada ao retorno às tradições africanas e, nesse viés, indicam a centralidade da causa ambiental para essa abordagem de projeto.

Já nas inter-relações entre ensino e extensão universitária, Almendra e Falcão (2016; 2017) citam o desencadeamento de um processo de ativação e conscientização filosófica, além do estabelecimento de um compromisso ético por parte do alunado, em uma disciplina de design de serviços com enfoque no design social, integrante do último ano do curso de graduação em

⁸¹ Os autores citam a expansão colonial do Reino Unido, que inibiu uma concepção de desenvolvimento em prol da população do Quênia até a independência, na década de 1970.

Design da Universidade de Lisboa. Nessa conjuntura, as habilidades críticas e interpessoais dos discentes emergem diante da necessidade de colaboração com diversos atores sociais. Inicialmente, com base em um marco teórico que inclui acadêmicos como Alastair Fuad-Luke, Cameron Tonkinwise, John Thackara e Alain Findeli, os docentes salientam o design para o desenvolvimento do capital humano e social que, na educação, repercute na tomada de consciência acerca das implicações holísticas e sistêmicas de cada decisão e ação do projeto. Ainda entre as referências, o *Social Design Methods Menu*, elaborado por Lucy Kimbell e Joe Julier (2012), e as quatro fases de exploração, compreensão, proposta e refinamento, orientou o processo de ensino-aprendizagem em uma articulação entre teoria e prática, no seguinte tripé: a) estudo dos objetivos e construtos do design social; b) desenvolvimento de habilidades em design social; e c) métodos do design social. Assim, o *briefing* do projeto previa a intervenção na comunidade da Ajuda, no entorno do campus universitário. Em consideração ao caráter guarda-chuva do design social e em alusão às variadas frentes de trabalho em múltiplos enfoques, Almendra e Falcão (2016; 2017) efetivaram um debate em sala de aula sobre as diferentes denominações, produtos, processos e objetivos acerca da atuação em design na esfera social, fundamentada na interação humana e nas atitudes interpessoais e comunicativas.

Por sua vez, ao refletirem sobre currículo e conteúdo, Cheng e Chou (2019), da *National Yunlin University*, de Taiwan, exploram uma abordagem pedagógica baseada no conceito de design social usualmente ministrado em universidades e ponderam: uma vez que esse enfoque de projeto envolve questões complexas e *stakeholders* diversos, o ensino convencional de design impõe limites para tratar das necessidades sociais. Especificamente, o ensino-aprendizagem do design social é de caráter experimental. Além disso, as pesquisadoras mencionam a interdisciplinaridade como fator-chave do design social e discutem currículo a partir de três características da educação nesse enfoque, a saber, as práticas de projeto, a avaliação das demandas e a colaboração entre os agentes. Sob esse prisma, Cheng e Chou (2019) apontam que as práticas pedagógicas em torno do design social devem levar em conta os seguintes elementos basilares: 1) o treinamento para a proposição de soluções inovadoras; 2) a análise abrangente, na escala do sistema socioecológico; 3) o conhecimento interdisciplinar; 4) a inclusão de pessoas que vivenciam a questão abordada; 5) o aprendizado reflexivo; e 6) o reconhecimento da natureza orgânica das questões abarcadas pelo design social, em que os níveis de participação afetam decisões, uma vez que os sistemas sociais estão em constante mudança.

De maneira análoga, Emans e Hempel (2013), docentes da *Virginia Commonwealth University*, em Doha, no Qatar e, respectivamente, na *Zayed University*, em Dubai, nos Emirados Árabes Unidos, referendam a interdisciplinaridade como a tônica da abordagem do design social para o atendimento das necessidades da comunidade. Na disciplina intitulada *Design for Social Change*, ministrada por uma equipe de professores na graduação em Design e aberta para estudantes de variados cursos, uma proposta de aprendizado-híbrido foi concebida para o planejamento, a condução e a avaliação de atividades didáticas. Desse modo, as professoras elaboram os conceitos de ‘aprendizado-híbrido’ e ‘equipe-de-ensino colaborativa’ como enfoques metodológicos norteadores para a pedagogia do design social.

Já os investigadores Savva, Souleles e Ferreira (2019), da *Cyprus University of Technology*, no Chipre, e também da Universidade Europeia, em Portugal, contextualizam o

Entrepreneurial Cultural Affinity Spaces – ECAS, nomeadamente, um *framework* que intenciona a articulação da teoria e da prática do design social com enfoques locais de aprendizagem ecossistêmica, em contextos comunitários de pessoas em situação vulnerável. Ao tratar do codesign, da implementação e da avaliação desses ecossistemas, os articulistas propõem um modelo de design orientado para mudança social, inovação e empreendedorismo, em práticas colaborativas com ênfase na regeneração urbana, na economia circular e na função do patrimônio cultural para o desenvolvimento sustentável, em conformidade com os objetivos da Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas – ONU⁸².

Em outra comunicação de contornos similares, Gaughwin e Ellice-Flint (2021) discorrem sobre experiência da disciplina de *Design for Social Impact*, da *University of Sydney*, na Austrália, durante a pandemia de Covid-19. Ao considerar os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas como propulsores para projetos realizados por estudantes no enfoque do design social, as docentes relacionam as seguintes etapas: 1) fundamentos teóricos; 2) prática de posicionamento; 3) prática envolvente; e 4) pensando para frente. Assim, o quadro teórico compreende autores como Alastair Fuad-Luke, Anne-Marie Willis, Cameron Tonkinwise, Elisabeth Resnick, Jennifer Ritter e Tony Fry, no sentido de oferecer respaldo para a estratégia didático-pedagógica empregada, além de ensinar a reflexão sobre os modos como o ensino do design para mudança social articula teoria e prática sobre ‘o que, como, e por que’ estudantes de design social projetam⁸³. Assim, Gaughwin e Ellice-Flint (2021) contribuem para uma discussão crítica sobre pedagogia do design social a partir do enquadramento oferecido pelos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e, não obstante, salientam os desafios e as complexidades da prática do design social por estudantes em tempos de pandemia.

Por seu turno, Yavuzcan *et al.* (2018), da *Gazi University*, em Ankara, na Turquia, exploram as possibilidades de um *toolkit* para o ensino do design social combinado com *design thinking* e processos de desenvolvimento de produto, no âmbito da problemática do bem-estar animal. Em uma estratégia de ensino-aprendizagem baseada na produção, a turma de estudantes concebeu projetos de habitações e estações de alimentação para animais em situação de rua. Ao analisar a adequação do *toolkit*, os autores relatam a observação e a avaliação das propostas elaboradas, seguida pela aplicação de questionários para instrutores e discentes. Os resultados indicaram que o ensino do design social em articulação com *design thinking* e desenvolvimento de produto favoreceu o processo de aprendizagem e a aquisição de competências pelo alunado.

No que se refere às novas tecnologias no ensino do design social, Borrero (2019), da *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, na capital equatoriana de Quito, relata uma prática docente em torno do emprego de métodos de projeto para a concepção de aplicativos móveis em um viés social. Em referência às obras de Jorge Frascara, John Heskett, Donald Schön e Ezio Manzini, o professor sublinha que o desenvolvimento acadêmico e profissional do corpo

⁸² A Agenda 2030 da ONU é um plano de ação global que reúne 17 objetivos de desenvolvimento sustentável e 169 metas, criados para erradicar a pobreza e promover vida digna a todos, dentro das condições que o planeta oferece e sem comprometer a qualidade de vida das próximas gerações.

⁸³ Os docentes referenciam Resnick (2019) e a obra *The Social Design Reader* para o emprego dos seguintes termos de modo intercambiável: design de impacto social, design de interesse público, design socialmente responsável, design transformador, design humanitário e design social.

discente reside no equilíbrio entre planejamento e criatividade. Notadamente, em projetos de design social junto a grupos vulneráveis, essa estratégia oportuniza aos estudantes o rompimento com as respectivas 'bolhas tecnológicas' e zonas de conforto. Ao corroborar que os procedimentos do design social favorecem o bem comum, Borrero (2019) destaca que a metodologia ativa da Aprendizagem Baseada em Projetos – APB enseja a construção de conhecimento em conjunto e de maneira dinâmica, no propósito de efetivar a elaboração de mensagens gráficas na esfera comunitária.

Concernente ao ensino-aprendizagem de web design inclusivo na perspectiva do design social, Fandiño (2021) da *Universidad Minuto de Dios*, de Bogotá, na Colômbia, analisa a integração dos agentes no processo, especialmente as pessoas com deficiência visual. O professor cita o referencial teórico de designers como Tomás Maldonado, Victor Papanek e Gui Bonsiepe, e trata dos conceitos de inclusão e acessibilidade enquanto parametrização do design gráfico para web fundamentado na usabilidade. Ao ponderar que a emergência de cursos técnicos e tecnólogos em design privilegia a prática via *software* em detrimento da teoria, Fandiño (2021) propõe uma resignificação dos papéis de estudantes e professores nessa seara, a partir do ensino de códigos web para inclusão social.

Já as professoras Pérez e Martínez (2020), da *Universidad Autónoma de Colombia*, também em Bogotá, ponderam que, enquanto houve avanços atinentes à responsabilidade social na esfera empresarial, perdura a escassez de capacitação de designers em fatores como transmissão de conhecimento e apropriação tecnológica. Ao ressaltar que a inserção do design social converge com o perfil institucional comunitário e que docentes dessa universidade costumam lançar mão das questões sociais na pedagogia do design, as autoras acrescentam que o corpo discente advém majoritariamente de regiões periféricas. A partir da revisão de literatura fundamentada por acadêmicos como Ezio Manzini e Alastair Fuad-Luke, e integrada com o método da história oral, em entrevistas com profissionais atuantes no escopo do design social, Pérez e Martínez (2020) afirmam que uma educação potencializadora de capacidades políticas, empáticas e sociais se faz necessária, de modo a incentivar designers à transferência de conhecimento e à intervenção no entorno cultural e social. No emprego de métodos do design participativo, do design centrado no usuário e da etnografia, estudantes registraram a realidade observada em esboços, ilustrações, gráficos, mapas, modelos e protótipos, a fim de identificar lacunas e oportunidades para a determinação das variáveis de projeto e para a aplicação de técnicas de análise⁸⁴. No enfoque do design para inovação social, Pérez e Martínez (2020) elicitam as seguintes competências alavancadas a partir da sala de aula: atender uma necessidade ou questão social; favorecer o bem-estar social; promover impacto no viés da sustentabilidade ambiental; estimular valores culturais; articular inovações técnicas ou tecnológicas.

Por sua vez, Dupret e Chimirri (2018), da *Roskilde Universitet*, na cidade de Roskilde, na Dinamarca, lançaram a seguinte interrogação: como incorporar pensamento e ação crítica e socialmente relevante no ensino superior em design? Em vista da diversidade dos atores sociais,

⁸⁴ As articulistas informam que essas ferramentas permitem iterar e validar as respostas da comunidade, mas demandam planejamento estratégico e viabilidade de aplicação, além de análise sistemática e rigorosa.

os docentes realizaram *workshops* que conjecturaram sobre ética por meio do design, com referências do design participativo, teoria política, estudos de deficiência e pesquisa de prática psicológica. Os articulistas citam a participação de estudantes de graduação e colaboradores externos nas atividades, incluindo *stakeholders* psicologicamente vulneráveis, e defendem um quadro adaptativo de investigação analítico-pedagógica, passível de co-projeto continuado. Dupret e Chimirri (2018) concluem que o debate sobre as questões éticas em design demandam uma definição ampla e emergente de participação e, assim, consideram que o design ético é um co-design participativo-democrático, que reconhece e faz pontes entre a diversidade dos agentes participantes.

Já a pesquisa de Easterday, Gerber e Rees Lewis (2018), da *Northwestern University*, nos Estados Unidos, partiu da seguinte pergunta: de que modo é possível planejar o ensino do design no escopo do design social? Os articulistas descrevem uma abordagem baseada em redes de inovação social e escritórios de design que: a) promove o atendimento de questões do mundo real ao guiar estudantes pelo processo de design social; b) oferece oportunidades autênticas de liderança; e c) oportuniza o aperfeiçoamento contínuo por meio de atividades em rede. Ao citar a obra seminal de Papanek para uma concepção de design alternativo no período pós-1968, bem como o influente artigo de Sylvia e Victor Margolin (2004 [2002]) sobre o ‘Modelo Social’, publicado no descortinar do século XXI, os docentes reforçam o fator humanista dessa abordagem de projeto, e a ênfase no atendimento de necessidades pela observação participante, junto aos idosos, às pessoas com deficiência e às classes populares, em desafios como o acesso à saúde, o combate à pobreza e a mudança climática. No que se refere à educação em design, Easterday, Gerber e Rees Lewis (2018) anotam que é mister avançar na teoria do design social, o que abarca o estudo das habilidades e competências entre jovens estudantes e profissionais, além do estabelecimento de redes de inovação social.

4.2 Articulações entre ensino, pesquisa e extensão em design social

Ao discutirem a importância da responsabilidade social na formação de designers como profissionais mais conscientes, Moraes, Mello e Silva (2008) apontam o papel da universidade na nos termos da qualidade de vida da comunidade. Segundo o Fórum Nacional de Pró-reitores de Extensão – FORPROEX, a extensão universitária é o processo educativo, cultural e científico que articula o ensino e a pesquisa de maneira indissociável e, assim, viabiliza uma relação dialógica entre universidade e sociedade. Consequentemente, a extensão é via de mão-dupla, com trânsito assegurado à comunidade acadêmica no meio social, onde encontrará a oportunidade de elaboração da *práxis* de determinado conhecimento academicamente parametrizado.

Expresso em outros termos, as ações extensionistas são aquelas que ultrapassam o desempenho das instituições nas esferas do ensino e da pesquisa, nos níveis da graduação ou da pós-graduação. Assim, a extensão é uma das funções sociais da universidade, realizada por meio

de um conjunto de iniciativas socialmente-orientadas. Em âmbito geral, o objetivo da extensão universitária é a promoção do bem-estar físico, espiritual e social, em vista da garantia dos valores democráticos de igualdade de direitos e de participação, o respeito à pessoa e à sustentabilidade das intervenções no ambiente⁸⁵. Notadamente, esses fatores são potencializados pela curricularização da extensão, promulgada pela Resolução n. 7 de 2018 do MEC e indicada no primeiro capítulo da tese como parte da justificativa do estudo.

4.2.1 O projeto Design Social: valorizando territórios e indivíduos (2012-2015)

Esta subseção relata as atividades do projeto de extensão continuada Design Social: valorizando territórios e indivíduos (2012-2015), da Universidade Feevale. A equipe de professores, bolsistas e voluntários atuou em diferentes contextos sociais, com o emprego de metodologias participativas, no empoderamento de comunidades, por meio da valorização de identidade e cultura, no desenvolvimento de produtos mais acessíveis e sustentáveis e na formação de conhecimento. O desenvolvimento dos projetos atendeu as necessidades de associações de base comunitária e escolas públicas, tendo como fio condutor a metodologia participativa para a articulação entre design e artesanato, com ênfase em sua dimensão didático-pedagógica, em escolas públicas e associações de base comunitária no Vale dos Sinos, Rio Grande do Sul, Brasil. As oficinas e projetos promoveram consciência social e ambiental, pois possibilitaram a troca de experiências teóricas e práticas entre os acadêmicos e a comunidade (COSSIO; HEIDRICH, 2017).

As principais ações contemplam: investigar as possibilidades de inserção do design em diferentes territórios e contextos sociais; utilizar os conceitos e ferramentas do design na articulação de saberes para geração de conhecimento; empregar métodos participativos como fio condutor da ação extensionista, na qual o designer assume o papel de mediador entre os grupos; estudar e propor alternativas quanto ao uso de materiais e técnicas, visando o desenvolvimento de produtos acessíveis e sustentáveis; oportunizar e fortalecer um ambiente propício ao desenvolvimento criativo e produtivo; e desenvolver ferramentas para divulgação e promoção das entidades envolvidas. As organizações não-governamentais em parceria com o projeto representam os interesses de grupos de áreas periféricas e/ou que estejam em situação vulnerável. Os projetos foram desenvolvidos no âmbito do design gráfico, de produto e de interiores, além de oficinas de artesanato, com foco na inclusão social, sustentável e de valorização territorial.

As atividades extensionistas se articulavam com o ensino, pois além dos bolsistas e

⁸⁵ FÓRUM de Pró-reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras - FORPROEX. **Extensão Universitária:** organização e sistematização. Disponível em: cesmac.edu.br/admin/wp-content/uploads/2014/11/Organizacaoistematizacao.pdf Acesso em: 27 abr. 2022.

voluntários, oportunizava o desenvolvimento de projetos em sala de aula, com o corpo discente das disciplinas de Projeto I – Design Social, do Bacharelado em Design, e Design e Sustentabilidade, do Tecnólogo em Design de Interiores. Para cada ação, realizava-se o aprofundamento teórico, utilizando de pesquisa bibliográfica sobre questões como design social, design e artesanato, inclusão social, valorização territorial e intervenção participativa através da pesquisa-ação, por meio de levantamento de dados através de entrevistas semiestruturadas, visando identificar a problemática e as necessidades para possíveis intervenções.

A metodologia empregada considerava as fases informativa, criativa e técnica. A fase informativa iniciava com um *workshop* de sensibilização com os acadêmicos e grupo da comunidade envolvido, abordando o tema de projeto e levantamento de dados sociais e culturais, econômicos, históricos, ambientais e tecnológicos, com uso de ferramentas como pesquisa bibliográfica, formulários, registro fotográfico e entrevistas. Na fase criativa eram realizadas as oficinas, e os alunos trabalhavam de forma participativa com o grupo analisado, com o emprego de técnicas de criatividade como *brainstorming* e mapa mental para representação de palavras, ideias e outros conceitos ligados ao tema central, e recursos como desenho, colagens, entre outros. A fase técnica consistia na configuração final do projeto e detalhamento. No caso de projetos gráficos, de produto, e de interiores, eram desenvolvidos o protótipo e o memorial descritivo, além da reutilização de materiais doados por empresas parceiras ou de uso comum do grupo analisado. Todas as etapas eram supervisionadas e orientadas por professores, com o auxílio de bolsistas de extensão e acadêmicos voluntários. Anualmente, o projeto era avaliado pela pró-reitoria de extensão universitária, através de análise qualitativa de informações coletadas através de entrevistas, e análise quantitativa de dados obtidos por meio de questionário e fichas de controle⁸⁶.

Entre os anos de 2012 e 2015, os beneficiados⁸⁷ pelas vivências de extensão compreenderam grupos de crianças, adolescentes, assistentes sociais e educadores, em uma associação de base comunitária e em duas escolas públicas, respectivamente: Ação Encontro; Escola Municipal de Educação Infantil Chapeuzinho Vermelho; e Escola Estadual de Ensino Fundamental Alvino Henrique Weber. A Ação Encontro oportuniza educação, lazer e cultura no contraturno escolar para grupos de crianças e adolescentes de 7 a 15 anos e, portanto, o objetivo foi desenvolver atividades pedagógicas, no sentido de refletir sobre as suas identidades. Já o projeto realizado junto à EMEI Chapeuzinho Vermelho foi de ambientação de suas salas de aulas a partir de estratégias sustentáveis. As atividades com os alunos da EEEF Alvino Henrique Weber também seguiram um viés didático, de valorização da autoestima e incentivo ao senso de

⁸⁶ Destaca-se a publicação continuada das atividades em congressos científicos nacionais e internacionais, reportagens veiculadas pela imprensa da região, a organização e promoção de eventos, tais como palestras, oficinas, exibição de documentários seguidos por debates, assim como exposições, além da apresentação das vivências em outras universidades. Sobre a avaliação do projeto, dentre os principais indicadores quantitativos de processo estão: número de beneficiados diretos e indiretos; número de atendimentos; número de parcerias (com organizações não governamentais, setor público e privado); publicações, organização e participação em eventos; e envolvimento do corpo discente. Como indicadores qualitativos de resultados, tem-se: benefícios gerados às associações; e melhoria na qualidade dos produtos e processos.

⁸⁷ O termo se refere às pessoas da comunidade que interagem com o projeto e, em reciprocidade, os acadêmicos também são beneficiados na formação, conforme evidenciado neste texto.

coletividade, em um módulo de oficinas de estêncil.

a) A identidade visual de grupos de adolescentes da Ação Encontro

A Associação Beneficente Evangélica da Floresta Imperial - ABEFI é uma organização do terceiro setor, iniciativa da comunidade luterana da região do Vale dos Sinos, que se dedica em melhorar a qualidade de vida de crianças, adolescentes e adultos, oferecendo oportunidades de traçarem as suas escolhas e trilharem uma vida digna. Atende diariamente até mil crianças e adolescentes, em suas unidades: Ação Encontro, Escola de Educação Infantil da Paz, Lar Padilha, Acolhimento República, Colégio Sinodal da Paz e Abrigo João e Maria⁸⁸. Especificamente, o projeto de extensão trabalhou com a unidade Ação Encontro, situada no bairro Santo Afonso, em Novo Hamburgo, que tem como objetivo melhorar a qualidade de vida de crianças e adolescentes. No contraturno escolar, oportuniza educação, cultura, e formação para o mercado de trabalho, e contribui para que cerca de 200 jovens se tornem protagonistas da sua própria história. O vínculo com o projeto de extensão iniciou em 2012/II, com a campanha de arrecadação de fundos intitulada Anjos da ABEFI⁸⁹.

Já em 2013/I, tendo em vista contribuir com a valorização da autoestima dos adolescentes a partir da reflexão sobre suas identidades, foi realizado um módulo de quatro oficinas com cada turma. No primeiro encontro, refletiu-se sobre os interesses e gostos do grupo, por meio de bate-papo e, também, recorte e colagem de imagens e palavras para a montagem de painel conceitual [*moodboard*], a partir de valores elencados no debate, tais como natureza e amizade. Então, foi feito um desenho da turma, no qual cada integrante deveria traçar no máximo três linhas, interagindo com o traçado dos colegas e despertando o senso de coletividade dos jovens.

A segunda oficina tratou sobre teoria da cor, com ênfase no Disco de Newton, e em conceitos como cores análogas, complementares, pregnância visual e contraste. Além disso, foram analisadas as imagens de pinturas de artistas expoentes do Vale dos Sinos⁹⁰. Na terceira oficina, cada aluno realizou um desenho representando os valores e identidades discutidos nos encontros anteriores. Praticou-se ainda um exercício de *naming* - criação de nome, para o grupo. Por votação, escolheu-se em conjunto o símbolo e nome que transmitiam a identidade da turma. A figura 4 ilustra as atividades iniciais, a seguir:

⁸⁸ APRESENTAÇÃO da ABEFI. Disponível em abefi.org.br Acesso em: 27 abr. de 2022.

⁸⁹ Campanha de doações para a entidade, por meio de peças gráficas e instalações temporárias construídas de modo colaborativo e instaladas em diferentes pontos do município de Novo Hamburgo.

⁹⁰ Especialmente, tratou-se das obras de Anelise Bredow, Ariadne Decker, Flávio Scholles, Mai Bavoso e Milton Schaeffer, com destaque para o uso da cor em suas pinturas.



Figura 4 - Desenho da turma, oficina sobre cores e layout final para serigrafia. Fonte: arquivo do projeto (2017).

Essa síntese consolidou-se no quarto e último encontro, em uma oficina de serigrafia em camisetas, na qual cada integrante pôde compreender o processo e aplicar a identidade visual da turma em sua peça. Para a realização desta atividade, o projeto recebeu apoio da diretora e de um educador da Ação Encontro, além de parceiros da associação na doação das camisetas, e também de uma voluntária da comunidade para a operacionalização da serigrafia, conforme a figura 5, a seguir:



Figura 5 - Oficina de serigrafia e resultado. Fonte: arquivo do projeto (2017).

O trabalho foi noticiado pelo jornal da cidade⁹¹, contando com o depoimento da diretora, que avaliou positivamente a parceria com o projeto de extensão⁹². As oficinas oportunizaram novas práticas e conhecimentos a duas turmas de vinte adolescentes cada, porque a mediação dos designers os fez refletir sobre valores como meio ambiente e amizade e, assim, fortalecer suas identidades. Por fim, constata-se que, além do desenvolvimento de projetos, a ação extensionista em design pode estimular novos valores em um viés didático-pedagógico. As crianças, adolescentes e educadores da Ação Encontro se mostraram entusiasmados e participativos, e as oficinas estavam de acordo com a proposta da entidade, de oferecer

⁹¹ ABEFI e Feevale em parceria solidária. **Jornal NH**. 26 jun. 2013.

⁹² ALEGRIA na criação de camisetas. Disponível em: abefi.org.br/noticia/alegria-dos-adolescentes-na-criacao-de-camisetas Acesso em: 27 abr. 2022.

educação, cultura e lazer para crianças e adolescentes em situação de risco social.

**b) Design de interiores para a sustentabilidade:
a ambientação das salas de aula da EMEI Chapeuzinho Vermelho**

A vivência de ensino e extensão na turma de Design e Sustentabilidade, em 2014/I, do Curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores, ocorreu por meio de uma articulação entre o Laboratório de Design de Interiores e o projeto de extensão Design Social: valorizando territórios e indivíduos. Em parceria com a Escola Municipal de Educação Infantil Chapeuzinho Vermelho, buscou-se estabelecer uma relação colaborativa para a ambientação de suas salas de aula, levando em conta o aproveitamento de resíduos gerados pela empresa Jomo⁹³.

Os acadêmicos foram divididos em pequenos grupos, de dois ou três integrantes, com o objetivo de desenvolver um projeto para uma das salas da escola, atendendo o total de seis espaços, seis professoras e até 120 crianças entre 2 e 5 anos (média de vinte alunos por sala). O projeto foi realizado após estudos sobre o referencial teórico em design de interiores para a sustentabilidade, especialmente com base no aporte teórico de Moxon (2012) e Zmyslowski (2009). A etapa informativa correspondeu à visita ao local de intervenção para contato com os usuários, análise e medição do ambiente e levantamento das necessidades e visita à empresa fornecedora de materiais para o projeto. Destaca-se o emprego da metodologia participativa e a imersão *in loco*, pois os alunos visitaram a EMEI Chapeuzinho Vermelho e fizeram o levantamento das condições dos espaços e elaboração do programa de necessidades de cada sala, individualmente. Em seguida, o grupo visitou a empresa Jomo para identificar os resíduos gerados disponíveis para doação. Os dados levantados são apresentados no quadro 4, adiante:

Sala	Área	Nº de alunos	Idade	Programa de Necessidades
1	36m ²	15	3 anos	Painel de recados na entrada, prateleiras para brinquedos e objetos diversos, espaço para guardar travesseiros e nichos para mochilas.
2	39m ²	15	3 anos	Mesa para TV, prateleiras e caixas para brinquedos, espaço para colocar chinelos, espaço para desenhar e camarim com espelho.
3	40m ²	16	2 anos	Prateleiras e organizadores para brinquedos, espaço para livros e revistas, bancada para desenhar, nichos para mochilas, baús para guardar material e brinquedos.
4	41m ²	20	4 anos	Baú para brinquedos, móvel para TV, nichos para mochilas, mesa para desenho, casinha para brincar e espaço para leitura.

⁹³ Fabricante de embalagens localizada em Novo Hamburgo-RS, que fornece material para reutilização, tais como *pallets* e EVA (mistura de alta tecnologia de etivinil e acetato) em diversos formatos e tamanhos.

5	42m ²	20	5 anos	Espaço e prateleiras para brinquedos e itens diversos e nichos para mochilas.
6	41m ²	25	5 anos	Espaço para brinquedos, nichos para mochilas, mesa para TV, prateleiras para expor brinquedos e palco.

Quadro 4 - Identificação dos espaços e programa de necessidades. Fonte: arquivo do projeto (2017).

Na etapa criativa se fez a busca de referências e o desenvolvimento de propostas do projeto. Os grupos analisaram os espaços visitados e iniciou-se a estruturação da metodologia de trabalho, a busca por referências de projeto e a especificação de materiais. Na etapa técnica, foi feito o detalhamento do projeto, com elaboração de imagens ilustrativas e desenhos técnicos para a execução, além da elaboração do orçamento. A acessibilidade universal foi um item que norteou todos os projetos desenvolvidos. Os alunos buscaram respaldo na NBR 9050, que estabelece critérios e parâmetros técnicos a serem observados no projeto, construção, instalação e adaptação de edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos de acordo com as condições de acessibilidade. A figura 6 ilustra o processo de ambientação da sala 3, a seguir:

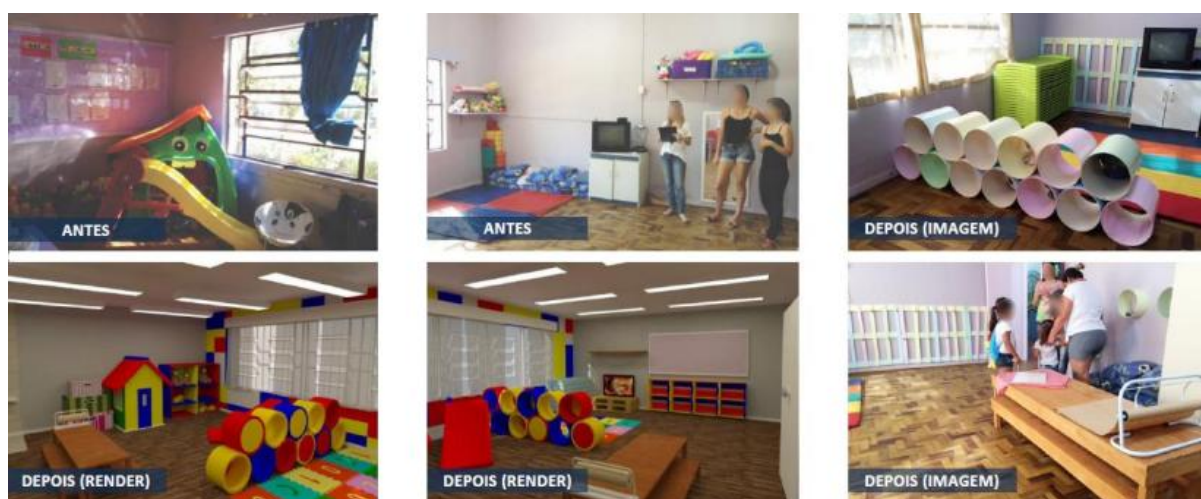


Figura 6 - Sala 3: situação anterior (acima à esquerda e ao centro), *render* (abaixo à esquerda e ao centro) e resultado (à direita, acima e abaixo). Fonte: elaborado pela discente F. A.; arquivo do projeto (2017).

Os projetos buscaram mais do que atender questões sociais e ambientais, pois a intenção era o envolvimento dos usuários com o espaço, considerando a relação física e também os aspectos social e emocional. Logo, espera-se que na medida em que os alunos da escola se apropriem do ambiente, percebam-no como uma continuidade de seus lares, onde possam ser acolhidos, educados e protegidos. Além de favorecer o aprendizado, será um local de diversão e convívio com colegas e professores. Assim, vale ressaltar a importância do projeto para as professoras. Por vezes, o trabalho docente enfrenta situações de estresse, com baixa remuneração em turnos com grandes grupos de crianças. Espera-se que os projetos facilitem as atividades pedagógicas e contribuam para o bem-estar das professoras, o que se relaciona com a autoestima das educadoras, e influencia na formação dos educandos.

Logo, o desafio foi desenvolver os projetos em curto espaço de tempo, no período de março a junho de 2014, que atendessem as necessidades dos alunos e professores da escola, com preceitos sustentáveis e com o aproveitamento de resíduos na criação de novos produtos e mobiliários para os espaços. Entretanto, o grupo de universitários conseguiu responder ao desafio e às expectativas dos demais agentes:

Os projetos possibilitaram aos professores enxergar as salas de aulas de maneiras diferentes e perceber que as mudanças desejadas poderiam ser feitas com materiais alternativos. Todos os projetos surpreenderam e empolgaram. Foi possível perceber a dedicação com que foram feitos e pensados e como as demandas solicitadas pelas professoras foram atendidas, superando, em alguns casos, as expectativas que tínhamos, pois as acadêmicas trouxeram ideias diferentes e, ao mesmo tempo, simples, funcionais e executáveis, que é o mais importante, pois é sabida a dificuldade em arrecadar fundos para a viabilização dessas reformas. Além disso, as acadêmicas tiveram a preocupação em deixar os ambientes lúdicos, coloridos e seguros, pensando no que ficaria melhor para os alunos das faixas etárias atendidas na escola. – F. S., 2014. Professora da EMEI Chapeuzinho Vermelho.

Assim, vale sublinhar que o engajamento da comunidade escolar foi determinante para a efetivação do projeto, entre julho e novembro do mesmo ano, conforme reportagem da TV Feevale⁹⁴. Os pais dos alunos foram chamados à escola para conhecerem os projetos, e foram incentivados a colaborar com trabalho voluntário durante as reformas, além de conseguirem doações de materiais. Acrescenta-se que a escola preparou uma rifa para que todas as famílias ajudassem a arrecadar fundos. Com esse exemplo, ao integrar alunos, pais e professores na qualificação da escola pública, verifica-se que o design de interiores para a sustentabilidade não atua somente na conscientização ambiental dos indivíduos e usuários, mas como uma oportunidade de gerar novos vínculos e estimular valores coletivos e sociais.

c) As oficinas de estêncil com os estudantes da EEEF Alvino Henrique Weber

As ações desenvolvidas na Escola Estadual de Ensino Fundamental Alvino Henrique Weber, situada no bairro Roselândia em Novo Hamburgo-RS, em 2015/I, partiram da identificação e do atendimento às suas demandas através da abordagem participativa do design. A principal base referencial utilizada foi a metodologia de Margolin e Margolin (2004 [2002]), que prevê a inserção do designer no ambiente, a fim de observar e documentar as necessidades sociais a serem atendidas, e também o desenvolvimento do projeto de forma colaborativa com o sistema-cliente, permitindo uma visão holística, de modo a contribuir para a elaboração do programa de necessidades, criação e implementação.

Primeiramente, houve uma visita à instituição, e percebeu-se a carência socioeconômica na comunidade. Em meio a esse contexto, observou-se que o principal objeto de interesse dos alunos era a combinação entre as possibilidades oferecidas pelas mídias digitais com o desenvolvimento de técnicas manuais. Posteriormente, a equipe extensionista reuniu-se para a

⁹⁴ REVITALIZAÇÃO salas EMEI Chapeuzinho Vermelho. **TV Feevale Notícias**. 2 dez. 2014. Disponível em: [youtube.com/watch?v=25sy5wfOkKc](https://www.youtube.com/watch?v=25sy5wfOkKc) Acesso em: 27 abr. 2022.

etapa de *brainstorming*, quando foram propostas diferentes ideias para a construção da atividade, buscando alternativas que despertassem o interesse dos alunos, visando estimular autoestima, expressão, e promover valores de senso de coletividade e pertencimento. A solução escolhida e aprovada em conjunto com o professor da matéria de Educação Artística e a coordenadora da escola, para atuação junto a uma turma de 25 alunos do 7º ano, foram as oficinas de desenvolvimento de retratos pictóricos, em específico autorretratos, provenientes da combinação de técnicas de fotografia digital e estêncil, como pode ser visto na figura 7, abaixo:



Figura 7 - Oficinas de estêncil na escola. À direita, bolsista e professora orientam aluno. Fonte: arquivo do projeto (2017).

A implementação do projeto se deu inicialmente através de uma oficina de história da arte e fotografia, onde se aliou a teoria com a prática e se estimulou o grupo a fotografar seus colegas. A partir das fotografias digitais foram produzidos moldes vazados, através da técnica de estêncil, dando origem a forma dos retratos pictóricos. Ao final, os retratos foram grafitados em diversos suportes, em papel sulfite A3 e até mesmo em paredes da escola, conforme a figura 8, na sequência:

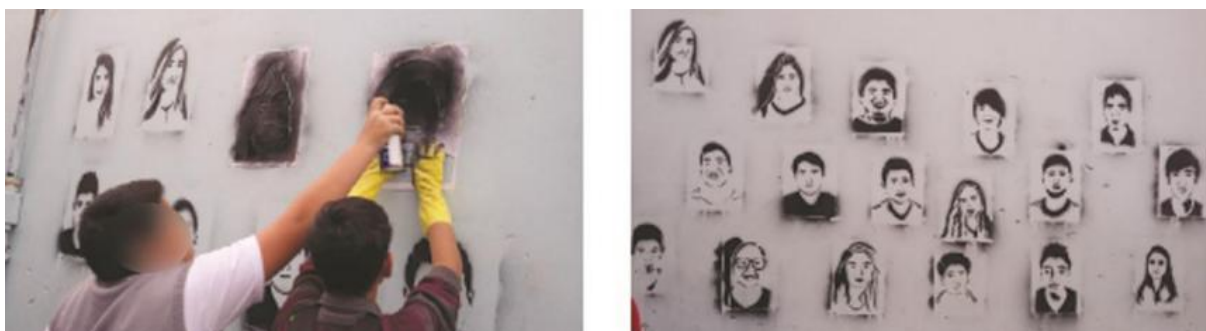


Figura 8 - Aplicação e resultado do estêncil. Fonte: arquivo do projeto (2017).

Os resultados, divulgados em reportagem da TV Feevale⁹⁵, apontaram que as atividades despertaram empenho, empolgação e interesse do grupo de alunos e professores, além da exploração de novos conhecimentos. Entendeu-se ainda, que ao gerar atividades a partir da metodologia participativa do design em conjunto com a escola, abriu-se a possibilidades de aprendizagens e interesses para a transformação da realidade social. Na prática oportunizada

⁹⁵ DESIGN Social. **TV Feevale Notícias**. 1 jul. 2015. Disponível em: [youtube.com/watch?v=8jCFYcGxTAs](https://www.youtube.com/watch?v=8jCFYcGxTAs). Acesso em: 27 abr. 2022.

pelas ações de extensão, os acadêmicos bolsistas e voluntários puderam desenvolver projetos para contextos reais que, usualmente, não são contemplados pela atividade profissional, pelos governos e tampouco pelos modos vigentes de produção.

4.2.2 A exposição Resgate da Memória Palhocense (2016-2018)

Na compreensão do papel da educação patrimonial como processo de formação cidadã, de construção do conhecimento histórico e de valorização da identidade local, o projeto Resgate da Memória Palhocense articulou o ensino de fotografia e o patrimônio cultural em uma série de ações de extensão, entre 2016 e 2018. Os objetivos do projeto foram: a) aplicar os tópicos estudados sobre fotografia em um projeto final; b) pesquisar a história do município de Palhoça - SC, com um estudo sobre suas origens, fatos principais e o reconhecimento de seu patrimônio cultural; c) oportunizar uma reflexão sobre aspectos da identidade local e a relação de pertencimento dos agentes envolvidos por meio da fotografia; d) planejar exposições fotográficas itinerantes e ações educativas como modo de socializar os conhecimentos adquiridos; e) estimular a troca de experiências e saberes entre os discentes, a comunidade do campus e a comunidade externa (COSSIO; RUPOLO, 2020).

Sobre as instituições envolvidas, o Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC, campus Palhoça Bilíngue, foi estabelecido com sede própria em 2013, como a primeira unidade da rede federal de educação profissional e tecnológica na modalidade bilíngue – Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS/Português, com uma política de ensino, pesquisa e extensão que busca viabilizar uma efetiva interação entre surdos e ouvintes. Desse modo, oferece cursos em diferentes níveis e modalidades de ensino, nos itinerários formativos de educação bilíngue e de multimídia. Entre os cursos que se articularam com as atividades de extensão aqui em análise, mencionamos, especialmente, a Formação Inicial Continuada – FIC Fotografia e Edição Digital, cujos trabalhos finais das turmas dos semestres 2016/II e 2017/I originaram as exposições do projeto Resgate da Memória Palhocense⁹⁶.

De modo a efetivar a ação extensionista e a interação com a comunidade, vale destacar a parceria firmada com a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça – Casarão da Enseada de Brito⁹⁷, que tem os seguintes objetivos: promover e incentivar a produção e divulgação das manifestações culturais de base açoriana; facilitar o acesso aos bens culturais produzidos pela comunidade acadêmica e pela comunidade em geral; manter intercâmbio artístico e cultural com

⁹⁶ Os cursos Técnico Integrado em Comunicação Visual, Técnico Integrado em Tradução e Interpretação, Tecnologia em Produção Multimídia e Licenciatura em Pedagogia Bilíngue (LIBRAS/Português) foram articulados nas ações educativas do projeto.

⁹⁷ A instituição é administrada pela Fundação Municipal de Esporte e Cultura e constitui a única entidade mantida pela Prefeitura de Palhoça com atuação no setor cultural. Tem o funcionamento regido pela Lei Complementar número 076, de 17 de setembro de 2009. De acordo com o relato de moradores mais antigos da comunidade, além de residência, o casarão já foi utilizado como delegacia, açougue, loja e padaria.

entidades públicas e privadas do Brasil e do exterior; colaborar para o desenvolvimento, preservação e conservação do patrimônio artístico, histórico e cultural de nossa gente; fazer um resgate da cultura de base açoriana, oferecendo os cursos de cerâmica, renda de bilros, crochê e artes aplicadas. A Enseada de Brito é a mais antiga comunidade açoriana na porção continental catarinense e está tombada pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, conforme edital de notificação publicado no Diário Oficial da União (BRASIL, 2016). Em nível estadual, a Fundação Catarinense de Cultura – FCC promoveu o tombamento da Igreja Nossa Senhora do Rosário, juntamente com o cemitério anexo e a Praça da Enseada de Brito (FCC, 1998).

A fase inicial do projeto Resgate da Memória Palhocense, subintitulada Exposição fotográfica sobre o patrimônio histórico, teve o enfoque no valor arquitetônico e paisagístico do centro da cidade e da Enseada de Brito, área que tem o ano de 1750 como marco de fundação e constitui a origem do município. Já na segunda fase, a exposição fotográfica foi sub intitulada Saberes e fazeres da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça e privilegiou os conhecimentos tradicionais ministrados nos cursos oferecidos gratuitamente. Após o relato das atividades e das repercussões do projeto, com o registro de depoimentos de estudantes e de membros da comunidade, são analisadas duas ações de ensino e extensão subsequentes: 1) Websérie Casa da Cultura Açoriana de Palhoça em LIBRAS; 2) Jogo didático sobre a história da Enseada de Brito.

a) Breve introdução à história de Palhoça

Desde o período pré-cabralino habitada por índios Guarani, a área referente ao município de Palhoça foi colonizada pelos portugueses⁹⁸: um dos primeiros núcleos de povoamento se deu em 1651, pelo Bandeirante Domingos de Brito Peixoto, quando se dirigia à região do atual município de Laguna-SC⁹⁹. Após encantar-se com a aprazível enseada, de praia calma para o atracamento de barcos e estrategicamente localizada em relação à Ilha de Santa Catarina, o bandeirante fundou um entreposto, no entanto, o empreendimento não vigorou¹⁰⁰ (FARIAS, 2004; GARCIA, 2010; IPHAN, 2015; PEREIRA, 2017).

Mais tarde, como parte do plano da Coroa Portuguesa para povoar a Região Sul, além da intenção de sanar o excedente populacional dos arquipélagos dos Açores e da Madeira, o

⁹⁸ Na discussão sobre a presente reserva indígena do Morro dos Cavalos, vizinha da Enseada de Brito, Pereira (2017) salienta que a área pertencia e ainda pertence ao território da nação Guarani, conforme antropólogos e indigenistas defendem atualmente nessa questão que se arrasta há mais de cem anos pelos tribunais.

⁹⁹ O Dossiê de Tombamento do IPHAN (2015) cita o ano de 1651 para a passagem do bandeirante e o estabelecimento inicial da localidade da Enseada de Brito, enquanto o professor Pereira (2017) afirma que não foi encontrado documento que comprove a data exata e indica o ano provável de 1675. Além disso, o IPHAN (2015) defende a tese de que a área tomou o apelido do capitão-mor Salvador de Souza Brito e, portanto, seria um equívoco atribuir o nome do local ao bandeirante. Por seu turno, Pereira (2017) associa o nome ao bandeirante e, como os moradores da comunidade, enfatiza que a denominação correta é Enseada de Brito, e não 'do Brito'.

¹⁰⁰ Os habitantes locais contam que “o filho do Senhor de Brito se deitou com uma índia e, por isso, foram expulsos”.

primeiro barco de açorianos ancorou no porto da Vila de Nossa Senhora do Desterro, atual Florianópolis, em janeiro de 1748. Foram feitos outros transportes e, no mês de maio de 1750, setenta casais açorianos foram deslocados para a praia em forma de arco, na qual foi fundada a Freguesia Nossa Senhora do Rosário que, desde seus primeiros anos, ficou mais conhecida como Enseada de Brito¹⁰¹. No local, já viviam alguns portugueses¹⁰², escravos¹⁰³ e índios (IPHAN, 2015; PEREIRA, 2017).

Conforme o ‘Dossiê de Tombamento das Freguesias Luso-Brasileiras na Região da Grande Florianópolis’, elaborado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN, em 2015, o traçado da praça e a construção da capela simples, sem a torre, foram feitos por povos antecedentes à chegada dos agrupamentos de açorianos que, então, fizeram adaptações e impulsionaram a região, com a pesca, o cultivo de milho, feijão e mandioca. O assentamento dos povoadores açorianos foi feito de acordo com as normas colonizadoras portuguesas e considerou as condições geográficas: a igreja foi instalada em um local de visualização estratégica, com uma praça que lhe conectasse à praia, na qual eram realizadas as atividades religiosas e recreativas, além do comércio. A área localizada em frente à igreja é a única da região que até hoje mantém as características originais e é, atualmente, um dos vestígios mais fidedignos do modo de ocupação dos imigrantes, com alguns exemplares do casario térreo da tradicional arquitetura luso-brasileira em bom estado de conservação¹⁰⁴:

Situada a capela de Nossa Senhora do Rosário sobre a pequena elevação, de costas para a Serra do Tabuleiro, tem diante de si, magnífico terreiro retangular que avança até a praia. Em volta, estão as casas térreas - algumas das quais constam entre os melhores exemplos sulinos de arquitetura civil. Se a capela recebeu posteriormente torre central que descaracteriza sua filiação ao partido dos frontispícios tradicionais do estado, em contrapartida foi ornada com renque de palmeiras que emolduram o maravilhoso conjunto. Aqui não se aterrou o mar, não se construiu prefeitura na praia, nem se enfeitou a praça de modo a adaptá-la aos preceitos mais novos do paisagismo do século XX (como Laguna, São José e Desterro). (IPHAN, 2015, p. 146)

Nessa localidade é realizada, anualmente, a Festa do Divino Espírito Santo, além de já ter sediado algumas edições do evento itinerante Açor – Festa da Cultura Açoriana de Santa

¹⁰¹ A Freguesia de Nossa Senhora do Rosário da Enseada de Brito abrangia, no século XVIII, uma grande área que compreendia os atuais municípios de Santo Amaro da Imperatriz (na época, do Cubatão), Garopaba, Paulo Lopes e Palhoça. Desde a sua fundação, a Freguesia da Enseada foi subordinada à Vila de Desterro. Tal subordinação durou até 1833, quando da criação da Vila de São José e, a partir de 1894, quando passou à jurisdição do município de Palhoça (IPHAN, 2015).

¹⁰² Outro episódio incrementaria a açorianidade da Enseada de Brito, em abril de 1752: o naufrágio ao sul da ilha de uma embarcação que se destinava ao Porto dos Casais, no Rio Grande do Sul, no qual pereceram cerca de duzentos passageiros. Os setenta e sete açorianos sobreviventes juntaram-se aos patrícios na referida enseada (PEREIRA, 2017).

¹⁰³ No período de 1787 a 1836, a Enseada de Brito teve entre 20% e 24% de participação de escravos na população, para o trabalho nos engenhos de açúcar e aguardente, nas fábricas de mandioca e nas atafonas de trigo da região (GOMES, 2017).

¹⁰⁴ A comunidade viu o traçado original da praça secular ameaçado pela construção de um posto de saúde em 1988. Esse fato causou indignação nos moradores e acabou por gerar, naquele ano, a solicitação de tombamento do conjunto ao IPHAN e, posteriormente, à FCC (IPHAN, 2015).

Catarina. A Enseada de Brito é um bairro isolado do centro da cidade de Palhoça, de ricas belezas naturais, valioso patrimônio edificado e, predominantemente, ocupada por moradores tradicionais que se valem da pesca e da maricultura para prover seu sustento (IPHAN, 2015). A figura 9 ilustra o entorno da praça da Enseada de Brito:



Figura 9 - Vistas do entorno da praça da Enseada de Brito: à esquerda, a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça e a Igreja Nossa Senhora do Rosário. Ao centro e à direita, amostra do casario remanescente. Fonte: acervo do projeto (2016).

No que se refere aos primórdios da ocupação do atual centro de Palhoça, situado a dezoito quilômetros da Enseada de Brito, o ano de 1793 é referido por Farias (2004) e Garcia (2010) como o início do povoamento. Naquela ocasião, o então governador da Ilha de Santa Catarina, coronel João Alberto de Miranda Ribeiro, enviou um ofício ao Conde Rezende, então vice-rei do Brasil, no qual eleva o senhor de terras Caetano Silveira de Matos a Capitão da Companhia de Infantaria. Com a fundação de Palhoça pelo capitão, o governador esboçava a colonização do continente como um refúgio no caso de ataques dos inimigos à ilha – uma lição aprendida com a invasão espanhola, em 1777. Além disso, a intenção era criar um povoado no caminho para Lages-SC.

À época do estabelecimento de Palhoça, em 1793, Farias (2004) e Garcia (2010) informam que o local era chamado de Mato da Terra Firme. Naquela área, Caetano Silveira de Matos construiu armazéns — ou palhoças — para o depósito de farinha, além de outros ranchos cobertos de palha para o armazenamento das canoas e dos apetrechos de pescadores, ao sul do atual bairro Ponte do Imaruim, na desembocadura do Rio Maruim, antiga divisa legal e natural de Palhoça com o município de São José. Nesse aspecto, de acordo com o Dossiê de Tombamento elaborado pelo IPHAN (2015), o nome do município originou-se de casas construídas de pau-a-pique, com cobertura de palha, denominadas ‘palhoças’.

Por mais de meio século, o Mato da Terra Firme permaneceu esquecido. Com o gradual aumento do número de habitantes do local, foi se estendendo o levantamento de outras casinhas até que, em 1864, foi construída a pequena capela Nossa Senhora do Parto¹⁰⁵, situada em frente à primitiva praça XV de Novembro. Na medida em que se desenvolvia o comércio da Vila de São José, o caminho para o planalto catarinense melhorava e crescia o número de habitantes da região. A emancipação ocorreu em 1894, quando se iniciou a construção da prefeitura na Praça Sete de Setembro, atual centro da cidade, e a Freguesia de Palhoça foi elevada à condição de município autônomo, desmembrando-se de São José (FARIAS, 2004; GARCIA, 2010). Alguns aspectos da formação do antigo centro de Palhoça são apresentados na figura 10.

¹⁰⁵ A primeira igreja construída na região central do município segue em atividade.



Figura 10 - À esquerda, antiga casa do tipo palhoça, a qual se acredita tratar de um dos primeiros registros fotográficos obtidos no município. Ao centro, a Praça Sete de Setembro (Praça da Palhoça) e a igreja matriz original, em foto dos anos 1970. À direita, o antigo Teatro Municipal. Fonte: Projeto Memória Palhocense. Extraído de: facebook.com/JoaoJornalPalhocense Acesso em: 21 abr. 2020.

Durante os séculos XIX e XX, outras correntes migratórias chegaram à cidade, com o estabelecimento de alemães e de italianos, assim como daqueles que vieram de diferentes regiões do Brasil e do estado de Santa Catarina. Ademais, vale sublinhar que negros e indígenas têm contribuição fundamental para a formação étnica do município. Na contemporaneidade, Palhoça se destaca no contexto regional pelas atividades comerciais e industriais, além de ser destino turístico bastante procurado pelo seu patrimônio natural¹⁰⁶. O censo de 2010 registrou 137.334 habitantes e a estimativa de 2019 foi de 171.797 habitantes, sendo o décimo município mais populoso do estado (IBGE, 2020).

b) Desenvolvimento da primeira fase:

o patrimônio edificado do centro de Palhoça e da Enseada de Brito

Se é verdade que cidade sem patrimônio é cidade sem identidade, a montagem de uma exposição fotográfica sobre este tema se torna estratégica para um encontro didático com um pouco do que nos constitui. Trata-se do trabalho final do curso Formação Inicial Continuada - FIC Fotografia e Edição Digital, desenvolvido pela turma 2016/II, com etapas como pesquisa documental, estudo de modos de expor, produção fotográfica e edição, curadoria, montagem e divulgação. Além disso, com a aplicação dos tópicos estudados ao longo do semestre neste projeto, a ideia é corroborar a função social de uma instituição pública de ensino, ao vincular as práticas pedagógicas desenvolvidas no Instituto Federal de Santa Catarina – Palhoça Bilíngue com a comunidade.

- Fragmento do texto de apresentação intitulado 'Pela memória de Palhoça, por nós', 2016.

¹⁰⁶ O Morro do Cambirela é o ponto culminante da região com 1050 metros, no Parque Estadual da Serra do Tabuleiro, que constitui unidade de conservação. Entre as belíssimas praias, vale mencionar a Praia do Sonho, a Ponta do Papagaio, a Praia da Pinheira e a Guarda do Embaú.

Durante o desenvolvimento da atividade, com início em 2016/II, a estratégia didático-pedagógica considerou a aplicação de tópicos sobre fotografia, estudados ao longo do semestre, em um projeto final, com a montagem de uma exposição itinerante. Nos parâmetros da modalidade de qualificação profissional, intitulada Formação Inicial Continuada – FIC Fotografia e Edição Digital, o curso de 60 horas/aula tratou de oportunizar uma introdução à fotografia. A partir do referencial teórico de Ang (2007), a turma estudou os seguintes tópicos: história da fotografia; fotógrafos contemporâneos; o olhar fotográfico; funcionamento da câmera; composição e enquadramento; profundidade de campo, zoom e close-up; composição cromática; controle de exposição; *light painting*¹⁰⁷; perspectiva e ponto de vista; fotometria; fotografia de objeto, retrato e paisagem; e edição e tratamento de imagens. Os tópicos foram postos em prática novamente no trabalho final do semestre, quando o grupo refletiu sobre as possibilidades de desenvolvimento de um projeto fotográfico e a montagem de uma exposição cultural. Entre uma série de temas debatidos, a turma optou pelo patrimônio edificado de Palhoça.

No que concerne à articulação com a pesquisa, foi feito um levantamento bibliográfico e documental sobre a história de Palhoça, com ênfase no estabelecimento dos imigrantes açorianos na Enseada de Brito, e também sobre os primórdios da ocupação da região central da cidade, com base no aporte do IPHAN (2015), Farias (2004) e Garcia (2010). Assim, vale salientar a relevância dessa etapa, no sentido de informar o grupo sobre o tema em estudo, de modo a aprofundar o domínio sobre a história local. Expresso em outros termos, a pesquisa possibilitou efetivar um mapeamento do patrimônio cultural de Palhoça, para, dessa forma, embasar o planejamento da produção fotográfica que seria realizada na sequência.

Além disso, a pesquisa propiciou a seleção de fotografias antigas, de prédios que não resistiram aos impactos do tempo e da modernização. As fotografias antigas foram impressas e fizeram parte da exposição, ao lado da produção fotográfica da turma sobre o patrimônio edificado remanescente. Desse modo, a partir da montagem com fotografias de diferentes temporalidades, acreditamos que foi possível promover uma comparação, a fim de conscientizar os alunos envolvidos e o público visitante da exposição sobre as perdas em relação ao patrimônio edificado no centro de Palhoça¹⁰⁸. A temática demandou que a turma fosse a campo em busca dos marcos históricos e das construções de valor arquitetônico. Assim, o registro fotográfico foi feito, primeiramente, no centro da cidade e incluiu edificações como a igreja Nossa Senhora do Parto (1864), a antiga prefeitura (1895), o Grupo Escolar Venceslau Bueno, inaugurado em 1932, ano em que o município passou a ser iluminado à energia elétrica, e ainda

¹⁰⁷ Trata-se de uma técnica fotográfica que consiste em mover uma fonte de luz, ou também a própria câmera, durante um registro de longa exposição, com o objetivo de ‘desenhar’ com a luz em objetos e ambientes (ANG, 2007).

¹⁰⁸ Entre esses prejuízos, vale citar a igreja matriz original Senhor Bom Jesus de Nazaré, construída inicialmente sem as torres em 1884, e com apenas uma torre, em registro de 1910. Parte da estrutura foi demolida em 1942 e reconstruída em 1943. Por fim, a igreja foi derrubada em 1984 para dar lugar à nova matriz, inaugurada em 1989. Já o Teatro Municipal, de 1937, foi demolido nos anos 1980. Além destes, vale mencionar a demolição e a reconstrução da igreja luterana duas vezes, desde meados do século XIX, e o casario em estilo açoriano, agora inexistente (COELHO, 2019).

em atividade, e o Mercado Municipal (1950), conforme ilustra a figura 11:



Figura 11 - Pontos de interesse histórico na região central de Palhoça: à esquerda, a igreja Nossa Senhora do Parto (1864). Ao centro, a antiga prefeitura (1895) e, à direita, o Mercado Municipal (1950). Fonte: acervo do projeto (2016).

Em seguida, o grupo de discentes, juntamente com o professor, dirigiu-se à Enseada de Brito para o registro fotográfico do entorno da praça, com a igreja Nossa Senhora do Rosário (1750) e o casario em estilo colonial, sendo que a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça integra o conjunto, como ilustra a figura 12:



Figura 12 - Amostra do casario remanescente na Enseada de Brito: à esquerda, a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça. Ao centro, residência com epígrafe arquitetônica do ano de 1850. À direita, a casa que sediou a primeira escola da região. Fonte: acervo do projeto (2016).

A abrangência do projeto incluiu o desenvolvimento de identidade visual e de material gráfico promocional (cartaz e *flyer* virtual), além do material instrucional da exposição, constituído por textos sobre a história do município e com informações sobre os espaços pesquisados. O projeto da exposição itinerante foi elaborado a partir de etapas como pesquisa documental, estudo de modos de expor, produção fotográfica e edição, curadoria, montagem e divulgação. De modo a convidar a comunidade para visitação, a divulgação foi realizada via e-mail e redes sociais das instituições envolvidas, além da cobertura da imprensa local. A primeira mostra ocorreu entre dezembro de 2016 e março de 2017, no hall de entrada do campus do IFSC – Palhoça Bilíngue, como pode ser visto na figura 13, a seguir:



Figura 13 - O cartaz e *flyer* virtual da exposição e a montagem no IFSC – Palhoça Bilíngue. Fonte: acervo do projeto (2016).

Ao ser firmada a parceria do IFSC – Palhoça Bilíngue com a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça, a prática extensionista consolidou-se com a segunda montagem, que transcorreu durante abril e maio de 2017, nas dependências da instituição, na Enseada de Brito. Naquela ocasião, realizamos um registro em vídeo sobre a proposta, com janela de Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS, de modo a possibilitar o acesso da comunidade surda, em consonância com a vocação do campus para a educação bilíngue¹⁰⁹. Foi também nessa oportunidade que desenvolvemos a primeira ação educativa do projeto Resgate da Memória Palhocense, replicada em dois encontros na Casa da Cultura Açoriana de Palhoça, em 9 e 15 de maio de 2017, com um total de aproximadamente cinquenta participantes. Em articulação com o ensino, o segundo encontro contou com a presença da turma do primeiro semestre de Licenciatura em Pedagogia Bilíngue do IFSC. Inicialmente, formamos uma roda de conversa intitulada O resgate histórico e sua importância para a manutenção das manifestações culturais dos povos, seguida por uma oficina de *light painting* na praça da Enseada de Brito.

As atividades foram abertas para a comunidade, gratuitas, e contaram com a presença dos fotógrafos participantes do projeto, estudantes, professores e técnicos do IFSC – Palhoça Bilíngue, além da coordenadora da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça. Após a ação educativa, utilizamos a produção fotográfica resultante da oficina para a elaboração de um *flyer* virtual comemorativo ao aniversário da Enseada de Brito, doado para a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça e para o IFSC – Palhoça Bilíngue, para publicação nas redes sociais. A figura 14 registra a ação educativa, na sequência:

¹⁰⁹ PROGRAMA Movimento Cultura | Exposição fotográfica Palhoça. IFSC. Disponível em: youtube.com/watch?v=UrRu9JmBGWQ&t Acesso em: 27 abr. 2022.



Figura 14 - Ação educativa do projeto: à esquerda, roda de conversa na Casa da Cultura Açoriana de Palhoça. Ao centro, oficina de *light painting* na praça da Enseada de Brito. À direita, o *flyer* virtual comemorativo. Fonte: acervo do projeto (2017).

Entre os meses de junho e julho de 2017, a equipe aceitou o convite para a terceira montagem do projeto, realizada no Continente Shopping, na cidade de São José-SC. Naquela oportunidade, foi solicitada a impressão das fotos em dez painéis de PS (chapas de poliestireno), no tamanho de 60x70cm, a serem expostos em cavaletes fornecidos pelo shopping. Para efetivar a proposta, cada integrante da turma contribuiu com a confecção de um painel. O material foi aproveitado novamente para a quarta exposição, no hall da Faculdade Municipal de Palhoça - FMP, em agosto de 2017. A respeito dessa montagem, inicialmente, foram encontradas dificuldades para fixar os painéis em altura adequada à leitura, dada a escassez de recursos. Na busca pelos materiais disponíveis, encontramos um rolo de barbante no almoxarifado. Ao visualizarmos o mezanino, resolvemos o sistema expositivo para aquela mostra, com a ideia de suspender os painéis. A figura 7 representa as exposições no Continente Shopping e na FMP, adiante:



Figura 15 - À esquerda, a montagem no Continente Shopping, com os painéis sobre cavaletes. Ao centro e à direita, a montagem na FMP, com os painéis suspensos por barbantes. Fonte: acervo do projeto (2017).

Além dessas exposições, a quinta montagem foi realizada na 2ª Mostra Cultural de Palhoça, promovida pela prefeitura, em um ginásio no bairro Ponte do Imaruim, ao final de setembro de 2017. Após cinco montagens em diferentes espaços públicos ao longo de um ano, as exposições fotográficas itinerantes sobre o patrimônio edificado local consolidaram o vínculo comunitário da ação extensionista.

c) Desenvolvimento da segunda fase:
saberes e fazeres da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça

A exposição intitulada Saberes e fazeres da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça propõe aplicar a fotografia para a visibilidade das ações desse espaço estratégico para a manutenção das manifestações culturais do município. Assim, o grupo de discentes realizou uma série de visitas, de modo a constituir um acervo de imagens sobre os cursos oferecidos, com ênfase na cerâmica, renda de bilros e artes aplicadas, além de registrar as atividades religiosas que marcam a cultura de base açoriana.

- Fragmento do texto de apresentação intitulado 'Uma casa para a nossa cultura', 2017.

A segunda fase foi articulada pela turma 2017/I do curso de Formação Inicial Continuada - FIC Fotografia e Edição Digital, que se mostrou motivada em dar prosseguimento ao trabalho iniciado pelo grupo anterior, com o foco no patrimônio cultural local. Os tópicos sobre fotografia estudados ao longo do semestre foram, mais uma vez, aplicados em um trabalho final, que resultaria em uma nova série de exposições itinerantes. O fortalecimento da parceria com a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça foi tomado como estratégia, na opção pelo registro fotográfico das atividades da instituição, em um viés didático e promocional.

Portanto, nos mesmos moldes da etapa anterior, o grupo fez uma imersão na comunidade para a compreensão da temática em estudo. Após algumas visitas à Casa da Cultura Açoriana de Palhoça e o contato com mestres de cerâmica, rendeiras, professores de artesanato e seus alunos, a turma delimitou o enfoque do projeto nos conhecimentos tradicionais da cultura de base açoriana. A figura 16 ilustra os elementos fotografados pela turma, a seguir:



Figura 16 - Os cursos da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça: cerâmica, renda de bilros e artes aplicadas. Fonte: acervo do projeto (2017).

De modo a conferir um nome para a segunda fase do projeto extensionista, a turma optou pelo subtítulo Saberes e fazeres da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça. No que se refere ao design gráfico, a identidade visual do projeto foi aplicada com uma paleta de cores definida de acordo com o azul e branco da instituição, em material gráfico promocional (cartaz e *flyer* virtual), além do material instrucional da exposição. Os textos traziam informações a respeito da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça, sobre os conhecimentos trabalhados nos cursos e as

atividades promovidas junto à comunidade. Nesse sentido, às vésperas da Festa do Divino Espírito Santo, os discentes registraram a novena de abertura do ciclo, conforme ilustra a figura 9, na sequência:



Figura 17 - As atividades da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça: à esquerda, a aula de cerâmica e, ao centro, o registro da novena. À direita, o cartaz e *flyer* virtual da exposição. Fonte: acervo do projeto (2017).

O design de exposição teve, mais uma vez, etapas como produção fotográfica e edição, curadoria, montagem e divulgação. Em continuidade ao modo de expor da fase anterior e em vista da possibilidade de realizar mostras com fotografias das duas fases do projeto, reunidas em um mesmo tipo de suporte, mantivemos o formato com a impressão de dez novos painéis em PS. Assim, o material poderia ser suspenso por barbante, apoiado em cavalete ou fixado na parede.

Na da abertura da mostra no campus IFSC – Palhoça Bilíngue, em outubro de 2017, foi efetivada uma nova ação educativa, com uma palestra da coordenadora da instituição, que fez uma apresentação da instituição parceira e dos elementos da cultura de base açoriana. Após um período de três semanas em exposição no hall do campus, foi realizada uma montagem com os painéis das duas fases do projeto, por ocasião do Açor – Festa da Cultura Açoriana de Santa Catarina, cuja 24ª edição foi sediada em Palhoça, na localidade da Enseada de Brito, em novembro de 2017. A figura 18 ilustra essas montagens:



Figura 18 - À esquerda e ao centro, abertura da exposição no campus. À direita, a montagem no Açor. Fonte: acervo do projeto (2017).

Na sequência, em mais um retorno da mostra à comunidade, a terceira montagem da segunda fase do projeto ocorreu nas dependências da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça, de dezembro de 2017 a fevereiro de 2018 (JORNAL PALAVRA PALHOCENSE, 2017). Em seguida, uma nova montagem reuniu o acervo referente a ambas as fases em uma exposição no Shopping Via Catarina, na região central de Palhoça, entre junho e julho de 2018. Por fim, os vinte painéis com todas as fotografias das duas etapas do projeto foram doados para a Casa da Cultura

Açoriana de Palhoça. Então, um modo de disposição dos painéis em estruturas de madeira leves e móveis foi adotado. Essa organização permite flexibilidade na montagem permanente na instituição e facilidade no transporte para a realização de mostras temporárias em eventos, com a utilização dos mesmos suportes e materiais e, portanto, com economia de recursos. A figura 19 representa essas iniciativas, a seguir:



Figura 19 - À esquerda, a mostra no Via Catarina. Ao centro, membros da comunidade recebem a doação do material. À direita, a montagem permanente nas dependências da instituição parceira. Fonte: acervo do projeto (2018; 2019).

c) Resultados do projeto e ações de ensino e extensão subsequentes

Quanto ao histórico das atividades do IFSC – Palhoça Bilíngue na comunidade da Enseada de Brito, vale destacar que o ponto de partida foi, em 2016/I, numa articulação entre as disciplinas de Fotografia e Edição de Imagens, Geografia, Língua Portuguesa e História, do curso Técnico Integrado em Comunicação Visual, que resultou em uma revista digital sobre a cultura de base açoriana e as origens do município. A ação envolveu uma pesquisa prévia feita pelos discentes, saída a campo para registro fotográfico, produção textual e diagramação da revista¹¹⁰.

Em seguida, ao firmar parceria com a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça, o projeto Resgate da Memória Palhocense constituiu uma nova oportunidade de inserir as práticas pedagógicas em um viés comunitário e, assim, sistematizar e aprofundar as ações de extensão. Além da realização da produção fotográfica, das exposições itinerantes e das ações educativas, apresentamos as atividades do projeto em eventos científicos promovidos pela rede de institutos federais, com a publicação de resumos no 1º Fórum de Docentes de História dos Institutos Federais - FORDHIFs e no 6º Seminário de Ensino, Pesquisa, Extensão e Inovação do IFSC - SEPEI 2017.

Entre os desdobramentos, vale mencionar uma reunião ocorrida na prefeitura em junho de 2018, em defesa das instituições municipais públicas de educação e cultura¹¹¹. Em seguida, as

¹¹⁰ REVISTA Enseada. Disponível em: issuu.com/portfolio-rafael_alves/docs/revista_enseada_-_pos_recupera___o Acesso em 21 abr. 2022.

¹¹¹ A reunião contou com a presença de estudantes secundaristas, servidores públicos, professores, o secretário municipal de esporte e cultura, um vereador e o prefeito, e tratou de defender a permanência da Biblioteca Pública Municipal de Palhoça Guilherme Wiethorn Filho e da Casa de Cultura Açoriana de Palhoça. Sob a alegação de economia de recursos, a prefeitura pretendia deslocar a biblioteca do espaço no

ações foram apresentadas em uma palestra intitulada Vamos fazer extensão? Relato de experiência dos projetos Design Social (2012-2015) e Resgate da Memória Palhocense (2016-2018), por ocasião da 2ª Semana Acadêmica do Curso de Pedagogia Bilíngue do IFSC. No que se refere às repercussões na formação dos alunos a partir das atividades relatadas, foi possível constatar que a exposição fotográfica itinerante permitiu a aplicação dos temas estudados em uma abordagem teórico-prática, além de ter oportunizado uma vivência diferenciada para os discentes:

Fazer uma exposição sobre o patrimônio histórico de Palhoça foi como redescobrir a própria cidade, estar ao lado de edifícios antes tão importantes para a cidade e não saber. Ampliar nosso conhecimento e poder transmitir para os outros cidadãos, é fazer com que todos possam ver a cidade com outros olhos, fazer com que parem e apreciem a nossa bela cidade. - J. A. C., estudante de Fotografia (JORNAL PALAVRA PALHOCENSE, 2016)¹¹².

Na reflexão sobre os ganhos do projeto para a comunidade, cabe destacar a contribuição da ação extensionista para a valorização de identidade e cultura e os influxos na relação de pertencimento dos moradores com o município, conforme indica este depoimento registrado no livro de visitas da exposição: “Ótima iniciativa! Articulam história e memória na busca pela compreensão de uma identidade palhocense! Cada um dos bens materiais aqui retratados passam a ser pensados como locais de memória” - E. H., historiador. Já o seguinte testemunho de uma palhocense no livro de visitas elucida os acréscimos da educação patrimonial em torno da história local: “acredito que vocês conseguiram estabelecer um diálogo muito interessante das imagens do passado com as mudanças ocorridas no presente. Parabéns pela leitura e ressignificação de Palhoça” - S., jornalista. Desse modo, a visitante enfatizou a comparação das fotografias antigas com a produção discente. Por sua vez, o depoimento deste morador salientou a pertinência das fotografias impressas e da realização da exposição em formato analógico frente à condição contemporânea: “bela participação e demonstração do quão é importante registrar num mundo tão tecnológico, digital e fugaz” - C. M., historiador.

Em linha de continuidade às ações de ensino, pesquisa e extensão em âmbito cultural, a parceria entre o IFSC – Palhoça Bilíngue e a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça tem considerado a Enseada de Brito um laboratório a céu aberto. A partir da elaboração da Revista Enseada (2016) e das exposições do projeto Resgate da Memória Palhocense (2016-2018), vale destacar duas propostas de ensino e extensão (2019-2020) subsequentes: 1) Websérie Casa da Cultura Açoriana de Palhoça em LIBRAS; 2) Jogo didático sobre a história da Enseada de Brito. A figura 20 ilustra essas atividades, abaixo:

centro da cidade para uma sala na Faculdade Municipal de Palhoça - FMP, o que estudantes e servidores assinalaram como um prejuízo para o acesso da população e para a autonomia da biblioteca. Já o imóvel no qual se encontrava a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça, até então alugado pela prefeitura, estava anunciado para venda. A biblioteca foi deslocada e a sede da instituição cultural foi vendida em 2021.

¹¹² RESGATE da Memória Palhocense. **Jornal Palavra Palhocense**. Palhoça, 22 dez. 2016.



Figura 20 - As demais ações extensionistas: à esquerda, a capa da Revista Enseada (2016). Ao centro, tela da websérie (2019). À direita, o protótipo do jogo didático (2019). Fonte: acervo do projeto (2019).

A websérie resultou do trabalho de discentes do curso Técnico Integrado em Tradução e Interpretação, em parceria com os discentes do curso de Tecnologia em Produção Multimídia¹¹³. A definição dos episódios deu-se a partir do projeto Resgate da Memória Palhocense, que os alunos tomaram conhecimento pelas exposições fotográficas realizadas anteriormente. Em uma abordagem interdisciplinar, os alunos contaram com a colaboração dos docentes das unidades curriculares de Tradução e Interpretação (LIBRAS-Português), Geografia e Português. Foi estabelecida a realização de cinco episódios, com os seguintes temas: A Casa; Renda de Bilros; Cerâmica; Artes Aplicadas; e Cultivando a Fé e a Cultura, disponibilizados via YouTube¹¹⁴.

De maneira geral, a execução da proposta foi organizada em atividades de pré-produção: planejamento, pesquisa de conteúdo, roteiro de conteúdo, elaboração da glosa¹¹⁵, roteiro de websérie, entrevistas, *storyboard*¹¹⁶, produção: captura de imagens e vídeos, arte gráfica etc.; e pós-produção: edição de imagens e vídeos (corte, ilustração, legendagem), renderização, criação do canal e publicação. As atividades na Enseada de Brito foram voltadas para pesquisa de campo, levantamento do conteúdo, entrevistas e captura de imagens¹¹⁷. Os relatos dos alunos endossam a riqueza das parcerias em projetos de extensão para a formação acadêmica e a aprendizagem extramuros:

¹¹³ A proposta tomou corpo diante da oportunidade do Edital PROEX nº 16/2019 – Protagonismo Discente.

¹¹⁴ WEBSÉRIE Casa da Cultura Açoriana de Palhoça em LIBRAS. **Projeto IFSC e Enseada de Brito**. Disponível em: youtube.com/channel/UCqvun9QLlOXEtWN-ZgXNcwQ Acesso em: 27 abr. 2022.

¹¹⁵ A glosa é utilizada na produção de conteúdo e consiste na representação textual de um ou mais sinais da LIBRAS.

¹¹⁶ O *storyboard* é utilizado no planejamento de vídeos e animações e consiste no esboço sequencial dos enquadramentos para a captura de imagem

¹¹⁷ Os momentos de interação da comunidade acadêmica com a comunidade externa para o desenvolvimento da websérie foram: a visita dos alunos do curso de Tradução e Interpretação à Casa da Cultura Açoriana de Palhoça; a participação na novena do divino na Casa da Cultura; a coleta de informações junto à comunidade; a apresentação e discussão das glosas com a coordenadora; a captura das imagens externas para o primeiro episódio; e a cobertura da participação da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça na 3ª Mostra Cultural de Palhoça, em outubro de 2019.

Projetos como esse permitem adquirir experiência no trabalho em equipe e oportunizam a troca de saberes entre os dois cursos. O curso de Tradução evoluiu bastante em edições de vídeos e filmagens por conta desse contato com o curso de Tecnologia em Produção Multimídia, assim como estes também ampliaram seus saberes a respeito da Língua Brasileira de Sinais. Todo o conhecimento adquirido durante esses cinco meses de projeto foram de extrema importância para todos os alunos que participaram. - S.C.B.N., bolsista do curso Técnico Integrado em Tradução e Interpretação LIBRAS-Português, 2019.

Por sua vez, o jogo didático sobre a história da Enseada de Brito constituiu o projeto interdisciplinar de Prática como Componente Curricular - PCC, desenvolvido por discentes da unidade curricular de Representação e Leitura do Mundo pela Geografia do curso de Pedagogia Bilíngue. O material foi elaborado inicialmente em formato analógico e, em seguida, foi realizado também em formato digital por discentes do curso de Produção Multimídia. O tabuleiro reproduz a praça da Enseada de Brito e o entorno. Desse modo, a ideia é que o jogo seja uma ferramenta de fixação de conteúdos em aula ou para ser utilizado após a visita de grupos escolares do Ensino Fundamental - Anos Iniciais¹¹⁸. A proposta permitiu articular saberes que envolvem a noção de espaço, a história local, a formação sócio-espacial, as escalas, o lugar e a cultura:

Trabalhando este tema, fazemos não só o resgate da cultura da região, mas também podemos trabalhar de forma interdisciplinar as áreas de Geografia e História, abordando temas diversos como a história de Palhoça e da Enseada de Brito, a relação com o meio ambiente, a localização, as relações projetivas, a própria cultura, os valores, os costumes, e as crenças do povo da região. - J.M.C., aluna do curso de Pedagogia Bilíngue, 2019.

Em suma, vale salientar o caráter estratégico da vinculação das práticas pedagógicas do IFSC – Palhoça Bilíngue com o viés comunitário, diante das especificidades de um município situado em região metropolitana, bem como torna-se pertinente ponderar acerca dos bens patrimoniais considerados nas ações de extensão. Ainda que o tombamento tardio do conjunto arquitetônico e paisagístico da Enseada de Brito possibilite a salvaguarda do território, a modernização trouxe inúmeras perdas em relação às construções coloniais da comunidade. Por sua vez, o centro de Palhoça carece de políticas e ações de preservação, conforme evidenciam a precariedade e a subutilização da Praça Sete de Setembro e dos últimos três pontos de interesse histórico na zona central: a igreja Nossa Senhora do Parto sofre com recorrentes assaltos e o avanço dos prédios adjacentes; a antiga prefeitura é ocupada pela burocracia do município para a emissão de documentos, enquanto o projeto para transformá-la no primeiro museu da cidade segue sem estimativa de concretização; e o Mercado Municipal passou as últimas décadas sem reformas, descaracterizado e servindo também como ponto de ônibus.

Além desses exemplos, a pesquisa informou sobre as recorrentes demolições de antigos edifícios de uso comunitário, como o Teatro Municipal e as igrejas centenárias — a matriz, a luterana e a igreja da Barra do Aririú — substituídas por novas igrejas com telhas de amianto.

¹¹⁸ O corpo docente decidiu por uma abordagem interdisciplinar que envolvesse saberes e competências da Base Nacional Curricular Comum – BNCC. O recorte temático atendia as exigências por dialogar com diversas áreas do conhecimento como, por exemplo, História, Geografia e Artes.

Atualmente, as instalações de megalojas de departamentos, de hipermercados atacadistas e de centros de distribuição e logística, nas marginais da BR-101, não deixam qualquer resquício das casas com cobertura de palha que deram origem ao nome da cidade. Logo, a ênfase da primeira etapa do projeto Resgate da Memória Palhocense no patrimônio edificado encontrou justificativa nas condições dos prédios históricos remanescentes e nos limites da preservação.

Na sequência, a fase intitulada ‘Saberes e fazeres da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça’, bem como os desdobramentos na realização da websérie e do jogo didático enfatizaram os conhecimentos tradicionais e as atividades da instituição. Conforme preconizado por Roma (2017) e Malverdes e Lopez (2016) na abertura desta subseção, a respeito da fotografia em processos de educação patrimonial, essas iniciativas levaram em conta o patrimônio imaterial e as ações dos membros da comunidade, de acordo com as potencialidades do design de exposição e da fotografia em processos de educação patrimonial.

4.2.3 As ações com o Museu da Maré e com o Museu das Remoções (2019; 2022)

No que se refere às atividades com o Museu da Maré, a parceria firmada com discentes do PPDESDI/UERJ estreitou os laços entre essas duas instituições — a universidade e o museu — incentivando trocas e produções conjuntas, estabelecidas de maneira horizontal (DIAS; COSSIO, 2019). Inaugurado em maio de 2006, o Museu da Maré surgiu a partir da iniciativa de jovens moradores que, na busca por sua própria identidade, realizaram uma imersão num processo de pesquisa local com a gravação de um vídeo no qual registravam a fala dos vizinhos mais velhos. Daquele movimento, constituiu-se, inicialmente, a Rede Memória da Maré, instituição que passou a coordenar projetos voltados para a preservação da história local, organizando o arquivo documental em *banners* impressos, facilmente expostos em lugares públicos. Em seguida, o Museu da Maré foi fundado, com a exposição permanente dividida em doze tempos, “ressignificando o tempo cronológico que tem nesse número uma especial referência, pois são doze as horas do relógio e os meses do ano” (VIEIRA, 2006, p. 7): o tempo da água, da casa, da migração, da resistência, do trabalho, da fé, da feira, da festa, do cotidiano, da criança, do medo e do futuro.

À época da inauguração, que contou com a presença do então Ministro da Cultura, Gilberto Gil, o Museu da Maré foi saudado pela imprensa como o primeiro museu do país a funcionar dentro de uma favela. Entretanto, Abreu e Chagas (2007) afirmam que, em 1996, já havia sido criado o Museu da Limpeza Urbana – Casa de Banhos Dom João VI, no bairro-favela do Caju, administrado pela Companhia de Limpeza Urbana – Comlurb e, em 2005, o Museu a Céu Aberto do Morro da Providência, administrado pela prefeitura¹¹⁹. Portanto, o que a imprensa destacava era o ineditismo de um museu sediado em um grande complexo de favelas, construído

¹¹⁹ Além destes, entre os museus comunitários da cidade do Rio de Janeiro, enumera-se: Museu de Favela – MUF, nas comunidades do Pavão-Pavãozinho e Cantagalo; Museu do Horto; Museu da Rocinha Sankofa; e Instituto de Pesquisa e Memória Pretos Novos.

e administrado pela comunidade local:

Já antes da inauguração, moradores contribuíram com a doação de fotos e objetos pessoais que desejavam ver integrados ao acervo, e para definir a linha museográfica a ser adotada, promover a escolha dos objetos e estimular a montagem da exposição foi constituído o ‘Fórum Museu da Maré’, que contou na reunião de fundação, com a participação de cerca de cem pessoas, entre moradores e integrantes do movimento comunitário local. (VIEIRA, 2006, p. 1)

Segundo Vieira (2006), a polêmica em torno da iniciativa — taxada por alguns como ‘glamourização da miséria e estímulo à favelização’ — evidencia que, mais do que relembrar, o museu cumpre “um importante papel social, o de questionar, suscitar o debate e a reflexão e ao mesmo tempo provocar os mais diversos sentimentos, expondo os preconceitos e representações existentes sobre as favelas no contexto social da cidade” (VIEIRA, 2006, p. 2). Desde a fundação, o Museu da Maré vem tornando-se um ponto de referência da memória dos moradores locais, fortalecendo a relação deles com o seu território. O museu é uma “experiência singular num espaço marcado por silêncios e fronteiras invisíveis” (VIEIRA, 2006, p. 3). Em conformidade com Abreu e Chagas (2007), a instituição tem o interesse principal na vida social dos moradores e nos processos de comunicação para dentro e para fora da favela — e não na ação preservacionista. Portanto, o Museu da Maré desafia a lógica da acumulação de bens culturais e da valorização das narrativas monumentais:

trata-se, a rigor, de um museu impregnado de humanidade, de um museu que sendo da comunidade rompe com a lógica do gueto, de um museu com excepcional valor simbólico, notável capacidade de comunicação e que, por tudo isso, torna-se a expressão viva de uma utopia museal de cidade que somente será construída se formos capazes de integrar as narrativas que formam seu rico acervo: as narrativas das camadas populares. (ABREU; CHAGAS, 2007, p. 5)

No caso em análise, a imersão constituiu uma fase primordial para o levantamento das necessidades de projeto. Além disso, em colaboração com a equipe do museu, foi efetivada uma pesquisa sobre a identidade local, de modo a informar as etapas subsequentes, que incluíram duas rodadas de geração de alternativas e a criação de peças gráficas. As atividades ocorreram em seis encontros presenciais nas dependências do Museu da Maré, entre agosto e dezembro de 2019¹²⁰.

¹²⁰ Entre os participantes dos encontros, menciona-se: C. S., professora de história da rede pública e coordenadora do Museu da Maré; V. G., produtora cultural e organizadora do projeto Entre Lugares (oficinas de teatro para a capacitação artística de jovens moradores da comunidade), também responsável pela organização das atividades do museu; M. P. V., cenógrafo e figurinista, professor da rede pública, assim como responsável pela cenografia e organização do museu; M. F., arquiteto, funcionário da Fiocruz Mata Atlântica, responsável pela cenografia e organização do museu; T. R., formada em Restauro e Conservação pela EBA/UFRJ e responsável pelas visitas guiadas ao museu; M. G. D., bolsista da Fiocruz (DPH) e responsável pela comunicação nas redes sociais do museu; F. V., organizador do projeto Entre Lugares e responsável pela comunicação do museu; e P. H. A., designer, ex-aluno da ESDI/UERJ e também morador da comunidade da Maré.

a) Primeiro encontro: a visita guiada e o começo de uma parceria

Após agendamento prévio por e-mail, a primeira visita à instituição cultural ocorreu em 26 de agosto de 2019. No encontro, os acadêmicos foram guiados pela exposição permanente, dividida em doze tempos, e também à mostra temporária intitulada Tempos de Marielle Franco. Em reunião com a coordenadora do museu e assistentes, foi realizada a apresentação da ESDI/UERJ e a proposta da disciplina de Design Participativo do programa de pós-graduação, que motivou o encontro. Assim, foi aventada a possibilidade de estabelecer parceria para o atendimento de demandas de design apontadas pela equipe, que contou com o pronto acolhimento. A figura 21 ilustra aspectos da exposição permanente, a seguir:



Figura 21 - Vistas da exposição permanente : o tempo da água. Fonte: Dias; Cossio (2019).

b) Segundo encontro: o levantamento das necessidades de projeto

A partir do segundo encontro, realizado em 5 de setembro de 2019, foram integrados à equipe os dois cenógrafos e a responsável pela comunicação, além de um designer recém-formado pela ESDI/UERJ e morador da comunidade. A reunião foi dividida em duas dinâmicas. Na primeira atividade, a fim de integrar o grupo, cada participante apresentou-se e, com um barbante, uma teia foi formada. Em seguida, um *brainstorm* foi realizado com o enfoque nas necessidades de projeto, conforme registra a figura 22:



Figura 22 – Apresentações e *brainstorm* sobre as necessidades de projeto. Fonte: Dias; Cossio (2019).

As diversas demandas elicitadas, tais como tematização das fachadas, sinalização, oficinas didáticas, parcerias com universidades, material instrucional e peças gráficas, dentre outras, foram agrupadas em três eixos de atuação, conforme o quadro 5, adiante. Em conjunto com a equipe, foi decidido priorizar o eixo c) Identidade e Conteúdo, pelos critérios de urgência e viabilidade.

- a) Circuito Urbano: enraizar o museu na comunidade com ações de divulgação;
- b) Encontro das Águas: articular a inserção do museu em eventos na ESDI e vice-versa;
- c) Identidade e Conteúdo: planejar material gráfico-visual para a promoção e a divulgação do museu.

Quadro 5 - Os três eixos de atuação para a parceria ESDI-Museu da Maré. Fonte: Dias; Cossio (2019).

c) Terceiro encontro: o reconhecimento da identidade local

Já no terceiro encontro, ocorrido na tarde de 19 de setembro de 2019, o objetivo foi levantar os elementos que compõem a identidade local. A figura 23 registra a reunião entre os estudantes e a equipe do museu, adiante:



Figura 23 - A conversa sobre a identidade local. Fonte: Dias; Cossio (2019).

O debate foi conduzido em torno de sete categorias (cores, alimentação, sons, linguagem, personalidades, pontos de interesse, vestimenta e acessórios). Assim, cada aspecto foi desdobrado em cartazes, com base no diálogo do grupo, conforme o quadro 6, em síntese:

Cores: azul, rosa e laranja;

Alimentação: churrasquinho, baião de dois, açaí, Guaravita, cracudinha, biscoito Fofura;

Sons: funk, tecno-brega, pagode, forró, gospel, tiros, crianças, vendedores ambulantes, fogos, helicópteros, obras;

Vestimentas e Acessórios: roupas do formal ao informal;

Eventos: baile funk, culto, churrasco, skate;

Pontos de Interesse: ciclovia, feiras, tabacaria, Vila Olímpica;

Linguagem: “Mec”, “novinha”;

Personalidades: Dona Orozina, Marielle Franco.

Quadro 6 - Listagem dos elementos que compõem a identidade local. Fonte: Dias; Cossio (2019).

d) Quarto encontro: os itens de valor histórico-cultural e o perfil institucional

Em seguida, o quarto encontro foi realizado durante a tarde de 4 de outubro de 2019. No encontro, foram discutidos os limites do projeto e as vantagens para a instituição, assim como a promessa por resultados possíveis de alcançar e a priorização do factível, conforme o postulado de Shea (2012) acerca de projetos em design de base comunitária. Nesse aspecto, foi conversado sobre as atribuições dos designers em torno do desenvolvimento de projeto, enquanto a produção do material seria buscada junto a fornecedores, tais como gráfica expressa. Entre as vantagens da parceria para o Museu da Maré, os acadêmicos salientaram a economia de recursos financeiros com o desenvolvimento do projeto e, especialmente, o maior controle do processo por parte da equipe do museu, conforme oportunizado pelo emprego da metodologia participativa. Naquela ocasião, foram também estudados os itens de valor histórico-cultural, a partir de uma seleção de imagens em estêncil produzidas pelo cenógrafo do museu¹²¹, de acordo com a figura 24, a seguir:

¹²¹ O cenógrafo fez uma explanação sobre cada imagem, a qual foi registrada em áudio.



Figura 24 - Representação em estêncil dos itens de valor histórico-cultural: a) candieiro; b) pente quente; c) símbolo de resistência; d) rola-rola; e) Dona Orozina; f) quadro; g) bica d'água; h) cartucho de balas; i) mulher com lata d'água; j) homem com balaio; k) lavadeira; l) balança d'água; m) palafitas. Fonte: arquivo Museu da Maré (2019).

Além disso, a reunião tratou sobre os objetivos e as características do museu, com a aplicação de fichas junto aos presentes, em uma atividade que buscou compreender a percepção sobre a instituição a partir de três questões: a) “o Museu da Maré é...”; b) “o Museu da Maré não é...”; e c) “o objetivo do Museu da Maré é...”. Algumas das respostas para a questão a) foram: criativo, resistência, alegre, vivo, memorável, acolhedor, diverso, persistente etc. Já para a questão b) mencionaram: monótono, monopolista, apático, superficial, assistencialista, depósito, rico etc. Por último, para a questão c) algumas citações foram: empoderar, lutar, pertencer, reinventar, dialogar, resgatar, recordar, preservar, incluir, representar etc. Os presentes no encontro concordaram com o prosseguimento da tarefa junto aos demais integrantes da equipe e visitantes do museu, de modo a ampliar a variedade de respostas que, até o encontro seguinte, contabilizaram cerca de vinte fichas preenchidas.

e) Quinto encontro: a pesquisa de similares e a geração de alternativas

A reunião do dia 31 de outubro de 2019 iniciou com a apresentação de uma pesquisa de similares, realizada previamente pelos designers. Em seguida, a equipe discutiu sobre modos de expor e estratégias de divulgação do museu, com base em exemplos de abordagens participativas para a integração com a comunidade. Assim, a apresentação teve por objetivo fomentar ideias para a atividade subsequente, de geração de alternativas manuais, como registra a figura 25:



Figura 25 - Amostra da primeira sessão de geração de alternativas. Fonte: Dias; Cossio (2019).

Então, foi proposto aos integrantes do grupo que, com base nas discussões dos encontros anteriores sobre as necessidades de projeto e a identidade local, realizassem dois esboços, em um tempo de dez minutos para cada desenho. Por fim, o grupo efetivou uma apreciação dos resultados.

e) Sexto encontro: a nova rodada de geração de alternativas

No sexto encontro, em 14 de novembro de 2019, foi realizada uma nova rodada de geração de alternativas, no formato da reunião anterior. Após uma breve conversa sobre o andamento do projeto e aquela etapa de criação, cada participante elaborou dois novos desenhos manuais e, em seguida, o grupo comentou os resultados. A identidade local foi representada em desenhos como a palafita, a mulher com lata d'água, o pescador, o rola-rola etc, no esboço de produtos como bolsas e camisetas, além de material gráfico como cartazes, calendários e *folders*, conforme exemplificado na figura 26, a seguir:



Figura 26 - Parte dos resultados da segunda rodada de geração de alternativas. Fonte: Dias; Cossio (2019).

Ao final do semestre letivo, em 19 de dezembro de 2019, a proposta de material gráfico promocional e comunicacional foi apresentada no museu. Após uma etapa de representação técnica efetivada pelos designers com base em uma síntese gráfica dos resultados das sessões de geração de alternativas, foram desenvolvidos os *layouts* para pôsteres, canecas, bolsas, lápis, *bottom*, cartão de visita, folha timbrada e adesivo para correspondência, como ilustra a figura 27, na sequência



:

Figura 27 - Amostra da elaboração do material gráfico. Fonte: Dias; Cossio (2019).

As atividades propiciaram o estabelecimento de um vínculo entre os estudantes e o Museu da Maré. Logo, vale sublinhar a relevância da imersão para o levantamento das necessidades de projeto, bem como para o entendimento sobre o perfil institucional e a identidade local, de modo a direcionar as etapas subsequentes de criação e desenvolvimento. O resultado da ação foi recebido positivamente pela equipe parceira, que destacou a pertinência das propostas apresentadas.

f) Por um sonho de cidade socialmente justificável: a exposição Atravessar o Presente na ESDI/UERJ e os enfoques dos museus comunitários

Já no ano de 2022, a parceria com o Museu da Maré foi renovada em conjunto com outra instituição da esfera da museologia social, o Museu das Remoções, cuja atuação também enfoca as questões do direito à moradia e direito à cidade, no contexto da capital fluminense. O projeto Atravessar o Presente, uma exposição montada nos espaços abertos do campus Lapa da ESDI/UERJ, consistiu em uma iniciativa do grupo de pesquisa e extensão Cultura Urbanismo Resistência Arquitetura – CURA, como parte do Seminário Design e Cidade, integrante da programação da 14ª edição do congresso P&D Design, organizado pelo PPDESDI/UERJ e pela

Escola Superior de Propaganda e Marketing – ESPM-Rio, e realizado ao final de outubro do mesmo ano. Desse modo, o objetivo geral da exposição Atravessar o Presente foi relacionar a ideia de cidade com o design e as expansões do campo nos domínios da arte e da arquitetura no limiar da cultura. Inicialmente, a etapa de planejamento da mostra se deu a partir de abril de 2022, na modalidade remota por videoconferências semanais, em razão da pandemia de Covid-19.

A parceria com os museus comunitários foi firmada com o convite para integrar um dos núcleos expositivos do projeto. No caso da instituição cultural mareense, a curadoria compartilhada com a equipe do museu decidiu por reutilizar o recurso dos itens de valor histórico-cultural em estêncil, apresentados anteriormente na figura 4, em uma nova impressão para suportes no espaço físico. Assim, juntamente com o Museu das Remoções, o núcleo denominado MUSEORESISTÊNCIA da exposição Atravessar o Presente focou nessas duas instituições atuantes na abordagem da museologia social em relação às dinâmicas urbanas.

O Museu das Remoções constitui um museu comunitário a céu aberto, localizado na zona oeste do Rio de Janeiro-RJ. Em uma análise retrospectiva das práticas remocionistas nas favelas da capital fluminense, ocorridas desde o final do século XIX e impulsionadas nas décadas de 1960 e 1970, a monografia de Peixinho (2021; 2022) aponta a gravidade da questão acarretada pelos megaeventos: a Copa do Mundo FIFA, em 2014, e as Olimpíadas, em 2016.¹²² A museóloga referencia o geógrafo David Harvey sobre a noção de ‘empresariamento urbano’ — a saber, os efeitos do modelo de gestão pública alinhado aos paradigmas neoliberais. Nessa conjuntura, uma parte dos moradores da Vila Autódromo resistiu ao processo de remoção, ainda que 97% da comunidade tenha sido destruída, com a permanência de apenas vinte famílias. Logo, o Museu das Remoções originou-se da luta comunitária estruturada no âmbito do movimento social e, primeiramente, em articulação com um projeto de extensão do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Anhanguera, coordenado pela professora Diana Bogado. Ao abrir um canal de comunicação libertária na cidade, sob o lema ‘memória não se remove’, a entidade se apresenta como espaço de disputa pela memória popular:

O Museu das Remoções estabelece um tipo de resistência que transcende o campo do poder institucional e das esferas jurídicas do direito à terra e à cidade. Ele se projeta da localidade para a globalidade, e contribui para a difusão de uma mensagem de denúncia das violações sofridas pela comunidade. Ao mesmo tempo, esse museu reúne elementos subjetivos e simbólicos para a continuidade do enfrentamento à prática histórica de exclusão e remoções, que ocorre em diversas cidades do mundo. (BOGADO; PEIXINHO, 2021, p. 129)

Sob essa perspectiva, a instituição é administrada por um coletivo de moradores da Vila Autódromo e colaboradores voluntários de variadas formações, na adoção de uma gestão horizontal em grupos de trabalho permanentes ou temporários com a missão de “participar da luta contra as remoções, preservando a conexão simbólica, a memória emocional e as práticas sociais de comunidades removidas”.¹²³ A seguir, a figura 28 ilustra o processo remocionista da

¹²² Entre os anos de 2009 e 2015, a cidade testemunhou a remoção de cerca de 77 mil pessoas, conforme dados apresentados pela prefeitura no Dossiê do Comitê Popular da Copa e Olimpíadas do Rio de Janeiro. Desse total, mais de 700 famílias foram retiradas da Vila Autódromo.

¹²³ PLANO Museológico Museu das Remoções. Disponível em: museudasremoco.es.com Acesso em: 17 jan.

Vila Autódromo:



Figura 38 - Aspectos da remoção da Vila Autódromo. Fonte: acervo do Museu das Remoções (2022).

O Museu das Remoções foi fundado no Dia Internacional dos Museus, em 18 de maio de 2016, com base em dois ideais principais: a) preservar a memória das pessoas removidas, assim como suas histórias; e b) servir como instrumento de luta, não apenas por essas pessoas, mas por todos que passam pela ameaça de remoção, compreendendo que a memória é o maior instrumento nessa luta de resistência. Além disso, a instituição tem como objetivo realizar eventos e atividades no âmbito da arte e da cultura, de modo a ensinar a difusão e a reflexão sobre situações de opressão por meio de debates, oficinas, teatro, exposições, projeções, saraus, feiras literárias, e os mais diversos tipos de manifestações artísticas. O aspecto atual da comunidade pode ser verificado na Figura 9:



Figura 39 - Aspectos da remoção da Vila Autódromo. Fonte: acervo do Museu das Remoções (2022).

Em paralelo às definições gerais em torno das parcerias e do conteúdo, o grupo CURA foi dividido entre duas frentes de trabalho: uma parte da equipe se dedicou à programação visual e à comunicação, com a elaboração de peças gráficas e a divulgação via redes sociais e canais institucionais, enquanto outros membros se responsabilizaram pelo design de exposição, com o estudo dos ambientes na área externa do campus. Se, por um lado, houve uma restrição de espaço físico para a realização da mostra em ambiente fechado, por outro, a montagem em local

aberto convergiu com a proposta, que leva em conta o debate sobre a cidade e as emergências contemporâneas. Em alusão ao referencial teórico de Foster (2021), citado na abertura deste capítulo da tese, acerca do renovado papel das instituições educativas e culturais no entrelaçamento com os movimentos sociais, o texto do curador-geral do projeto Atravessar o Presente, professor André Luiz Carvalho Cardoso (2022) reflete:

Atravessar, transpor, rasgar, cortar, varar o presente em movimentos e ações que desestabilizem a lógica perpetrada nas construções de um sistema de poder machista, classista, racista. Redesenhar fronteiras, construir pontes, enxergar nas entrelinhas do presente a possibilidade de expressar críticas e de propor alternativas. Há um papel fundamental que vem sendo retomado por museus e por universidades no resgate da esfera pública. Assim, a exposição Atravessar o Presente, organizada pelo grupo de pesquisa CURA, da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, busca reiterar essa vocação. O objetivo da exposição é situar a ideia de cidade no debate contemporâneo das emergências sociais e de suas relações com a arte, com o design e com a arquitetura a partir de reflexões em que a sociedade seja o foco principal.

Até quando vamos negar aos indígenas o pensamento tecnológico? Como politizar o design em cartazes, mobiliários e produtos? De que modo se pode ampliar os conceitos normativos, incluindo racialidades e gênero? Por que abandonar praças e ruas ao descaso público? Como descentralizar acessos a museus, para além das zonas privilegiadas da cidade? Essas são algumas das perguntas lançadas pela arte e pelos artistas presentes nesta exposição.

A exposição propõe a ocupação dos espaços abertos da universidade com potentes trabalhos que reivindicam e constroem variadas reflexões sobre o direito à cidade, atuando na transformação do presente, encetando um porvir.¹²⁴

A visitação foi gratuita, de 25 de outubro a 28 de novembro de 2022, de segunda a sexta-feira, das 8h às 18h, sem fechar ao meio-dia. O campus Lapa da ESDI/UERJ é de fácil acesso por transporte público, o que inclui a proximidade da estação de metrô Cinelândia. A Figura 30 apresenta aplicações da identidade visual da exposição, a seguir:



Figura 30 - Amostra do material gráfico comunicacional. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

¹²⁴ CARDOSO, André L. C. Texto curatorial da exposição Atravessar o Presente. 1 página. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

Após a montagem, efetivada ao longo de uma semana pelo grupo CURA juntamente com vários artistas e os dois museus em parceria, a abertura da exposição Atravessar o Presente ocorreu durante o Seminário Design e Cidade do 14º P&D Design 2022, em 28 de outubro, na roda de conversa intitulada Design e Arquitetura no Limiar da Cultura, com as artistas Geisa Garibaldi, do coletivo Concreto Rosa, e Ludmila Brito, do coletivo Gia. A mediação do debate ficou a cargo do professor Marcelo Campos, do curso de Artes Visuais da UERJ, e o registro fotográfico dessas etapas consta na figura 31, abaixo:



Figura 31 - Registros da montagem e da abertura. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

A mostra reuniu uma diversidade de instalações, tanto bidimensionais, como no caso dos lambe-lambes, como também tridimensionais, como no caso de mobiliário e esculturas. A maioria dos participantes atua na produção artística e cultural em viés de contestação política, em temas que abarcam a ideia de cidade em relação a diversos grupos sociais, tais como mulheres, indígenas, negritude, classes populares e LGBTQIA+. Outrossim, vale informar que alguns artistas atuam individualmente e outros em coletivos e, enquanto determinados profissionais têm experiência reconhecida, houve também oportunidade para iniciantes divulgarem o trabalho, sendo que a maioria dos convidados não possuía relação com a ESDI/UERJ, à exceção de uma mestrande. Desse modo, os cerca de vinte artistas visuais e entidades em parceria com o projeto Atravessar o Presente foram aglutinados em núcleos expositivos, organizados de acordo com objetivos específicos e por afinidade temática.

Em uma perspectiva de gênero, o núcleo Corpos Anti(cis)têmicos, sob curadoria de Grassine (2022), então mestrade, destacou que “a ideia de *queerizar* o design consiste em desvelar as práticas atuais, abrindo brechas para que sejam repensadas tais práticas pautadas na cisheteronorma”.¹²⁵ Por sua vez, o núcleo Expressão Gráfica e Vida, sob curadoria do doutorando André Antonio de Souza (2022), examinou “obras como marcas, *slogans* e fotografias, que, ressignificadas, compõem contranarrativas visuais, gerando reflexões acerca de questões sociais e políticas importantes na atualidade”¹²⁶.

¹²⁵ GRASSINE. Texto curatorial do núcleo expositivo Corpos Anti(cis)têmicos. 1 página. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022). Parcerias do núcleo: Bento Ben Leite, Fudida Silk, Guilhermina Augusti, Ira Barillo e Rafael Bqueer.

¹²⁶ SOUZA, André A. Texto curatorial do núcleo expositivo Expressão Gráfica e Vida. 1 página. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022). Parcerias do núcleo: Ana Alves, Denilson Baniwa e Tupinambá Lambido.

Já o núcleo Desobediência, que teve a doutoranda Pamela Marques (2022) como curadora, propôs “um olhar desprendido da razão colonial em direção às ações coletivas que, além de lidarem com as questões urgentes do agora, preparam as pessoas para a produção de uma outra forma de vida, solidária, participativa e comprometida com a pluralidade” ¹²⁷. Além desses, o núcleo Inscrições Subversivas contou com a curadoria do doutorando Thales Aquino (2022) e ressaltou que “para cada pintura, fotografia, performance, palavra ou oferenda exposta há uma égide de oposição afetiva, que de forma sutil, prolongada e indissociada, ampara e presentifica semioses com relevante trânsito entre design, arquitetura e sociedade” ¹²⁸. A seguir, a figura 32 apresenta algumas vistas da montagem:



Figura 32 - Registros da montagem e da abertura. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

g) O núcleo expositivo MUSEORESISTÊNCIA

Ainda no debate sobre a cidade nos domínios da arte, da arquitetura e do design, o projeto considerou os enfoques do Museu da Maré e do Museu das Remoções, que juntos compuseram o núcleo expositivo MUSEORESISTÊNCIA, sob a curadoria do doutorando Gustavo Cossio (2022) e o respectivo texto curatorial:

Este núcleo expositivo oportuniza o (re)conhecimento de habitats, artefatos físicos e gráfico-visuais significantes da diversidade na adversidade, enquanto manifestações culturais que têm a luta política pela sobrevivência como questão.

Pelo acesso à vida digna, o Museu das Remoções e o Museu da Maré entrelaçam a abordagem da museologia social com as resistências urbanas, em práticas populares insurgentes na zona de contato delimitada pelo conflito entre o direito à moradia e o direito à cidade *versus* a guerra aos pobres, o racismo estrutural, o empresariamento urbano e demais disjunções históricas e geográficas que operam como marcadores da sociedade brasileira.¹²⁹

¹²⁷ MARQUES, Pamela. Texto curatorial do núcleo expositivo Desobediência. 1 página. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022). Parcerias do núcleo: Alexandre Vogler, Anna Lemos, Athenas ALN, Concreto Rosa, Gia e Opavivará.

¹²⁸ AQUINO, Thales. Texto curatorial do núcleo expositivo Inscrições Subversivas. 1 página. arquivo do grupo CURA (2022). Parcerias do núcleo: André Vargas, Alan Oju, Giu Del Penho, Marcio de Carvalho e Mônica Ventura.

¹²⁹ COSSIO, Gustavo. Texto curatorial do núcleo expositivo MUSEORESISTÊNCIA. 1 página. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

No que se refere à estratégia expográfica do núcleo, a equipe do Museu da Maré¹³⁰ optou pelo emprego dos recursos utilizados anteriormente no projeto em design social articulado por Dias e Cossio (2019), o que resultou na aplicação dos dezesseis ícones referentes os itens de valor histórico-cultural em lambe-lambe, impressos no tamanho 1x1m e nas cores especificadas na atividade inicial com os discentes. A figura 13 registra essa parte da mostra, abaixo:



Figura 33 - A participação do Museu da Maré. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

Por sua vez, a equipe do Museu das Remoções¹³¹ mencionou a escultura Doce Infância, produzida em 2016 pelos estudantes Marcos Oliveira e Ana Angélica como parte da disciplina Projeto de Extensão à Comunidade, da graduação em Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Anhanguera – campus Niterói, sob orientação da professora Diana Bogado. A escultura faz homenagem ao parquinho da Vila Autódromo, destruído pela prefeitura naquele ano, e foi elaborada a partir dos escombros do local. A estrutura de ferro possui 1m40 de altura, 1m19 de largura e 1m19 de profundidade, e acompanha três tubos e algumas pedras. Já a Placa Vila Autódromo foi produzida pelo museu em 2018, em PVC, com 30cm de altura e 50cm de largura, enquanto a Placa História do Museu das Remoções, frente e verso com suporte, tem as dimensões de 1x1m. Ademais, duas faixas integraram o conjunto: ‘memória não se remove’ de 1m90 de largura e 85cm de altura, e ‘mais de 650 famílias desapropriadas’ de 2m38 de largura e 82cm de altura. Na sequência, a figura 34 ilustra o resultado dessa estratégia expográfica:

¹³⁰ Entre os participantes das reuniões estavam Cláudia Silva, professora de história da rede pública e coordenadora do museu; Marcelo Pinto Vieira, cenógrafo e figurinista da entidade e professor da rede pública; e Thamiros Ribeiro, graduada em Restauro e Conservação pela EBA/UFRJ e responsável pelas visitas guiadas ao museu.

¹³¹ Entre os participantes dos encontros estavam Luiza de Andrade, colaboradora do museu; Luiz Claudio Silva e Maria da Penha Macena, moradores da Vila Autódromo e cofundadores da instituição.



Figura 34 - A participação do Museu das Remoções. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

No que se refere aos suportes da informação para as obras, vale citar a diagramação via *software*, seguida pela impressão e a cola na superfície de chapas de madeira, cujo recorte foi efetivado nas oficinas da ESDI/UERJ. Além de breves escritos sobre as obras expostas, as peças contaram com *QR Codes* que, pela câmera do telefone celular, direcionavam para material instrucional em vídeos e textos, juntamente com os perfis das instituições culturais parceiras na rede social Instagram.¹³² A seguir, a figura 35 reúne esses suportes:

¹³² Hiperlinks disponibilizados nos *QR Codes* dos suportes do núcleo MUSEORESISTÊNCIA:

- a) Rede social Museu da Maré: [instagram.com/museudamare](https://www.instagram.com/museudamare)
- b) Rede social Museu das Remoções: [instagram.com/museudasremocoas](https://www.instagram.com/museudasremocoas)
- c) Vídeo Conheça o Museu das Remoções: [youtube.com/watch?v=z0e9EmxlpMU](https://www.youtube.com/watch?v=z0e9EmxlpMU)
- d) Vídeo Construção do Museu das Remoções: Doce Infância [youtube.com/watch?v=boOXeZIsURg](https://www.youtube.com/watch?v=boOXeZIsURg)
- e) Vídeo Percurso Virtual - Rua Vila Autódromo: [youtube.com/watch?v=a7ex56Z7xgU](https://www.youtube.com/watch?v=a7ex56Z7xgU)
- f) Texto Rua Vila Autódromo: docs.google.com/document/d/1XcZtYnwL01TVMIw0bih-FijTXMyEKMdwbXWo_PoVduE/edit



Figura 35 - Os suportes informativos do núcleo MUSEORESISTÊNCIA. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

Em matéria publicada na Agenda UERJ (2022), a Diretoria de Comunicação da universidade anunciou a proposta da exposição Atravessar o Presente:

Na retomada de atividades educacionais e culturais proporcionadas pelo avanço da vacinação, a exposição 'Atravessar o Presente' traz a comunidade acadêmica para uma reflexão sobre as emergências sociais atuais. Buscando destacar o potencial crítico das artes, design e arquitetura, a programação tem como objetivo relembrar o papel dos museus e instituições de ensino como vocacionados para debater a esfera pública.

Com críticas ao modelo vigente de cidade, o evento ocupa locais de convivência comum da universidade. Assim, desenvolve seus trabalhos e expõe suas instalações por todo o espaço da Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI da UERJ, à qual o grupo de pesquisa e extensão organizador, o Cultura Urbanismo Resistência e Arquitetura – CURA, está vinculado.¹³³

Já em 19 de novembro, a aula da disciplina Arte, Arquitetura e Design II, do 3º ano da graduação em Design da ESDI/UERJ, consistiu na visita guiada pela exposição. A turma de discentes contou com a mediação de integrantes da equipe CURA e corresponsáveis pela curadoria: professor André Luiz Carvalho Cardoso, então responsável pela disciplina, e Gustavo Cossio e Grassine, à época em estágio docência com o grupo. A figura 36 registra aspectos da visita, adiante:

¹³³ DIRETORIA de Comunicação da UERJ. Exposição Atravessar o Presente. **Agenda UERJ**. Disponível em: uerj.br/agenda/24006 Acesso em: 13 fev. 2023.



Figura 36 - A visita guiada com a turma de graduandos. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

Ainda entre as ações educativas do projeto Atravessar o Presente, o grupo CURA promoveu um seminário, organizado em duas partes, junto à turma da referida disciplina e aberto à comunidade esdiana e ao público externo. Na manhã de 23 de novembro, as parceiras do coletivo Fudida Silk¹³⁴ ministraram uma oficina de serigrafia. Na sequência, em 07 de dezembro, na sala de projeções, Maria da Penha Macena compartilhou a história do Museu das Remoções e as vivências na luta da Vila Autódromo. Essa atividade é ilustrada pela figura 37, abaixo:



Figura 37 - Ação educativa com Dona Penha e Luiza de Andrade na ESDI/UERJ. Fonte: arquivo do grupo CURA (2022).

A Dona Penha passou pelo processo remocionista da comunidade às vésperas dos jogos olímpicos, tendo sua casa demolida no Dia Internacional da Mulher, aos 08 de março de 2016, ficando na rua com a família. Na luta pelo direito à moradia e à cidade, juntamente com vizinhos e apoiadores, conseguiu resistir ao sistema e permanecer no território. Ao finalizar a palestra proferida na ESDI/UERJ, Dona Penha destacou: “aprendi com a museologia social que tenho o direito de falar e me manifestar”.

¹³⁴ Fudida Silk é um coletivo-cooperativa de artistas transgênero que se utiliza da serigrafia para geração de renda, independente de um sistema socioeconômico que privilegia pessoas cis. A experimentação é a base do processo criativo que costura intersecções entre moda e arte. A subversão de estereótipos de gênero e a relação entre espiritualidade e pessoas LGBT são os principais temas da produção artística.

4.4 Considerações sobre os vetores pedagógicos do design social

Em síntese, o relatório do estado-da-arte atinente ao ensino-aprendizagem do design social, na seção 4.1 deste capítulo, evidencia o caráter experimental, participativo e comunitário, na articulação de demandas de grupos sociais e comunidades que, em via de mão dupla, levam à tomada de consciência, à maturação profissional e ao reconhecimento de competências e habilidades relevantes para a formação, a exemplo das comunicações de Almendra e Falcão (2016; 2017) e de Cheng e Chou (2019). De modo a direcionar o trabalho, importa salientar a organização da documentação sobre a informação registrada em campo em diferentes suportes, aludida por Pérez e Martinez (2020). No que se refere à pedagogia do design social, cabe o destaque à etapa teórica de leituras dirigidas, seminários e debates como condicionante para a sensibilização dos estudantes, conforme exemplificado por Almendra e Falcão (2016; 2017), Emans e Hempel (2014) e Easterday, Gerber e Lewis (2018) que, sob essa perspectiva, convergem acerca da estratégia didática em torno da articulação entre teoria e prática projetual.

Em vista das complexidades inerentes à educação em design alinhada às questões coletivas e sociais, a produção acadêmica enfatiza a interdisciplinaridade como aspecto-chave, o que inclui estudantes e professores de outros saberes, tais como psicologia, antropologia, pedagogia, ciências políticas etc., em ações que ora abarcam a identidade local, ora trazem à baila a causa ambiental. Outrossim, em iniciativas que variam da escala da comunidade no entorno da instituição de ensino e alcançam a escala da cidade e a dimensão regional, o enfoque nas classes populares, nos idosos e nas pessoas com deficiência passa a considerar também o debate contemporâneo sobre classe, gênero e raça, o que, por sua vez, amplia o escopo de atuação em design frente às desigualdades sociais. Sob esse prisma, vale realçar o enquadramento oferecido pela Agenda 2030 e pelos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas, enquanto norteadores das ações relatadas por Savva, Souleles e Ferreira (2019), e também por Gaughwin e Ellice-Flint (2021), além da parametrização oportunizada pelos conceitos de usabilidade e acessibilidade, de acordo com Fandiño (2021) sobre as intersecções do ensino do design social com as novas tecnologias.

Ainda sobre as potencialidades da interação triádica de ensino-pesquisa-extensão, exemplificadas pelos relatos de ações aglutinados na seção 4.3, vale anotar a reflexão suscitada pelos agentes. Nas vivências oportunizadas pelo projeto de extensão continuada Design Social: valorizando territórios e indivíduos (2012-2015), coordenado pelos professores Cossio e Heidrich (2017), os discentes participantes elaboram acerca dos influxos das atividades na própria formação, assim como a respeito da relação do designer com a sociedade em um viés ampliado:

Imediatamente me identifiquei com o projeto, tem tudo a ver com minha filosofia de vida: dividir conhecimento, valorizar territórios e indivíduos, é a síntese da busca do saber, da felicidade. Só somos completos quando somos capazes de transpor nossa individualidade na direção da coletividade. Atuei como voluntária no projeto, o que pra mim não é novidade, pois sustentabilidade, arte, igualdade e fraternidade fazem parte da minha vida, é o que me completa. – C. K., 2013. Acadêmica voluntária do projeto de extensão.

Com efeito, a aproximação dos discentes com a proposta do design social os fez

reconhecer o valor do trabalho artesanal e da abordagem participativa. Essa concepção se reflete no depoimento da acadêmica atuante nas oficinas na Ação Encontro:

É muito gratificante ajudar as pessoas fazendo o que gostamos e desta maneira podendo melhorar o dia de alguém. Design não é somente indústria: quando projetamos, fazemos isso para as pessoas, e ter noção disso na prática é muito esclarecedor. Assim como na disciplina de Projeto I - Design Social, ter participado das atividades no projeto de extensão Design Social: valorizando territórios e indivíduos, me ofereceu questões que me desenvolveram pessoalmente e que eu não imaginava e não as pensava. Essa aproximação com as pessoas e o meio em que elas vivem, na fase de projeto, passa a ser fundamental quando compreendemos melhor a importância do design social. – M. S., 2014. Acadêmica voluntária do projeto de extensão.

Nesse aspecto, o acadêmico participante das oficinas de design e artesanato destaca a ponte de ligação entre o aprendizado em sala de aula e as demandas da comunidade:

No projeto de extensão pude colocar em prática o que foi ensinado na disciplina de Projeto I – Design Social e, além disso, pude perceber que embora a disciplina introduzisse a teoria alinhada com a prática, somente participando da extensão é que você percebe a essência do design social. As oficinas que participei, não somente mostraram novos horizontes, no que se refere ao reaproveitamento de materiais, como mostraram o verdadeiro caráter do design social, que nada mais é do que passar o conhecimento adiante e causar mudanças na vida das pessoas. – D. M., 2013. Acadêmico voluntário do projeto de extensão.

Assim, na promoção da consciência sobre design com responsabilidade social junto ao corpo discente, na tríade ensino-pesquisa-extensão, o desenvolvimento acadêmico e local ocorre em via de mão dupla: para universitários e para a comunidade. Sob essa perspectiva, a tarefa do designer extrapola a equação entre forma e função, pois diz respeito à maneira como se pode trabalhar ‘com’ e não somente ‘para’, conforme ressaltaram Martins e Silva (2009) no capítulo anterior da tese. Os resultados dos principais indicadores de impacto do projeto Design Social: valorizando territórios e indivíduos (2012-2015) são sumarizados no quadro 7, a seguir:

Indicador	Meta anual	2013	2014	2015	Total
Beneficiados diretos	60	205	274	116	595
Beneficiados indiretos	84	287	384	162	833
Atendimentos	40	47	17	27	91
Acadêmicos bolsistas e voluntários	4	6	3	4	13
Acadêmicos articulados com disciplinas	20	48	36	6	90

Quadro 7 - Resultados quantitativos. Fonte: Cossio; Heidrich (2017).

Portanto, o objetivo geral do projeto de extensão continuada foi cumprido, pelo emprego de métodos participativos em territórios e contextos diversos, em atividades que visaram a elaboração de artefatos acessíveis e sustentáveis, com a tônica nos interesses dos grupos sociais e na identidade cultural local. De acordo com os testemunhos dos acadêmicos participantes, é possível inferir que as atividades acrescentaram na formação do conhecimento por meio da conscientização socioambiental (COSSIO; HEIDRICH, 2017).

Concernente ao projeto das exposições fotográficas itinerantes Resgate da Memória Palhocense (2016-2018), articulado pelos docentes e extensionistas Cossio e Rupolo (2020), vale ponderar sobre o tema frente à diversidade cultural do município de Palhoça-SC: a opção pela ênfase na cultura de base luso-açoriana tornou-se válida pela relevância histórica para a gênese da cidade. Expresso em outros termos, as produções fotográficas e as montagens ensinaram uma introdução ao patrimônio histórico local e, assim, não pretendeu referendar o apagamento da contribuição de diversos povos para a configuração étnica do município. Nesse sentido, os dados levantados na pesquisa e as vivências de ensino e extensão balizam ações futuras para a compreensão dos variados elementos da identidade cultural palhocense, o que, assim, converge com o aporte teórico estudado anteriormente no capítulo três — dentre IPHAN (2014), Martins (2015) e Scifoni (2015), em vista de uma perspectiva plural e dialógica de educação patrimonial, consoante Roma (2017) e Malverdes e Lopez (2016) sobre a função da fotografia nesse viés.

Na reflexão sobre atividades de ensino e extensão para valorização de identidade e cultura, pode-se inferir sobre os acréscimos para as instituições envolvidas e para o reconhecimento de uma parte significativa da história da cidade, com base no registro da coordenadora da Casa da Cultura Açoriana de Palhoça no livro de visitas da exposição:

É possível dizer que não se vive de passado, se vive do presente e do futuro. Mas para compreender transformações pelas quais a cultura de um povo tem passado no decorrer dos tempos, se faz necessário conhecê-la. A iniciativa do projeto Resgate da Memória Palhocense é muito importante para que a identidade cultural de nosso povo não se perca. Com essa exposição, vocês conseguem manter viva uma parte da história e da cultura do povo palhocense.
– M. L. S. S., 2017.

Tanto o IFSC – Palhoça Bilíngue quanto a Casa da Cultura Açoriana de Palhoça são instituições públicas de educação e cultura situadas em espaços fora de eixos centrais e de grande circulação de pessoas. Logo, a condição periférica demanda parcerias na busca pelo fortalecimento e enraizamento das práticas junto à comunidade. Por meio do design e da fotografia, a articulação entre ensino, pesquisa e extensão com enfoque na educação patrimonial viabiliza uma tomada de consciência a respeito da história e da identidade local, no engajamento dos atores sociais em um exercício de cidadania, para que o patrimônio cultural seja ativado, vivenciado e preservado (COSSIO; RUPOLO, 2020).

Já no que diz respeito à ação em parceria com o Museu da Maré, articulada pelos então pós-graduandos Dias e Cossio (2019), o depoimento da responsável pelas visitas guiadas e participante de todas as fases do projeto valida as potencialidades da interface entre museologia social e design social, a partir do reconhecimento dos itens de valor histórico-cultural da comunidade:

O processo coletivo de refletir sobre quais cores, alimentos, roupas e estilos musicais representam a Maré foi um dos momentos mais interessantes, deixou ainda mais claro para mim o quanto a Maré é plural. Ver o resultado da comunicação visual, fruto dos diálogos e dinâmicas desenvolvidas entre parte da equipe do Museu da Maré e dos estudantes do PPDESDI foi empolgante, principalmente ao ver na apresentação a comunicação visual estampada nos mais diversos produtos. Acredito que a preocupação de levar em consideração as opiniões da equipe do Museu da Maré foi fundamental para que alcançássemos êxito. – T. R., 2019.

Na abordagem do design social, a colaboração com a equipe da instituição cultural mareense também conduz a uma reflexão sobre as possibilidades da prática profissional e a relação dos designers com a comunidade. Portanto, o empoderamento dos agentes envolvidos ocorre reciprocamente: por meio de um modo alternativo de projetar, os designers ofereceram um acréscimo para o fortalecimento de uma organização de base comunitária e, em retorno, o trabalho social contribuiu na formação de designers mais conscientes.

Não obstante, importa mencionar os limites do projeto com o Museu da Maré, efetivado com recursos financeiros e materiais próprios dos acadêmicos e da entidade cultural. Além disso, em conformidade com o quadro teórico estudado no capítulo anterior da tese, o adensamento da articulação entre design social e museologia social ocorre com o desenvolvimento de projetos expográficos, bem como nos desdobramentos da comunicação museológica e nas ações educativas das instituições comunitárias. Nessa vivência, a priorização do eixo c) Identidade e Conteúdo se mostrou estratégica para a elaboração do material gráfico promocional e o atendimento das demandas de comunicação organizacional. Ainda concernente aos limites da participação, vale citar que, em etapas como a representação gráfica via *software*, a atuação de designers é compreendida nos termos da capacitação técnica para essa tarefa, cujos resultados da síntese gráfica foram submetidos à apreciação da equipe do museu. Em suma, as atividades ensejaram a colaboração para o desenvolvimento de artefatos gráfico-visuais em conformidade com parâmetros projetuais definidos pelo grupo, que teve a voz ouvida pela abordagem participativa (DIAS; COSSIO, 2019).

O que vem depois da farsa? A provocação inicial de Foster (2021), na abertura deste capítulo da tese, encontrou ressonância no projeto Atravessar o Presente, efetivado pelo grupo CURA na ESDI/UERJ, em 2022. A atividade referendou o potencial interdisciplinar entre arte, arquitetura, design e museologia com preocupações sociais. Expresso em outros termos, a iniciativa constituiu um ‘design de exposição social’, no âmbito da universidade e de museus concebidos como espaços de crítica e de proposição de alternativas, tal como preconizado por Foster (2021). Entre os resultados das ações, vale salientar que a colaboração entre as equipes oportunizou o atendimento aos interesses de uma instituição pública de ensino e duas organizações culturais comunitárias, o que converge com o aporte teórico do capítulo três da tese: Primo (2014), acerca dos museus como fórum de ideias, e Clifford (2016), sobre museus como de zona de contato e em referência ao postulado de Pratt (1999), no capítulo dois. Os testemunhos da equipe do Museu das Remoções sobre a parceria firmada com o grupo CURA para a montagem e as ações educativas no campus Lapa da ESDI/UERJ corroboram o alcance dos objetivos:

Na exposição Atravessar o Presente, tivemos a oportunidade de estar ao lado de

artistas e coletivos que pensam o urbano de forma plural e democrática. Esse encontro reforçou os motivos pelos quais o Museu das Remoções foi criado. Em sua história, a Vila Autódromo encontrou a cultura como uma aliada na luta por uma cidade mais justa e digna. Por isso, é muito significativo perceber que a arte com toda a sua multiplicidade será sempre uma ferramenta de resistência.¹³⁵

Nesse sentido, os moradores da Vila Autódromo apontam o significado da escultura ‘Doce Infância’ enquanto dispositivo de memória. Além disso, os parceiros da comunidade ressaltam o papel de museus e universidades na direção de uma sociedade mais equânime:

Participar da exposição Atravessar o Presente foi uma gratificante experiência para o Museu das Remoções. A escultura que expomos foi uma das poucas que sobraram do período da inauguração do nosso museu, a mesma foi realocada para diferentes locais na própria comunidade devido às remoções, ela também simboliza nossa resistência e é um dispositivo que ativa memórias coletivas. Esperamos que mais iniciativas como essa possam continuar acontecendo, a universidade abrindo suas portas para partilhar acervos e histórias vividas por quem mora na favela, trajetórias de luta que são muitas vezes invisibilizadas pela nossa sociedade. Que possamos atravessar o presente lembrando o passado, transformando positivamente o meio em que vivemos em busca de dias melhores!¹³⁶

Assim, importa conjugar as questões aqui em discussão com o cenário atual de crise civilizatória. Diante das emergências sociais e, também, de avanços como as políticas de cotas e de emancipação cultural das últimas décadas, os grupos sociais historicamente oprimidos e discriminados foram, em certa medida, empoderados. Desse modo, o ensino, a pesquisa e a extensão universitária que situam o ‘social’ no cerne das atividades permitem aprofundar o debate sobre os agentes e o público-cidadão — em consonância com o aporte teórico do capítulo anterior, integrado por Chagas e Gouveia (2014), Chagas *et al.* (2018) e Primo (2014), na seara da museologia social — e também de acordo com o referencial a seguir, composto por Couto (1991; 1993; 2017), Montuori (2017) e Pacheco (1996a; 1996b), acerca do design social e a ênfase do último capítulo da tese no desenvolvimento institucional dessa abordagem no contexto brasileiro.

¹³⁵ Luiza de Andrade, colaboradora do Museu das Remoções. Sobre a participação na exposição Atravessar o Presente. Enviado ao autor via e-mail. 1 página. 28 jan. 2023.

¹³⁶ Luiz Claudio Silva, Nathalia Macena, Maria da Penha Macena, moradores da Vila Autódromo e cofundadores do Museu das Remoções. Sobre a participação na exposição Atravessar o Presente. Enviado ao autor via e-mail. 1 página. 29 jan. 2023.

5. Percursos históricos do design social no Brasil

Nunca perca seus sonhos de vista!

– Lélia Gonzalez, s.d.

Este capítulo investiga o processo de institucionalização da abordagem do design social no Brasil. Inicialmente, na seção 5.1, o estudo se dedica ao caso embrionário da PUC-Rio, que tem as incursões de Victor Papanek, em 1975 e 1980, como ponto de partida. Em seguida, é lançada uma análise preliminar acerca da contribuição da professora Lélia Gonzalez¹³⁷ para a concepção de design social no ensino na PUC-Rio, na década de 1980, o que culmina em um manifesto sobre o tema, por ocasião do 3º Congresso da Associação Latino-Americana de Design Industrial - ALADI, realizado em novembro de 1984, no Rio de Janeiro-RJ.

Então, é estabelecida uma relação de comunalidade entre duas dissertações de mestrado de relevância histórica e pedagógica com o foco em design social. A pesquisa desenvolvida por Rita Couto (1991; 1993), no contexto da pós-graduação em Educação da PUC-Rio, reconheceu o design social como uma metodologia inovadora de ensino-aprendizagem na disciplina de Projeto Básico do curso de graduação em Design da instituição. Em seguida, a investigação conduzida por Heliana Pacheco (1996a; 1996b), primeira dissertação de mestrado aprovada em um curso de pós-graduação em Design no Brasil, no programa pioneiro do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, explorou uma experiência alternativa de sala de aula no âmbito do ensino de design social no campus universitário, denominado 'A Barraca'.

Na sequência, a seção 5.2, organiza uma cronologia de publicações sobre design social no P&D Design, ao reunir um portfólio de referências a partir da consulta aos anais do congresso mais longo da área, no país. Assim, o método da revisão narrativa de literatura foi empregado para estabelecer uma linha do tempo, pela seleção das evidências com o critério do termo 'design social' em artigos completos, o que resultou em uma amostragem de vinte e cinco artigos, nas seis edições ocorridas no período 2010-2022.

Em seguida, na seção 5.3, a mesa redonda intitulada 'Design Social' ocorreu como parte da comemoração do trigésimo aniversário da Escola de Design do Instituto Federal Sul-riograndense – IFSul. O tema do debate é introduzido em relação ao agravamento das questões sociais e ambientais que amplificam a discussão sobre os impactos causados pelo design, levando os profissionais a considerarem as questões morais da atividade. Entre as variadas terminologias empregadas para caracterizar o design orientado às questões sociais, os debatedores consideram a denominação 'design social' um guarda-chuva multifacetado na teoria e na prática.

¹³⁷ Lélia Gonzalez (Belo Horizonte-MG, 1935-Rio de Janeiro-RJ, 1994) foi antropóloga, filósofa, historiadora, feminista e militante do movimento negro brasileiro das décadas de 1970 a 1990, e participou ativamente da luta pela redemocratização do país.

5.1 Memórias do design social na PUC-Rio

Em perspectiva histórica sobre o ensino do design na PUC-Rio, Montuori (2017) menciona que, entre os anos 1960 e 1970, no Centro de Teologia e Ciências Humanas (CTCH), foi instituído o departamento de Artes e Letras. A autora sumariza a gênese do curso de design na instituição, em 1972:

O departamento, ainda com a coordenação de artes, seguiu o mesmo modelo “esdiano” com algumas diferenças, oferecendo um curso de quatro anos, separado por um ciclo básico (primeiro ano com dois projetos comuns à todas as habilitações) e a habilitação escolhida pelo aluno (nos demais anos as aulas eram separadas por habilitação). Os cursos ofereciam disciplinas de projeto em todos os semestres, aulas práticas em oficinas (fotografia, carpintaria, cerâmica, barro e gesso) e disciplinas teóricas obrigatórias direcionadas para artes (manifestações artísticas, estética, história da arte e sociologia). (MONTUORI, 2017, p. 86)

Em entrevista com a professora e pesquisadora Jackeline Fabiarz, Montuori (2017, p. 86) anota que o professor José Luiz Mendes Ripper “tinha em sua trajetória uma visão de laboratório, mestre de obras e acreditava que do fazer emergia a teoria e não considerava fazer o desenvolvimento de um produto pelo produto, mas para as pessoas”. Assim, esta maneira de pensar foi se desenvolvendo ao longo dos anos 1970, mas se concretizou efetivamente nos 1980 e 1990, com trabalhos e parcerias.

Ao refletir sobre a inserção da abordagem do design social no ensino na PUC-Rio, Anastassakis (2011) indica uma proposta de ensino que se pretendia uma alternativa ao modelo desenvolvido pela ESDI, a partir do início da década de 1980. Em referência à dissertação de mestrado de Ribeiro (2002), a autora cita que as duas primeiras disciplinas de projeto do curso, que os alunos devem cursar no primeiro e no segundo semestre do curso, eram “orientadas pela enfoque metodológico do design em parceria, [que consiste em] exercícios de projeto em um contexto real, junto a um grupo social com o qual [o aluno] desenvolverá um trabalho, chegando até a construção de protótipos que podem ser experimentados e, muitas vezes, utilizados” (RIBEIRO, 2002, p. 17). Desse modo,

o objetivo daquela proposta seria então transformar o sujeito ‘para’ quem se projeta em alguém ‘com’ quem se projeta, em um parceiro de projeto. O segundo passo foi convidar uma professora de antropologia, Lélia Gonzalez, para auxiliar na conceituação da nova proposta. Logo chegaram à conclusão de que ela deveria colocar o aluno além dos muros da universidade, para buscar na sociedade temas reais de projeto, e assim quebrar o binômio professor/aluno, como também obter outros pontos de vista a respeito do projeto executado, pontos de vista estes que muitas vezes seriam bem mais abrangentes do que o do próprio professor. Os processos de projeto passaram, a partir deste momento, a se ajustarem aos grupos sociais e os objetos resultantes destes processos começaram a ser construídos e experimentados. (ANASTASSAKIS, 2011, p. 281)

Nesse aspecto, o design social foi instituído a partir de uma insatisfação com a prática de projeto centrada em torno da relação professor-aluno, que terminava por afastar do processo os sujeitos para os quais se projeta. Assim, a autora pontua os que conteúdos da ciência social

informaram a intitucionalização da abordagem do design social. Além disso, o contexto de abertura política dos anos 1980 delimitou um novo momento para o campo do design no Brasil (ANASTASSAKIS, 2011).

Por sua vez, em relação ao histórico do curso de graduação em design da PUC-Rio na década de 1970, Vera Damazio¹³⁸ (2023) menciona que o vestibular coincidia com a data da ESDI, então era necessário fazer a opção e, após a visita às duas instituições, ficou encantada com a universidade e, então, compreendeu que todos os cursos estavam ali, como também indica Rejane Spitz¹³⁹ (2023) sobre as nuances do ambiente universitário. O departamento que abrigava os cursos de Licenciatura em Arte, Desenho Industrial e Comunicação Visual tinha um ciclo básico comum no primeiro ano, o que oportunizava o contato e a troca com pessoas de outras áreas, antes do termo ‘interdisciplinaridade’. Além das matérias de professores artistas para o ensino de desenho, técnicas e teorias dos materiais, também havia as disciplinas das ciências humanas, tais como filosofia, teologia e ética cristã. Posteriormente ao ciclo básico, havia disciplinas em outros departamentos, tais como física.

Não obstante, Damazio (2023) recorda divergências de concepções, entre artistas *versus* designers. As disciplinas de projeto eram ministradas por professores artistas, com o ensino focado em expressão artística, mais do que projetos para as pessoas. Então, a diretora Irma Sylvia Arestizaba contratou professores com formação em design, que ministravam projeto e ergonomia, o que propiciou uma nova visão aos discentes. A partir da entrada de professores formados pela ESDI que se passou a ter aulas de projeto: Rafael Rodrigues e Joaquim Redig, do escritório PVDI, que na época atendia a Petrobrás com projetos de sinalização.

Ao corroborar essa questão, Sydney Freitas¹⁴⁰ (2023) relata o ingresso na PUC-Rio em 1980, e o desencantamento com a orientação marcadamente artística da graduação em design,

¹³⁸ Vera Damazio nasceu no Rio de Janeiro-RJ, é Bacharel em Desenho Industrial e Comunicação Visual na PUC-Rio (1980), mestre em *Graphic Design* pela *Boston University* (1985) e doutora em Ciências Sociais pela UERJ (2005). Durante a graduação, ganhou o livro *Design for the Real World*, de Papanek (1971) com uma dedicatória do então namorado Gustavo Franco, que havia conhecido em uma disciplina do curso de Economia e que, na década seguinte, participou do ‘Plano Real’. Atualmente, Damazio ministra a disciplina Design e Desafios Sociais Complexos, na Pós-graduação em Design da PUC-Rio, na qual o livro de Papanek (1971) é leitura obrigatória, e costuma mostrar as diferentes capas em que foi traduzido.

¹³⁹ Rejane Spitz nasceu em Niterói-RJ, é Bacharel em Desenho Industrial e Comunicação Visual pela PUC-Rio (1979), mestre em *Graphic Design* pela *Central School of Art and Design*, na Inglaterra (1984), e doutora em Educação pela PUC-Rio (1993). No retorno do mestrado, atuou por um ano na Rede Globo e, insatisfeita com o trabalho em computação gráfica para o jornalismo, iniciou a docência na PUC-Rio em 1985, nas disciplinas de projeto. Entre os seus alunos, se tornaram colegas como professores da instituição: Claudio Magalhães, Rita Couto, Marcelo Pereira, Leonardo Cardeli e Claudia Bolshaw. Os pais de Spitz eram ligados às artes e, ainda criança, visitou a exposição ‘Minha Casa é um Corpo’, de Lygia Clark, no MAM-RJ, que a influenciou em se tornar artista interativa.

¹⁴⁰ Sydney Freitas nasceu em Minas Gerais-MG, mudou-se para o Rio de Janeiro-RJ para estudar e trabalhar, é Bacharel em Desenho Industrial e Comunicação Visual pela PUC-Rio (1981), mestre e doutor em Engenharia de Produção pela UFRJ (1991; 1999). Inicialmente, cursou ensino técnico na escola Celso Capi da Fonseca e atuou na multinacional Standard Eletric, onde se identificou com o projeto de equipamentos de segurança, pistola para a colocação de fios e aparelhos telefônicos. O chefe desencorajou a graduação em Desenho Industrial pelo suposto vínculo artístico, e Freitas (2023) respondeu que era um curso na área de tecnologia e pediu demissão. Atuou como docente e pesquisador na PUC-Rio, na Faculdade da Cidade e, na sequência, na ESDI/UERJ desde 1995.

em contraponto ao interesse por tecnologia. As atividades incluíam o desenho de figura humana, recorte de papel, colagem e ir para o pátio desenhar araras. No segundo ano, prestes a desistir em razão da ideia que tinha do curso de Desenho Industrial, teve aulas com o professor Mauricio Kobi, da área tecnológica, que se interessava pelos processos de fabricação, além de Elmer Barbosa, de história da arte, que Freitas (2023) considerava “sensacional, pois era algo científico. Ele mostrava os dados de como tinham surgido [as obras] e se organizado na linha do tempo, aula de história mesmo. Isto me manteve no curso e depois virei sócio do Mauricio em design de produto. Trabalhávamos para a indústria de brinquedos”.

Outrossim, Freitas (2023) pondera que o ensino era crítico, com professores competentes em aulas de fotografia, cerâmica, mas que não entendiam sobre design, pois eram artistas plásticos de formação. A palavra ‘pesquisa’ não circulava e, assim, o comentário sobre ‘fazer mestrado’ causava estranhamento e, normalmente, vinha de alguém que já tinha mestres e doutores na família¹⁴¹.

Sobre a formação na PUC-Rio, entre 1975-79, Rejane Spitz (2023) salienta o quadro de professores muito bons, dignos e corajosos, entre Joaquim Redig, inteligente, articulado, interessado em ensinar, autor de livros, com pensamento próprio e focado, além do diferencial que incluía Aloisio Magalhães entre os sócios do PVDI, onde Spitz foi estagiária, em uma equipe à frente do seu tempo, para além de simplesmente ganhar dinheiro. A professora Ana Luisa Escorel era também diferenciada pelo pensamento, visão de mundo e atitude política. O professor Sérgio Camardela exemplificava que não importava o que o liquidificador tinha, pois sempre eram três funções: liga/desliga, mais ou menos e muito rápido, e podia ter até dez botões, que não importava. Assim, Camardela estimulava nos discentes a noção de projeto, por exemplo, de como amassar bananas, e nunca pedia o projeto de um liquidificador, então, o aluno inventava um amassador de banana, o projeto era como tirar a poeira da casa, e não um aspirador de pó, na discussão de temas para suscitar discussões pelos discentes.

Enquanto discente, Spitz (2023) foi monitora de várias matérias, inclusive do professor Carlos Orcadi, professor Cândido (Candinho), que era da ESDI, e relata a contribuição de docentes das disciplinas das ciências sociais, tal como a professora Tereza Creusa, da Psicologia, que influenciou na psicologia para designers. As aulas com turmas misturadas eram comuns, de docentes como Wilmer e Ripper. Entre tantos trabalhos interessantes, o professor Sergio Andrade mandava fazer um exercício de escala de texturas visuais: em uma máquina de Xerox, do mais ‘fofo’ ao mais ‘áspero’, com papel laminado.

O professor Celso Wilmer, até os dias atuais no departamento, ministrava a disciplina de ‘Matemática para Artes’. Spitz recorda uma aula inteira medindo mesas, para no final o professor dizer que todas as mesas teriam três pés, porque três pontos determinam um plano, ou uma reta e dois pontos. Então, a aula inteira da mesa estável era para discutir sobre como se determinava

¹⁴¹ Freitas (2023) menciona que o ensino de design deficitário foi o tema de sua tese de doutorado. Nas entrevistas, constatou que os professores não tinham formação didática e repetiam uns aos outros ou o que estava no livro. Ao questionar se docentes também geram o conhecimento que ministram, estudou a obra de Paulo Freire sobre ‘ensino bancário’ e consumidores de conteúdo sem crítica, que responde: “não existe ensino sem pesquisa, e pesquisa sem ensino”. Os padrões da educação em design nomeados pela tese são: reprodutivismo, espontaneísmo, pseudoativismo e conceituarismo. Mais tarde, André Villas-Boas acrescentou a quinta tradição acrítica, de recentidade.

um plano. Ripper era um professor muito interessante, assim como Sergio Andrade, que depois foi para a UFRJ. Em síntese, Spitz (2023) destaca a influência dos professores na formação e na prática docente:

Fui aluna de pessoas que gostavam do que faziam e faziam com amor, com paixão. Eram professores não porque tinham aprendido aquilo em uma escola, mas porque eram pesquisadores daquilo. Não eram pessoas que estavam repetindo o que aprenderam, mas que foram buscar o que ensinavam, o que me motivou. Eu nunca ensinei o que já sabia. Fiz das aulas um desafio para mim, antes mesmo da visita do Papanek, o curso já tinha uma orientação humanista. Ele é que deve ter visitado a PUC porque já tinha gente pensando deste modo.

Durante os primórdios da graduação em design da PUC-Rio, anteriormente ao curso ministrado por Papanek em 1980, conforme Spitz (2023), o design com preocupações sociais não era tão evidente a ponto de causar resistência, mas algo que abria caminhos, aos poucos, para além de logomarcas e sacolas de butique, com espaço para a idealização de produtos que contribuíssem para a comunidade e o ser humano. Na primeira turma do bacharelado, iniciado em 1972, a concepção de design era ainda muito restrita: sinalização de *shopping center*, capas de livros e discos, logotipo de restaurantes. Já a partir da terceira turma de discentes, integrada por Spitz (2023), paulatinamente iniciaram os projetos com preocupações sociais.

Sobre a vida universitária na época da ditadura civil-militar (1964-1985), Spitz (2023) menciona que certamente era difícil, mas não tiveram contratempos pelo perfil apoliticizado da turma, diferentemente dos professores, que eram politizados. As primeiras turmas do curso de design da PUC-Rio eram mais elitistas e formadas por pessoas que tinham acesso à informação e à cultura. Do total de vinte alunos da turma de Spitz (2023), “dez eram alienados, com interesse restrito ao que era *fashion*”.

Damazio (2023) relembra a greve do corpo discente pela demanda da estrutura de laboratórios, restritos aos cursos das engenharias. Nesses espaços, os alunos ficavam ‘de mãos para trás’, pois era apenas para observação, sem colocar a mão na massa. Assim, havia uma comparação da PUC-Rio com a ESDI e, enquanto representante discente de um curso paralisado, Damazio comunicou ao Reitor que a ESDI tinha laboratórios e uma biblioteca própria, pois era uma escola especializada. Em resposta, o Reitor afirmou que “alunos pagando e fazendo greve era um tiro no pé”, e então perguntou “porque escolheram a PUC-Rio?”.

No início da década de 1970, à época da abertura do departamento, conforme Damazio (2023), a Licenciatura em Arte – habilitação em Educação Artística era o curso forte, com muitos estudantes e, na sequência, foi encerrada por falta de alunos, o que significou um baque para um Departamento de Artes. Por volta de 1990, quando Vera Damazio foi diretora, atendeu uma queixa da professora de ergonomia Anamaria de Moraes, contrariada pelo fato de designers estarem em um departamento com essa nomenclatura e, assim, se estabeleceu a denominação ‘Artes & Design’.

Ainda em relação às origens do departamento, segundo Damazio (2023), “em uma instituição jesuíta, o discurso é com preocupação social e, assim, foi uma das primeiras universidades a descer do pedestal. O eixo central dos jesuítas é o conhecimento aplicado à sociedade”. Logo, o segundo curso de design inaugurado no Rio de Janeiro-RJ, no ano de 1972, em uma universidade jesuíta, abria espaço para o design social, mesmo em uma formação

eclética.

Concomitantemente ao curso 'Design para o Mundo Real', ministrado por Papanek na PUC-Rio no início da década de 1980, Freitas (2023), recorda a palestra do cacique Mário Juruna, o primeiro indígena eleito para um cargo público de deputado federal, que, assim como Papanek, contribuiu para a consciência de que os acadêmicos não constituíam um grupo isolado. Nesse ínterim, a instituição convocou os diretores de departamento a desenvolverem uma linha de formação socialmente-orientada nos respectivos cursos. No Departamento de Artes, o professor José Luiz Mendes Ripper adotou o termo 'design social', de modo a se adequar ao projeto pedagógico da PUC. Nesse aspecto, Freitas (2023) acrescenta que o termo 'design social' e o ensino de projeto nessa orientação foi uma influência da visita de Papanek na PUC-Rio em maio de 1980.

5.1.1 Design para o Mundo Real: a série de palestras e oficinas de Victor Papanek em 1980

O anúncio sobre a visita de Victor Papanek, no Jornal do Brasil de 14 de maio de 1980, menciona o título de 'Novas Respostas no Design', para um ciclo de palestras na PUC-Rio, entre os dias 19 e 30 daquele mês, com o então diretor do Departamento de Design do Instituto de Arte de Kansas City. A nota destaca que o ministrante que já havia residido em quinze países, e convivido com culturas tão distintas entre esquimós navajos, em estudos nas áreas da antropologia, biologia, biônica, biomédica, ergonomia etc., além de ter atuado com design de embalagens, desenho de ferramentas, mobiliário, *stands* para exposições, instrumentos cirúrgicos, desenhos de joias e programação visual. Entre os temas a serem abordados na ocasião, o texto cita 'o que é design', 'estratégias para o design pós-industrial', 'design em países em desenvolvimento' e 'criatividade na solução de problemas'¹⁴².

Anteriormente, a nota publicada nesse periódico em 7 de maio, divulgou um ciclo de conferências com "um consultor da UNESCO e designer famoso" que, além da atividade na PUC-Rio, vinha ao Brasil para três palestras na Faculdade Santa Úrsula, sobre os projetos em arquitetura de Frank Lloyd Wright¹⁴³. Já o aviso intitulado 'Sumidade à vista', no Jornal O Globo daquele dia, além das vivências em diversas culturas e especialidades, fazia alusão a "um homem preocupado com o bem-estar coletivo, com a preservação e melhoria das condições de vida [...] pesquisador social [...] um dos maiores e mais importantes designers do mundo"¹⁴⁴.

¹⁴² ARTES Plásticas. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 14 mai. 1980, p. 36. Fonte: Hemeroteca BNDigital – Fundação Biblioteca Nacional. Disponível em: memoria.bn.br/DocReader/030015_10/8609 Acesso em: 30 de nov. 2022.

¹⁴³ CURSOS e convenções. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 7 mai. 1980, p. 51. Fonte: Hemeroteca BNDigital – Fundação Biblioteca Nacional. Disponível em: memoria.bn.br/DocReader/030015_10/8158 Acesso em: 30 nov. 2022.

¹⁴⁴ SUMIDADE à vista. **O Globo**, Rio de Janeiro, 7 mai. 1980, p. 10. Fonte: Acervo Digital Jornal O Globo. Disponível em: duyt0k3aayxim.cloudfront.net/PDFs_XMLs_paginas/o_globo/1980/05/07/01-

Por sua vez, a programação da semana que incluiu o evento na PUC-Rio, sob o enunciado ‘Design para o mundo real, gravura e arte experimental’, do Jornal O Globo de 18 de maio de 1980, salientou o seguinte pensamento de Papanek: “as sociedades e os indivíduos que compõem os grupos sociais tendem a reagir de maneiras diferentes a cada problema apresentado. Existe a abordagem capitalista (faça-o maior) e a tecnocrata (faça-o melhor), a solução ‘revolucionária’ (apresente o problema como um exemplo de exploração do sistema) e a romântica falácia pré-industrial (não o use, talvez ele vá embora sozinho). Nós propomos uma quinta alternativa: vamos inventar uma resposta diferente”¹⁴⁵.

No que se refere ao curso ‘Design para o Mundo Real’, ministrado por Papanek na PUC-Rio em maio de 1980, Freitas (2023) destaca que foi o mais próximo que conheceu sobre a questão ambiental de maneira sistematizada, na época. Durante as palestras, Papanek comentou a participação em dois projetos dos quais se arrependia: o marcador para quadro branco *Pilot*, do qual mostrou o cálculo do impacto ambiental e o isqueiro *Bic*, também em razão do impacto ambiental, despertou-lhe uma outra visão. Então, participou de um projeto em uma região em desenvolvimento, que era um refrigerador de alimentos, um tipo de geladeira que tinha um gás *freon*, como se utiliza nos dias atuais, ao lado de um compartimento vazio. A utilização do artefato consistia em fazer uma fogueira de um lado, e quando o gás passava para o outro, congelava e formava uma bola de gelo, que então descongelava. Freitas (2023) percebeu o produto como algo “sensacional, porque aquilo era tecnologia para mim”.

Freitas (2023) foi contemporâneo de colegas que também ainda não conheciam Papanek: Alfredo Jefferson de Oliveira, Vera Damazio e Rejane Spitz. O professor Maurício Robe de Almeida, que se interessava por levar os alunos para a visita de fábricas, foi quem conduziu a turma para o curso do designer austro-estadunidense. Do conjunto de palestras de oficinas, Freitas (2023) recorda duas conferências e um dia de atividade prática. A oficina consistiu na utilização de materiais disponíveis e na resposta às questões do tipo: “por que fazer uma embalagem de plástico para ovos, se você pode fazer uma embalagem de papel que é reciclado e pode ser aproveitado?”. Freitas (2023) não recorda ter gerado um produto, mas do foco do evento em experimentação, quase um *brainstorming*, e da liderança do movimento de design social ao destacar a preocupação ambiental.

Sobre a segunda visita de Victor Papanek ao Brasil, Damazio (2023), então discente do curso de design da PUC-Rio, lembra o anúncio da chegada de um professor renomado, em 1980. Damazio (2023) assinala as repercussões do evento na compreensão sobre design:

A visita de Papanek, ao tratar do design em um viés orientado para a sociedade e para os problemas sociais me colocou em crise. Estávamos em um Brasil muito pobre, e eu pensava que design era a última profissão que uma pessoa com consciência [social] poderia escolher. Foi quando percebi que design não era necessariamente uma atividade fútil ou para criar roupa nas coisas, que era voltada para a sociedade. (DAMAZIO, 2023)

primeiro_caderno/ge070580010RIO1-1234_g.jpg Acesso em: 2 dez. 2022.

¹⁴⁵ MORAIS, Frederico. Design para o mundo real, gravura e arte experimental. **O Globo**, Rio de Janeiro, 18 mai. 1980, p. 6. Fonte: Acervo Digital Jornal O Globo. Disponível em: duyt0k3aayxim.cloudfront.net/PDFs_XMLs_paginas/o_globo/1980/05/18/02-domingo/ge180580006DOM1-1234_g.jpg Acesso em: 2 dez. 2022.

Ao caminharem pelo campus, o convidado ficou curioso com a quantidade de bambus. Curiosamente, foi a partir daí que Ripper largou a fibra de vidro para trabalhar com o bambu.

A entrevista com Victor Papanek por Vivian Wyler, publicada no Jornal do Brasil em 26 de maio de 1980, intitulada 'O desenhista industrial é um lápis na mão das pessoas', introduz o profissional pelas críticas ao design convencional, taxado de 'louco' por não se alinhar ao "mito do consumidor ideal: branco, homem, renda razoável, idade entre 18 e 25 anos, 1.80m, 70kg" e a crença em projetos para obesos, enfermos, pobres e países do então denominado 'Terceiro Mundo'. Assim, Papanek estaria convencido acerca da "maneira correta de trabalhar com as pessoas, com humildade, aproveitá-las como professoras ao invés de clientes". Logo, a jornalista destaca o auditório lotado da PUC-Rio, com cerca de 300 pessoas, número maior que o de fones de ouvido disponíveis para tradução simultânea.

Ao ser questionado na entrevista sobre o alcance de produtos com tecnologia intermediária, Papanek fez alusão às antigas lâmpadas de azeite: "há 150 anos não havia eletricidade, mas hoje existe mais pessoas sem eletricidade do que há 150 anos. No entanto, ninguém se lembra de desenhar lâmpadas de azeite, mesmo com material novo e adequado". Ainda assim, o designer ponderou que o certo seria a melhora das condições de vida, de modo a não reincidir na repressão entre aqueles que têm e os que não têm o produto. Ao definir a concepção da profissão como 'O desenhista industrial é um lápis na mão das pessoas', Papanek chamou os designers a ouvirem os anseios da população e a confiarem nas soluções que podem ser encontradas, pelo exemplo, para a construção de habitações, o que seria diverso entre o contexto do Amazonas e das favelas cariocas. Sobre as diferenças socioeconômicas e a crença na tecnologia de ponta, Papanek citou o rádio receptor na lata, que articulou junto às comunidades indígenas da Indonésia, e que recebeu acusações feitas por agrupamentos políticos de esquerda e de direita, de 'novo colonialismo' e 'exploração', sendo que esse tipo de produto não seria utilizado em grandes cidades. Em contraponto, relativizou com um rádio de alta-fidelidade que encontrou no interior da Nigéria.

Sobre a formação e os limites da atuação em design, enquanto profissão ainda em definição, Papanek mencionou se tratar de uma questão de escala global, a exemplo da Suécia, que contabilizava 142 anos de profissão, e do Canadá, onde designers só adquiriam reconhecimento após acumularem experiências nos Estados Unidos ou Europa. Diante da polêmica sobre 'cada país ter o próprio desenho industrial de acordo com a cultura *versus* problemáticas similares em diferentes países', Papanek explicitou que "cada lugar tem o seu próprio design, sim e, portanto 90% do design brasileiro é brasileiro mesmo, o problema é que nós não pensamos nele como sendo". Desse modo, o designer manifesta esperança na valorização das tradições autóctones, que promoveria autonomia e descentralização das comunidades.

Em relação ao livro *Design for the Real World*, Papanek relativizou as críticas, que desconsideram o meio-termo. A questão não estaria no desenvolvimento de produtos como aparelhos de TV, carros e secadores de cabelo, mas nos recursos empregados no modo de produção centralizado que restringe o acesso. Já sobre o dilema entre beleza e utilidade dos produtos, ilustrado pelo acabamento de uma embalagem de shampoo com dificuldade de abertura, Papanek manifestou que esse "design não é bonito, é estúpido". Assim, exemplificou

com cartões de visita com letras muito pequenas e motoristas de táxi obrigados a utilizarem lentes de aumento para a leitura de mapas: “um desenho bem concebido será belo, Pois ao contrário, a coisa prática sem pensar na beleza também não serve”. Sob essa perspectiva, o entrevistado finalizou “O bom desenho industrial é esse que leva em consideração a estética, utilidade, métodos de produção, necessidade, basicamente”¹⁴⁶

Na sequência, outra entrevista foi publicada pelo mesmo periódico, em 22 de maio daquele ano, intitulada ‘Victor Papanek: o desenho industrial, entre o desejo e a necessidade’, com a introdução sobre “questões do desenho industrial e sua possível contribuição para a humanização da vida contemporânea”, pelo jornalista Elias Fajardo da Fonseca. Confrontado pelo dilema entre ‘desenhistas industriais como modificadores do bem-estar coletivo *versus* a inserção desses profissionais na indústria’, Papanek mencionou a validade do trabalho nas corporações, que garante os rendimentos dos profissionais que, ainda assim, podem influir positivamente na cultura empresarial. Entre as opções, o designer sugeriu conciliar a atuação convencional com atividades em paralelo, ou criar a própria alternativa de trabalho e oferecer os projetos aos industriais, a exemplo das demandas do setor agrícola, que carecem de bons equipamentos.

Diante do questionamento acerca da variedade de produtos desenvolvidos pelos designers oferecidos pela indústria que encontra limites na adoção pelas pessoas, Papanek destacou a concentração na quantidade dos mesmos segmentos de artefatos para os mesmos consumidores, ao passo que uma série de necessidades, de acordo com recursos e tecnologias adequadas, ainda demandam atendimento. Ao se considerar um ‘otimista’, Papanek salientou a elevação da consciência ecológica em termos globais, enquanto à época da publicação de seu livro, dez anos antes, os editores recusavam o manuscrito porque não haveria leitores interessados nas questões ambientais¹⁴⁷.

Já a publicação da Revista Manchete em 21 de junho de 1980, foi intitulada conforme a seguinte fala de Papanek: “É preciso criar sem complicar”. Assim, na matéria com imagens de uma série de produtos que exemplificavam a atuação do designer austro-estadunidense, o jornalista Victor Sznejder resumiu o pensamento do entrevistado: “o design deve visar, acima de tudo, às pessoas e que, quanto mais simples, melhores e mais produtivas são as ideias”. Os artefatos relacionados nas páginas da Manchete incluíram: um modelo simplificado de toca-fitas elaborado na Tanzânia, um anel cirúrgico sob medida para o dedo do médico, uma casa à prova de chuvas e terremotos na Guiné, uma banheira dobrável e transportável acoplada a uma pia, uma máquina de escrever para uso tanto por destros quanto por canhotos, um protótipo de veículo movido pela força humana e modelos práticos de sacolas para viagem. O cabeçalho

¹⁴⁶ PAPANÉK, Victor. O desenhista industrial é um lápis na mão das pessoas. [Entrevista concedida a] Vivian Wyler. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 26 mai. 1980, p. 25. Fonte: Acervo Jornal do Brasil. Disponível em: news.google.com/newspapers?id=ANIpAAAAIIBAJ&sjid=n80EAAAAIIBAJ&hl=pt-R&pg=4453%2C4206741 Acesso em: 23 nov. 2022.

¹⁴⁷ PAPANÉK, Victor. Victor Papanek: o desenho industrial, entre o desejo e a necessidade. [Entrevista concedida a] Elias Fajardo da Fonseca. **O Globo**, Rio de Janeiro, 22 mai. 1980, p. 33. Fonte: Acervo Digital Jornal O Globo. Disponível em: duyt0k3aayxim.cloudfront.net/PDFs_XMLs_paginas/o_globo/1980/05/22/01-primeiro_caderno/ge220580033CUL1-1234_g.jpg Acesso em: 2 dez. 2022.

destaca ainda que “seu trabalho propõe alternativas práticas para coisas caras, inseguras, mal desenhadas e que geralmente não funcionam”.

Em síntese, Papanek destacou na entrevista a quantidade de lixo dos Estados Unidos enviada para países do então chamado ‘Terceiro Mundo’, como o Brasil, o que abarca os produtos elaborados por designers, que já estariam obsoletos em sociedades que dispõem de tecnologia avançada, como uma maneira de colonialismo e exploração. Nesse viés, Papanek citou a problemática em torno de designers que copiam projetos estrangeiros, inadequados ao contexto local e, por esse motivo, seguidamente manifesta que “nossa profissão é perigosa”¹⁴⁸.

Ao refletir sobre o encontro com Papanek, Damazio (2023) percebeu que havia um designer que respaldava o que estavam estudando, uma vez que o professor Ripper não se preocupava com o questionamento sobre desenho industrial quando elaborava uma peça única, por exemplo. Esse era o caso quando desenvolvia próteses para uma pessoa sem a mão poder se maquiar, ou uma pessoa sem a perna que queria usar salto alto. Damazio (2023) acrescenta: “éramos românticos e a minha formação foi eclética, com três grandes influências: das artes, dos professores formados na ESDI e de uma mais humanista. A visita de Papanek 1980 me marcou no sentido de entender que havia maneira a brasileira de fazer design. Foi uma tangibilização do meu entendimento que havia um modo diferente de fazer design no cenário brasileiro”.

5.1.2 Processo do fazer, temática nativa e resultados práticos para os alunos: a contribuição de Lélia Gonzalez e um manifesto no III ALADI 84

No ano de 1981, segundo Montuori (2017), o professor Ripper, diretor do departamento, onde permaneceu por seis anos, desenvolveu a matriz curricular de 1982 com o apoio da professora Ana Branco e a atuação da antropóloga Lélia González, que introduziu ao grupo o conceito de temática nativa, na busca por reduzir algumas disciplinas teóricas focadas em artes, ampliando atividades práticas e a orientação de projetos para fora dos muros da universidade. Em entrevista concedida para Montuori (2017, p. 96), o professor Ripper assinalou que Lélia Gonzalez introduziu a ideia de temática nativa, pois “num mundo de objetos já dado por outras culturas, a turma de desenho social, ao ultrapassar os muros da escola, depara-se com uma temática nativa”.

Em retrospectiva, tanto Couto (1991; 1993) quanto Pacheco (1996a) mencionam a escassez de documentação sobre design social nos arquivos da PUC-Rio, que se restringia aos relatórios dos professores. O manifesto emitido pelos docentes Lélia Gonzalez, Elmer Barbosa¹⁴⁹ e colaboradores, por ocasião do 3º Congresso da Associação Latino-Americana de Design

¹⁴⁸ PAPANÉK, Victor. [Entrevista concedida a] Victor Sznejder. **Manchete**, Rio de Janeiro, 21 jun. 1980, pp. 100-102. Fonte: Hemeroteca BNDigital – Fundação Biblioteca Nacional. Disponível em: memoria.bn.br/docreader/DocReader.aspx?bib=004120&pagfis=194257 Acesso em 30 nov. 2022.

¹⁴⁹ Barbosa atuou como professor de História da Arte na PUC-Rio, nas décadas de 1970 e 1980.

Industrial - ALADI, realizado em novembro de 1984, no Rio de Janeiro, é apontado por Pacheco (1996a) como o primeiro documento sobre design social na PUC-Rio, que enunciou três fatores-chave pedagógicos desse domínio na graduação em design: processo do fazer; temática nativa; e resultados práticos para os alunos. O manifesto é transcrito abaixo, na íntegra:

Nossa herança colonial marcou-nos como meros consumidores de produtos acabados originários da metrópole/ A dependência colonial e neocolonial faz-nos desconhecer o objeto como significante, como suporte material de idéias como produto humano de uma dada cultura / Habitados a consumir o que é produzido como modelo de uma dada cultura / Habitados a consumir o que é produzido como modelo “superior e universal”, desprestigiamos o nosso fazer com as mãos, o nosso trabalho artesanal, discriminando-o como atividade menor e renunciando à nossa própria identidade / Desconhecendo que o FAZER é dar forma a uma idéia, transformando-a em objeto, nossa tradição cultural não só inibiu esse fazer como enfatizou a “superioridade” da erudição e das profissões liberais / A introdução das escolas de Desenho Industrial veio resgatar a importância do risco* enquanto campo específico do fazer / Na PUC, o “design” foi integrado num Centro de Ciências Humanas e não ao de tecnologia, já que ele implica na expressão da sensibilidade criadora e transformadora do homem em face do seu meio / Com isso, visamos enfatizar muito mais o PROCESSO DO FAZER do que o produto, evitando as práticas de pura e simples repetição impostas por um universo saturado de produtos já dados / Desse modo, acaba-se por descobrir uma TEMÁTICA NATIVA, isto é, as exigências de uma realidade muito mais próxima cujos desejos e necessidades implicam não apenas em soluções novas, mas em soluções ajustadas à essa realidade / Com isso, objetiva-se integrar o aluno no meio universitário sem fazer do saber técnico do saber teórico uma doutrina, mas algo que ele incorpore à sua formação, adequando-o à realidade do contexto cultural e socio-econômico em que atuará / Assim sendo, o ensino universitário converge para a aproximação de áreas onde se amplia o saber do designer permitindo que sua habilidade se desenvolva no sentido de adequação à contemporaneidade / A noção de temática nativa remete à construção de uma identidade própria que caracterizará o nosso design não só diferenciando-o dos demais por sua complexidade cultural, como integrando-o num universo transcultural¹⁵⁰.

Conforme Damazio (2023), a professora Lélia Gonzalez “era uma mulher diferenciada, muito enfeitada e vistosa, que tinha orgulho. Era uma coisa nova naqueles tempos: uma professora universitária negra. Era uma mulher forte, que fazia barulho e marcava presença”. Por sua vez, Spitz (2023) se refere à professora Lélia como “uma mulher negra, ativista, corajosa, culta, estudiosa, pesquisadora, um ponto fora da curva naquela época. Era raro ter exemplos assim. Ela ministrava a disciplina de Proxemia, que tratava das relações subjetivas com o espaço. Era uma pessoa fascinante”.

¹⁵⁰ PUC-RIO. **Painel Desenho Industrial e Formação Profissional**. III Congresso da Associação Latino-americana de Desenhistas Industriais. Anais do III ALADI 84. Rio de Janeiro, 1984.

5.1.3 O Projeto Básico, a Barraca e em Parceria: teorias e práticas pedagógicas

Conforme Spitz (2023), o design social na PUC-Rio se configurou a partir de um grupo de professores formado por José Luis Mendes Ripper, Ana Branco, Rita Couto, Vera Damazio etc., entre os quais se inclui, além de Alfredo Jefferson de Oliveira e Cláudio Magalhães. Esses docentes manifestavam: “o designer precisava encontrar as questões e projetar ‘com’, entendendo quem era o usuário e não do alto de sua prancheta. Dizíamos que não adianta ficar sentado diante da prancheta tendo uma grande ideia, e você tem que conversar, ir a campo, fazer junto”.

À época do curso ministrado por Papanek, a então discente Vera Damazio começou a ouvir com atenção o discurso do professor Joaquim Redig, que dizia que não existe ‘design social’, uma vez que o design sempre fez relação com a sociedade. Em design social, Damazio (2023) especifica que a questão do projeto é buscada junto com a sociedade, sem saber no que vai resultar: “por exemplo, as pessoas que trabalham na colheita de cana-de-açúcar e operam o esmagador e perdem a mão, ou seja, um problema que se resolveria de maneira mecânica, sem levar em conta questões como baixa auto-estima ou de aprendizagem”.

Quando Damazio projetou uma colheitadeira de mandioca, o trabalho executado era brutal, e havia a intenção de industrializar, a exemplo de Gui Bonsiepe, que desenvolveu uma série de projetos ligados à arquitetura no Chile. O Instituto Nacional de Tecnologia – INT, onde fazia estágio nos anos 1980, desenvolveu uma máquina de costura e essa colheitadeira. Já o professor Alfredo Jefferson de Oliveira atuou em uma plantação de quiabo, que tem muito espinho e machuca as mãos, então ele projetou uma luva.

Em uma vivência similar, como discente no terceiro semestre da faculdade, em meados dos anos 1970, Spitz (2023) participou de um concurso da Câmara Americana de Comércio para projetar um equipamento desfibrador de sisal, o que a levou à Uraí-PR, onde os produtores entregavam o sisal sem as fibras, de modo análogo ao aparelho de fazer caldo de cana. Na cidade, as pessoas não tinham a mão, o antebraço ou o braço, devido à força do desfibrador e, então, foi desenvolvido um produto inspirado em guilhotina de gráfica. Ainda entre os exemplos sobre design com vocação social a partir da sala de aula, Spitz (2023) menciona um projeto para crianças autistas, da instituição de acolhimento Casarão, que estavam inquietas por não saberem a data da visita dos pais. Diante da necessidade de um método para apaziguar as crianças, foi desenvolvido um pote de biscoitos, que dava um por dia até a chegada.

Por sua vez, Freitas (2023) conceitua o design social como uma abordagem voltada para uma população vulnerável. A metodologia de ensino empregada na PUC-Rio pelo viés do design social consistia, primeiramente, em uma imersão junto a determinado grupo, para a identificação de necessidades e, a partir daí, desenvolver o projeto. Entre essas vivências enquanto discente, Freitas (2023) cita o trabalho no Instituto de Cegos Benjamin Constant: após uma tarde de conversas e a identificação de uma série de necessidades, cada aluno da turma elaborou um artefato correspondente. Em seguida, outro projeto em design social foi na BBR, entidade de reabilitação no Jardim Botânico, na qual Freitas (2023) desenvolveu uma mesa

ortostática, para cadeirantes lesionados a partir da quinta vértebra, mas com alguma habilidade ao ficar em pé¹⁵¹.

Nesse período, era recorrente tratar de ISO9000, que determinava um padrão de qualidade que não era do produto, mas sim do sistema de trabalho. Por isso, até empresas de agrotóxicos e indústrias fumageiras recebem essa certificação pela gestão interna. Sob a influência de Papanek (1971), os acadêmicos que mais se engajaram na questão ambiental, segundo Freitas (2023), que ainda não se denominava ‘sustentabilidade’, mas ‘ecodesign’, foram João Lutz, da Universidade Federal Fluminense - UFF, mais reflexivo, e Alfredo Jefferson Oliveira, da PUC-Rio, mais pragmático, além de Amilton Arruda, de Pernambuco, também referência no design com preocupação ambiental.

Sobre as monografias desenvolvidas ao final da graduação, Freitas (2023) foi orientado no Desenho Industrial pelo professor Camardela: “uma pessoa maravilhosa, muito inteligente, bem informado, viajava muito para o exterior e trazia informações de primeira mão, muito generoso com os alunos, e não somente apontava defeitos, mas também como melhorar o trabalho. Ele não colocava nenhum aluno para baixo, pois sabia incentivar”. Já no curso de Comunicação Visual, o trabalho de conclusão de curso foi orientado por um grupo de docentes.

As aulas do professor Ripper eram em laboratório e focadas em conhecer as propriedades de materiais como plastilina, gesso, cerâmica etc. Damazio (2023) ilustra a vivência em design social enquanto discente, no desenvolvimento de projeto de uma mochila para carteiros:

me dei conta que começava a fazer design para o ‘mundo real’, diferentemente de projetar um liquidificador para uma hipotética indústria. O professor Ripper mesmo ao experimentar os materiais, dizia que deveríamos buscar a necessidade de projetos no mundo. Acompanhei os carteiros e desenvolvi uma mochila que até eu aguentava os 30kg e foi um projeto que me satisfez como ser humano. No outro projeto em design social, fizemos um trailer na época em que estava tomando força a consciência sobre alimentação natural e eu estava querendo retribuir para os serviços da orla, com um espaço que garantisse limpeza no atendimento e em condições adequadas para os trabalhadores. Era o que chamariam atualmente de design de serviços (DAMAZIO, 2023).

Vera Damazio foi contratada como docente em 1987, pelo então diretor Elmer Barbosa, juntamente com Alfredo Jefferson de Oliveira: “tínhamos o perfil do design social, mas não éramos xiitas, pois entendíamos que o aluno tinha que ter uma ampla visão. Nosso curso forma fotógrafos, artistas plásticos e designers polivalentes”. Nessa época, o curso tinha disciplinas de projeto todos os semestres, do ciclo básico ao trabalho final, sendo que, no primeiro ano, o ensino era intensamente dedicado ao design social. Ao assumir o cargo de coordenadora ao final da década, Damazio (2023) considerava que “os alunos deveriam conhecer uma variedade de *designs* e metodologias. A diversidade na formação na PUC-Rio era muito interessante, enquanto na ESDI as turmas tinham a marca do ‘bom design’ [*good design*]”. Em retrospecto, Damazio

¹⁵¹ Freitas (2023) cita um livro do professor de ergonomia Itiro Iida, publicado com apoio do CNPq, intitulado ‘Design para Pessoas Deficientes’, que conta com três projetos da PUC-Rio acordantes ao design social, no trabalho com grupos para além do consumo e de objetos como luminárias e cadeiras de enfeite, mas produtos para o ‘mundo real’, tal como o título do livro de Papanek (1971).

menção as críticas ao design social,

que não seria rentável porque levava tempo, o que era verdade em uma época sem internet para investigar situações similares. Testávamos com *mock-ups*, o que caiu em desuso, mas sem fazer a diferenciação para um ou para mil. Precisamos da produção industrial, mas tem pessoas que se beneficiam com este processo. O alcance industrial podia ser no atendimento a um grupo muito pequeno, e quanto mais desassistidos pelo sistema, mais te recebem de braços abertos.

À época que Damazio (2023) ingressou na instituição como docente, as disciplinas de projeto eram todas ministradas por Ana Branco e José Luiz Mendes Ripper, do início ao fim do curso, e os professores misturavam as turmas por não acreditarem em diferenças nas experiências dos alunos, e são pessoas emblemáticas. Quando iam para congressos, faziam questão de ficarem acampados e faziam valer o que acreditavam. Damazio (2023) encontrou o curso em funcionamento pelas as decisões de Ripper e Ana: “nas disciplinas de projeto, os alunos deveriam responder: qual é o alcance social do seu projeto? Quais e quantas pessoas serão beneficiadas? Os projetos poderiam ser inovadores em áreas do design, então, desconhecidas”. Assim, o projeto dos discentes tinha que ter alcance social e acadêmico, e não projetar para si mesmos, como Damazio afirma que ocorre nos dias atuais.

Sob um olhar crítico, Damazio (2023) reflete que, na atualidade, “o design social tem força no início do curso e, em parte, se perde ao final e na pós-graduação, em discursos muito pessoais e efêmeros, o que deixa as preocupações sociais e ambientais escanteadas. A sustentabilidade não deve nunca sair de moda, ao passo que fica evidente que o planeta vai se afogar em lixo”. A docente acrescenta as questões da diversidade, em um curso que teve Lélia Gonzalez como professora.

Por sua vez, ao iniciar na docência na década de 1980, Rejane Spitz (2023) recorda que tinha vontade de trabalhar com a realidade brasileira, pois a comunidade do design, na época, era elitizada. Quando Spitz foi diretora entre 2004-2006, criou as habilitações em Mídias Digitais e em Moda, que iniciaram em 2007, além das demais existentes em Design de Produto e Design Gráfico. A professora Spitz (2023) ensinava computação gráfica com apelo social, no trabalho com design social e tecnologia: “não consegui dissociar que a tecnologia é um modo de promover acesso a públicos diferenciados: o computador é um camaleão que se adapta às nossas necessidades, e uma ferramenta para nos aproximar de um público que não é erudito”. Assim, Spitz estruturou o Laboratório de Artes Eletrônicas, com financiamento da FAPERJ e CNPq, para computação gráfica com projetos sociais e o foco em fazer coisas novas para oportunizar aprendizagem, em temas que não tinham experiência, tal como o projeto em realidade virtual que simulava estimativas de escassez de alimentos em 2050: ou a produção e a indústria se modificam ou não haverá alimento para a maioria da população.

Nos semestres iniciais do curso, atualmente, as duas disciplinas de ‘Projeto Básico’, ministradas pelas professoras Roberta Araújo e Luiza Novaes, seguem no enfoque do design social, com o estímulo para os alunos irem a campo. No Projeto III, ministrado por Vera Damazio e Claudia Bolshow, levaram a turma para a favela da Rocinha, de modo que trabalhassem com microempreendedores. Além disso, Damazio articulou o ensino com orfanatos e faziam projetos para crianças autistas, sempre na busca do ‘mundo real’, e não por projetos fictícios. Até mesmo

na disciplina de 'Introdução à Gráfica', Damazio levava os alunos para uma visita à editora.

A dissertação de mestrado de Couto (1991) registra as práticas pedagógicas da disciplina de 'Projeto Básico', com o enfoque no design social. O componente curricular era oferecido no primeiro semestre dos cursos de graduação denominados à época 'Desenho Industrial' e 'Comunicação Visual' da PUC-Rio, e tinha o objetivo de introduzir os estudantes à dinâmica do processo de design. Nesse sentido, Couto (1991; 1993) destaca que o cerne da abordagem pedagógica residia na participação efetiva de um grupo parceiro na maior parte do desenvolvimento de projeto, de modo a favorecer a compreensão aprofundada de determinado contexto real, o que abarcava a identificação de necessidades e a tomada de decisões em conjunto com os agentes interessados.

A docente menciona que a livre escolha do tema e do contexto de projeto pelo alunado era seguida pelo levantamento de dados relativos ao grupo social em foco, com a busca de conhecimentos relevantes às questões abordadas no projeto, além da identificação e a análise de situações similares. Após as sessões de *brainstorming* para a geração de ideias, realizadas em sala de aula e também em conjunto com o grupo parceiro no respectivo local. Em seguida, a seleção da alternativa era balizada nos termos da viabilidade de elaboração do artefato, conforme os requisitos de conhecimento técnico, tempo de construção, materiais e recursos disponíveis. Na sequência, a construção de maquetes, protótipos, *layouts*, cartazes etc. permitia a experimentação e uma visão crítica do artefato projetado.

Assim, Couto (1991; 1993) enfatiza o caráter inovador dessa pedagogia do design, pois promove o trabalho em equipe e a interação com diversos atores sociais, além da contribuição para a autonomia dos alunos por meio do diálogo e da reflexão conjunta sobre oportunidades de projeto que não são contempladas pelo pragmatismo industrial. Não obstante, a professora reconhece o desafio para os alunos inseridos em situações reais de projeto, uma vez que o artefato resultante da disciplina seria, então, utilizado pelo grupo social parceiro, ainda que a turma se ocupasse de objetos de baixa complexidade.

Entre as estratégias de ensino-aprendizagem empregadas por Couto (1991; 1993) no componente curricular de 'Projeto Básico', vale salientar o cronograma de desenvolvimento, a apresentação oral e escrita de relatórios de acompanhamento e as sessões de *brainstorming*, que possibilitava trocas entre as equipes de diferentes projetos de uma mesma turma. Além disso, um exercício interdisciplinar era promovido no propósito de fundamentar o desenvolvimento do projeto, pelo incentivo aos discentes a buscarem informações junto às demais disciplinas teóricas e práticas do próprio curso de graduação e de outras áreas de conhecimento, dentro e fora da universidade, o que incluía saberes formais e informais. Desse modo, a experiência de Couto (1991) no ensino do design social se tornaria uma referência para a pesquisa de Pacheco (1996a; 1996b) acerca do tema. Adiante, a figura 38 ilustra essas investigações:



Figura 38 - Amostra de trabalhos de alunos na disciplina de 'Projeto Básico', à esquerda. Vista frontal da 'Barraca' durante uma aula, em 1993, à direita. Fontes: Couto (1991); Extraído de: dad.puc-rio.br/historiada/barraca-da-ana-branco Acesso em: 15 jan. 2023.

A dissertação de mestrado de Pacheco (1996a) contextualiza a 'Barraca', um abrigo/objeto/meio de ensino-aprendizagem de design social, construída em meio à natureza, entre duas jaqueiras, no *campus* da PUC-Rio. A estrutura foi idealizada pela professora Ana Branco, em 1988, e teve diferentes versões e reconstruções ao longo da década de 1990. Enquanto estratégia didático-pedagógica, a 'Barraca' significava uma ruptura com a sala de aula convencional, a partir da premissa de favorecer aspectos intuitivos e afetivos de discentes e colaboradores externos envolvidos no desenvolvimento de projeto. Em um espaço assinalado pela experimentação, a proposta buscou um alinhamento com a concepção de design social praticada na instituição, oficialmente, desde 1982, que vinha sendo aprimorada pelas experiências dos professores Ripper e Branco. Sob essa perspectiva, Pacheco (1996a; 1996b) referencia o catálogo da instituição: o design social, enquanto marca registrada do curso, consiste em um enfoque metodológico para o ensino de projeto, que incentiva a pesquisa direta em um contexto real, de modo que, para além do estímulo da criatividade e do senso crítico, a imersão possibilite ao aluno a descoberta de valores da própria cultura. Entre os limites da proposta de ensino na 'Barraca', os discentes apontam os dias de chuva. Se, por um lado, a dissertação de mestrado de Pacheco (1996a) não se detém à contextualização de ações e projetos, por outro, registra uma série de depoimentos de alunos sobre o experimento, além de constituir um quadro teórico relevante para a pedagogia do design social, tal como a dissertação de mestrado de Couto (1991).

Nesse aspecto, ao tratar do referencial teórico para o ensino-aprendizagem do design social desde a década anterior na PUC-Rio, Pacheco (1996a; 1996b) cita o sociólogo Jean Baudrillard e a crítica ao conservadorismo no design; o designer Gui Bonsiepe e as políticas em torno da inserção da atividade nas economias periféricas; o designer Victor Papanek e a vocação para projetar num 'mundo real'; e o arquiteto e designer Christopher Alexander, que levou em conta o usuário na democratização do design. Além disso, a docente estabelece diferenças entre a educação convencional e os 'meios de aprendizagem', a saber: "a aprendizagem é algo comum entre alunos e professores e persegue a descoberta, algo que se gosta e cuida (...) visa enfatizar o processo de fazer e incorporar o aluno a uma realidade dada pela sociedade" (PACHECO, 1996a,

p. 3). Assim, em contraponto aos enfoques pedagógicos constituídos por momentos sucessivos de evolução, o ensino-aprendizagem no enfoque do design social transcorre de acordo com as especificidades dos contextos reais de projeto.

A abordagem metodológica denominada ‘Design em Parceria’ é, atualmente, proposta aos estudantes na disciplina de ‘Projeto Básico: contexto e conceito’, oferecida no primeiro semestre do curso de Design da PUC-Rio. Entre os objetivos, Araújo, Côrtes e Farbiarz (2020; 2021) destacam: proporcionar uma prática de desenvolvimento de projetos em design com a inserção de estudantes e a troca de experiências em ambiente externo à instituição; estimular uma atitude participativa visando um processo de projeto em movimento contínuo, que valorize aprendizados pessoais e experimentação; e conduzir, a partir do diálogo, o processo de construção de um objeto para uso continuado pelo parceiro no ambiente social. Na apresentação das etapas da disciplina, os autores mencionam: 1) escolha e contextualização; 2) produção de experimentos e experimentação; 3) conceituação e desenvolvimento; e 4) construção e observação de uso.

Assim, por meio da convivência com um parceiro da comunidade local, desenvolve-se o projeto pela observação, participação, experimentação e diálogo, e o design é compreendido como um processo de configuração de objetos e sistemas constituídos a partir de encontros e interações entre sujeitos, em uma construção coletiva e interdisciplinar¹⁵². Desse modo, Araújo, Côrtes e Farbiarz (2020; 2021) compreendem que a inserção de abordagens alternativas na educação em design têm como premissa a alteridade, a escuta atenta ao outro, o diálogo e a convivência de acadêmicos com sujeitos na sociedade. Segundo Montuori (2017), o reconhecimento do curso de design da PUC-Rio e seu diferencial tem força na valorização do papel social do profissional e o entendimento da perspectiva de alteridade, inclusive em casos de projetos para indústria e massificação.

5.2 Design social no P&D Design: uma linha do tempo

No que se refere aos preâmbulos históricos do congresso P&D Design, a dissertação de mestrado de Freitas (2010) indica o momento peculiar do campo do design no Brasil ao final da década de 1980, marcado pela revisão de referenciais da disciplina, em ações impulsionadas pelo novo Currículo Mínimo, decretado pelo Ministério da Educação, em 1987. Entre as iniciativas, cabe o destaque ao Encontro Nacional de Desenhistas Industriais – ENDI, realizado em Curitiba - PR, em 1988, cuja quinta e última edição foi assinalada por intensos debates em torno da regulamentação da atividade e da nomenclatura da profissão, bem como pela criação de uma entidade para a discussão sobre o ensino.

A profusão de termos para nomear a área de atuação e as respectivas habilitações foi

¹⁵² Os articulistas buscam respaldo teórico em Mikhail Bakhtin, Paul Ricoeur, Felix Guattari, Humberto Maturana e Paulo Freire.

concebida pelos participantes do V ENDI como um impeditivo para a consolidação da atividade profissional. Em reunião plenária, os designers votaram pela adoção do termo genérico 'design', e 'design de produto', 'design gráfico' e 'design de interiores' para as habilitações. Embora a resolução tivesse um peso mais simbólico do que normativo, as terminologias foram adotadas pela maioria das instituições e organizações do país. Na sequência, após o estabelecimento da Associação Brasileira de Ensino de Design – ABEND no V ENDI, em 1988, houve um encontro de professores por ocasião da II Bienal Brasileira de Design, em Curitiba-PR, em 1992, no qual os docentes debateram e votaram pela reorganização da entidade e pela nova denominação como Associação de Ensino de Design do Brasil – AEnD-BR, que foi presidida pelo professor Álvaro Guillermo, na organização do 1º P&D Design 94 (FREITAS, 2010).

De acordo com Braga (2010; 2012) em entrevista a Freitas (2010) e no texto em homenagem à Anamaria de Moraes (*in memoriam*), a gênese do P&D Design vincula-se à história da educação em design e remonta a agosto de 1993, com o lançamento da Revista Estudos em Design e a tentativa de criar uma seção da AEnD-BR no Rio de Janeiro. No ano seguinte, a proposta de realização do 1º Congresso Brasileiro de Design tomaria corpo por iniciativa da AEnD-BR, em conjunto com a Associação Nacional de Designers – AND, com o objetivo de reunir as entidades acadêmicas e profissionais de design do país, em um fórum único e abrangente. O professor Braga (2010; 2012) cita que o novo evento pretendia ocupar o lugar que o ENDI teve nos anos 1980. Sob essa perspectiva, Anamaria de Moraes lançou a ideia de fazer outro congresso como parte do evento, que teria o caráter de apresentação de trabalhos acadêmicos e profissionais, de alcance nacional e com publicação de anais, nos moldes de congressos no exterior.

Assim, o 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design ocorreu na capital paulista, em novembro de 1994. As particularidades do novo evento foram registradas nos anais, quando os organizadores manifestaram que não queriam um congresso de ensino para discutir currículo, mas um congresso de pesquisa e desenvolvimento, a exemplo dos eventos acadêmicos de áreas correlatas como engenharias, arquitetura e informática. Além do entusiasmo, o editorial denotava o caráter embrionário da empreitada:

(...) Buscava-se subverter a velha fórmula de chamar as mesmas pessoas, de sempre, para comunicar seus argumentos, já conhecidos sobre a profissão, a regulamentação, o ensino. Queríamos saber mais. Pesquisa-se em design? O que se pesquisa? Onde? Quem? Pode-se definir um perfil das escolas? E ênfases? Similaridades? Interações? Interlocuções? Uma temeridade. À ousadia seguiu-se o medo. Existiriam pesquisas? E trabalhos? Olhávamo-nos tensos. E o tempo passava... De repente, começaram a chegar. Vinham de Manaus, de Santa Maria, de Campo Grande, do Recife, do Paraná, de Bauru. Novos atores no cenário do design agora têm voz (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994, p. 5).

Nesse aspecto, as comunicações advindas de diversas instituições surpreendiam e apontavam que os primórdios da pesquisa e desenvolvimento em design no país transcendiam o eixo Rio-São Paulo, em que pese a limitação das proporções da edição inaugural do evento. Ademais, a cooperação dos avaliadores ocorreu em um processo que não foi meramente protocolar: o artigo deveria ser aprovado por pelo menos dois do total de três avaliadores, sendo que cada conselheiro avaliou dez comunicações, e cerca de 20% das submissões foram recusadas. Consoante à menção aos novos protagonistas, os organizadores vislumbraram um

futuro doutorado em design e comemoraram a indexação da Revista Estudos em Design como o marco inicial para a democratização da pesquisa na área: “todos os que desejarem publicar agora têm um espaço” (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994, p. 6).

O editorial finalizava com o indicativo sobre a modéstia do encontro em comparação aos congressos em países centrais — uma expressão que Freitas (2010) considera ressonante da dependência histórica da identidade da área do design no Brasil em relação aos referenciais estrangeiros. Ainda assim, os editores manifestavam otimismo em torno dos possíveis desdobramentos para o avanço do campo: “entretanto, mesmo na periferia, conhecemos e nos reconhecemos. Este é o princípio, o melhor lugar para começar. Constroem-se lastros, deixam-se marcas, um caminho por onde navegar” (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994, p. 6).

O contexto histórico de realização do 1º P&D Design 94 era assinalado pela introdução de novas tecnologias, com o advento do computador pessoal entre as classes médias, o que refletiu na chamada de trabalhos para o congresso¹⁵³. Já entre os temas dos artigos publicados, Freitas (2010) menciona as comunicações no âmbito da ecologia e das necessidades de pessoas com deficiência, o que denotava o ensaio de uma aproximação da pesquisa em design com as questões sociais. O autor observa ainda a influência da Bauhaus e da Escola de Ulm na metodologia e no quadro teórico das publicações, além de pesquisas que articularam abordagens quantitativas e estatísticas.

De modo a estabelecer uma cronologia da abordagem do design social no congresso P&D Design, o método da revisão narrativa de literatura foi adaptado do seguinte modo: 0) estudo do referencial teórico sobre os métodos de revisão, coleta e exame deste tipo de artigo na pesquisa em design; 1) formulação da questão de pesquisa; 2) definição do banco de dados e dos critérios de busca; 3) leitura dos textos selecionados na íntegra; 4) escrita de um resumo para cada evidência e agrupamento em subtemas; e 5) apreciação crítica dos resultados¹⁵⁴.

Inicialmente, a seguinte pergunta norteadora foi elaborada: “qual discussão se estabelece com a análise da produção acadêmica sobre design social no congresso P&D Design?”. Então, foram acessados os anais das seguintes edições: 9º P&D Design 2010, realizado em São Paulo-SP (UAM; total de 529 publicações)¹⁵⁵; 10º P&D Design 2012, em São Luis-MA (UFMA; 885 publicações)¹⁵⁶; 11º P&D Design 2014, em Gramado-RS (UFRGS, Unisinos e Uniritter; 322 publicações); 12º P&D Design 2016, em Belo Horizonte-MG (UEMG e Una; 536 publicações); 13º P&D Design 2018, em Joinville-SC (Univille; 579 publicações); e 14º P&D Design 2022, no Rio de Janeiro-RS (ESDI/UERJ e ESPM-Rio; 496 publicações)¹⁵⁷.

¹⁵³ Os textos deveriam ser enviados em disquete (5 1/4 ou 3 1/2), editores *Winword* ou *Write*, nas seguintes especificações: fonte *Times New Roman*, corpo 11, normal, *leading auto*. As imagens escaneadas (bitmap) deveriam vir em separado, em formato TIF, PCX ou BMP. As imagens geradas por computador (vetoriais) deveriam vir em formato CGM ou WMF. Somente seriam aceitas imagens digitalizadas, com indicação de posição no texto e com legendas. Em caso de utilização de tabelas, deveriam ser editadas, se possível, no editor do *Page Maker*. Os artigos não deveriam ultrapassar quatro laudas (FREITAS, 2010).

¹⁵⁴ A etapa zero foi estipulada para a apropriação da metodologia. Já a fase de ‘avaliação da qualidade’ foi descartada por não constituir o objetivo desta pesquisa.

¹⁵⁵ Extraído de: pt.scribd.com/document/337320667/Anais-9-Ped-2010 Acesso em: 10 ago. 2020.

¹⁵⁶ Extraído de: peddesign2012.ufma.br Acesso em: 10 ago. 2020.

¹⁵⁷ Extraído de: proceedings.blucher.com.br/issue-list/designproceedings-40/list Acesso em: 10 ago.

Sobre os filtros e os critérios de busca, foi estabelecido o requisito do termo ‘design social’ constar no título de artigos completos. Em termos quantitativos, o portfólio de referências ficou composto de duas comunicações no 9º P&D Design 2010; cinco no 10º P&D Design 2012; uma no 11º P&D Design 2014; cinco no 12º P&D Design 2016; sete no 13º P&D Design 2018; e cinco no 14º P&D Design 2022, no total de vinte e cinco artigos estudados.

Consequentemente, cinco resumos expandidos e os artigos que apresentaram apenas o termo ‘social’ no título foram desconsiderados, tais como tecnologia social, inovação social, comunidade ou comunitário/a, público (no sentido cívico) sustentabilidade etc. Ainda que essas comunicações possam se inserir no presente debate e, por vezes, façam menção ao design social entre as palavras-chave e no corpo do texto, a seleção de artigos com o termo no título buscou refinar o levantamento de dados. Embora o método da RNL dispense um protocolo rígido para a elaboração do relatório do estado da arte, a seleção arbitrária de artigos foi evitada com a definição de critérios objetivos e explícitos. Ademais, todas as evidências mapeadas em conformidade com os pré-requisitos são citadas. Ao minimizar o viés de seleção e a interferência da percepção subjetiva no processo de revisão, a estratégia inclui abordagens críticas que matizam a análise com pontos de vista distintos.

5.2.1 As edições 2010-2022

O legado da escola alemã Bauhaus (1919-1933) é averiguado por Curtis (2010) à luz das obras de Tomás Maldonado, Bernhard Bürdek, Magdalena Droste e Rafael Cardoso. A articulista justifica a retomada do funcionalismo como referência histórica para o design social, frente à problemática atual da desconexão entre as possibilidades dos meios produtivos e as metas sociais visadas (e alcançadas), em um cenário marcado pela competitividade do mercado globalizado e pelos efeitos perversos do capitalismo, que prioriza o valor de troca em detrimento do valor de uso. Ao compreender que, paradoxalmente, a produção de ascendência bauhausiana tenha servido de modelo ao consumo conspícuo e se transformado na fórmula recorrente de uma estética elitista, Curtis (2010) destaca a noção de valor de uso como o significado original do funcionalismo. Conforme a estudiosa, trata-se de uma abordagem projetual comprometida com uma perspectiva humanista consciente de que a construção de uma sociedade mais justa e igualitária resulta da conciliação entre as conquistas viabilizadas pela evolução tecnológica com as demandas sociais.

Em uma reflexão crítica, o artigo de Cipiniuk e Szaniecki (2010) é taxativo às teorias do design social que não atualizam a natureza do conflito existente nas novas condições de produção do capitalismo contemporâneo. Ao apontar os limites do conceito de design engajado do canadense Bruce Mau, os autores articulam o postulado de Gilles Deleuze e Félix Guattari com o conceito de ‘multidão’ em Antonio Negri e Michael Hardt. Nesse aspecto, a multidão não seria a

desordem, mas uma livre intelectualidade geral em movimento que aponta para fora da subordinação social, que procura coordenar suas ações conjuntas mantendo sua igualdade em estruturas organizacionais horizontais. Os congressistas concluem que, para construir novos mundos possíveis, é preciso repensar a atuação do designer na sociedade dentro dos novos paradigmas de produção com um ‘design encarnado na multidão’.

No diálogo entre design contemporâneo e artesanato, Sobral *et al.* (2012) discutem a inserção do designer em comunidades criativas a partir da experiência do projeto Escola Aberta, promovido pelo Ministério da Educação, na Escola Francisco de Assis Barros, em Tacaimbó-PE. Os articulistas citam o referencial teórico de Ezio Manzini, Carlo Vezolli e Thierry Kazazian sobre design para inovação social e sustentabilidade, e relatam o desenvolvimento de dois modelos de luminárias com reutilização de materiais. Após um estudo sobre as propriedades do politereftalato de etileno – PET e as vantagens para o trabalho artesanal, os custos de produção e a margem de lucro foram estimados, com o propósito de geração de renda para os participantes.

Por sua vez, Staudt (2012) apresenta as ações extensionistas do projeto Design Social: valorizando territórios e indivíduos, da Universidade Feevale, que consistiram no desenvolvimento de produtos artesanais com o enfoque na valorização turística da cidade de Novo Hamburgo-RS. A atividade contou com a participação dos discentes e professores dos cursos de Design e de Turismo, além da Incubadora de Economia Solidária da instituição e artesãos da cidade. Após um estudo sobre a história do município, foi realizado um *workshop* de reconhecimento territorial, com uma saída a campo para visita aos pontos turísticos. Na sequência, alunos de graduação e artesãos discutiram ideias para produtos e realizaram oficinas criativas, de acordo com técnicas e materiais previamente utilizados pelos trabalhadores. Staudt (2012) conclui que o design contribuiu na valorização do território e que as ações oportunizaram a introdução de diferentes elementos da identidade local na produção artesanal.

O método da pesquisa-ação é empregado por Justo (2012) com o grupo produtivo de geração de renda Botão de Flor, localizado na comunidade da Bomba do Hemetério, em Recife-PE. O trabalho ocorreu em três etapas: análise, para conhecer a realidade do empreendimento e definir objetivos; proposição, com a realização das atividades para alcançar os objetivos; e avaliação, com as considerações acerca dos resultados obtidos. A autora verificou que o diagnóstico na comunidade constitui fator decisivo para todo o desenvolvimento do projeto: compreender os valores dos grupos produtivos, apreender seu contexto e conhecer sua história são informações indispensáveis para o designer. Além disso, Justo (2012) salienta que o designer não deve impor sua opinião como verdade absoluta e que é imprescindível reconhecer as habilidades do grupo.

Já o relato de Pimentel, Pimentel e Macedo (2012) trata das ações desenvolvidas em uma instituição de educação não-formal, a Fundação Curro Velho, em Belém-PA. A entidade é mantida pelo governo do estado e oferece atividades educativas e assistenciais para crianças e jovens de 3 a 18 anos em situação de vulnerabilidade social, com ênfase na formação, na geração de renda e na recuperação de pessoas em risco social, por meio da arte-educação. Assim, o trabalho dos autores buscou contribuir com os eventos culturais locais, a partir da elaboração de material gráfico promocional e da construção colaborativa de alegorias carnavalescas.

A equipe do Núcleo Design: Gestão da Inovação em Design Social da UniRitter apresenta

um método geral em um projeto de extensão, resultado de uma parceria da graduação em design da universidade com a Fundação Gaúcha dos Bancos Sociais – FGBS. Segundo Sperb *et al.* (2012), o método foi aplicado em disciplinas como Projeto de Produto IV, em Trabalhos de Conclusão de Curso e, principalmente, no Núcleo Design. O modelo consiste em quatro macro etapas — Entender, Definir, Projetar e Modelar — e, a quinta etapa Testar, integrada com todos os momentos de projeto. Conforme os articulistas, a proposta reside em oferecer flexibilidade para o desenvolvimento de produto, além de estimular uma consciência sobre metodologia projetual junto ao corpo discente.

Em perspectiva histórica, Barros (2014) investiga o design social no viés da comunicação. No recorte temporal que inicia com a contracultura nos anos 1960 até as guerras do início dos 2000, a autora apresenta exemplos de manifestações gráficas políticas de diferentes países. A congressista afirma que a prática do design social é ainda incipiente no Brasil e, portanto, torna-se válido referenciar o manifesto *First Things First*, a produção dos grupos franceses *Atelier Populaire* e *Grapus*, as imagens não-comerciais do designer inglês Jonathan Barnbrook e os exemplos em torno da resistência cultural norte-americana. Desse modo, a pesquisadora assinala as possibilidades do design social na produção de mensagens visuais no âmbito do ativismo e da ideologia anticonsumista.

Nas relações entre design e arranjos produtivos locais, a comunicação de Pina *et al.* (2016) relata uma experiência de valorização do Artesanato do Dendê, em Camaçari-BA, a partir de uma conceituação sobre design para inovação social e design participativo, conforme propõem Victor Margolin, Ezio Manzini, Adélia Borges e Dijon de Moraes. A colaboração com os artesãos iniciou pelo mapeamento das questões enfrentadas. Na sequência, a definição da proposta de projeto se deu com a análise conjunta das possibilidades — entre temas como gestão de resíduos, design de serviços e desenvolvimento de website. Ao registrar a memória do artesanato de palha do dendê, a opção pela realização de um vídeo-documentário teve por objetivo valorizar a autoestima da comunidade, bem como servir de ferramenta de interlocução entre os produtores e as iniciativas privada e governamental. Os autores consideram que a abrangência do campo do design transcende o domínio de objetos e pode contribuir com o fortalecimento da cultura de artesanato local.

O artigo de Cerqueira e Ribeiro (2016) trata da Borrachaloteca, uma biblioteca comunitária em Sabará-MG, e menciona o conceito de cultura em Roque Laraia, a ideia de prática educativa emancipadora de Paulo Freire, e as acepções de design social em Bernd Löbach e Victor Papanek. As congressistas apresentam três exemplos de produtos sociais: o Eliodoméstico, um dessanilizador de água; o Hippo Roller, um equipamento para transporte individual de água; e o AdaptAir, uma máscara respiratória adaptável para crianças. A tipologia de biblioteca comunitária é ilustrada com o caso Ecofuturo – Ler é Preciso, em diferentes cidades, e o projeto Amigos da Leitura, em Recife-PE. Já havia um espaço físico consolidado da Borrachaloteca, e a proposta dos designers consistiu em efetivar uma estrutura para torná-la itinerante. As articulistas concluem que o maior ativo dos designers é o olhar humanista, e que a função social do design transcende à forma ao conceber o projeto como parte de uma cadeia de valores sociais que privilegia o aspecto humano.

Por sua vez, Mira *et al.* (2016) relatam uma proposta de redesign para as salas de aula da

Fundação Centro de Atendimento Socioeducativo ao Adolescente – CASA, no estado de São Paulo. O referencial teórico sobre design social cita Victor Papanek, Victor Margolin, Ana Pazmino e a Declaração de Ahmedabad do Instituto Nacional de Design da Índia, além dos princípios de Ezio Manzini sobre design para inovação social. O objetivo foi contribuir com o foco, a disposição e o desempenho dos alunos, respeitando as limitações intrínsecas a uma instituição penitenciária pública, tais como segurança e baixo custo de implantação. Portanto, a solução baseia-se em pesquisas sobre cores e iluminação, em ambientes que promovem o bem-estar e a melhoria do desempenho de usuários na execução de tarefas de aprendizagem. Os articulistas defendem a participação de designers nas etapas iniciais do projeto de instituições como a Fundação CASA, bem como mencionam a necessidade de testes para avaliação empírica da proposta apresentada.

Na compreensão do design social como atividade transversal e interdisciplinar, Macambira *et al.* (2016) sublinham os propósitos dessa abordagem em termos de aprimoramento da integração das pessoas com o ambiente, por meio de ações colaborativas para o atendimento de demandas coletivas. Os congressistas apresentam um caso de regeneração urbana no bairro Serrinha, em Fortaleza, articulado pelo Varal – Laboratório de Iniciativas em Design Social da Universidade Federal do Ceará – UFC, que desenvolve atividades de ensino, pesquisa e extensão desde 2012. As aplicações de dispositivos estratégicos como calendários de coleta de lixo elaborados com imagens de moradores, além de apresentações de projetos para tomadas de decisões conjuntas no âmbito do paisagismo, da drenagem e do mobiliário, buscaram estabelecer um vínculo e uma relação de pertencimento entre os habitantes e o lugar. Por meio da realização de mutirões mensais fundamentados na pesquisa-ação e na Teoria Geral dos Sistemas, no trabalho em parceria entre professores e alunos dos cursos de Design, Arquitetura e Urbanismo e Ciências Sociais, além de nove instituições públicas e privadas e vinte voluntários, o espaço de um ‘lixão’ foi convertido na Praça Ecológica Vila Guaribal.

Em outra publicação do Laboratório Varal da UFC, Silva *et al.* (2016) refletem sobre os dispositivos estratégicos empregados no caso de regeneração urbana em Fortaleza-CE. Os fundamentos do design social em Victor Papanek, Victor Margolin, Ana Pazmino, Klaus Krippendorf e Bernd Löbach, bem como os preceitos de Dijon de Moares sobre o metaprojeto e o postulado de Ezio Manzini sobre design para inovação social são articulados com os conceitos de espaço público e construção de lugar em Henri Lefebvre, Fabio Duarte e Milton Santos. No projeto em análise, os congressistas enfatizam a relação entre design social e fotografia — concebida como objeto de documentação, registro, comunicação, fonte primária de informação e propulsora no processo de construção de identidade local. Silva *et al.* (2016) concluem que os dispositivos — calendário, banner, apresentações etc. — oportunizaram a compreensão do problema por parte da comunidade e, desse modo, promoveram o engajamento.

Já a comunicação de Silva e Silva (2018) versa sobre desenvolvimento de produto junto à Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais – APAE, em Manaus-AM, na qual alunos com Síndrome de Down participam de oficinas de confecção de vassouras, que visam o desenvolvimento físico e cognitivo. Após uma etapa de identificação de problemas e necessidades, o objetivo foi criar ferramentas e organizar o ambiente com conforto e segurança,

de acordo com o postulado de Itiro Iida sobre ergonomia. As metodologias de desenvolvimento de produto de Gui Bonsiepe e de Antonio Nunes Barbosa Filho foram articuladas com os preceitos sobre design social de Ana Pazmino, em vista do estabelecimento de requisitos e de parâmetros projetuais. Nesse sentido, Silva e Silva (2018) explicitam a geração de alternativas, o detalhamento técnico e a modelagem de três itens: o espaço de trabalho, um equipamento para guilhotinar cerdas e um dispositivo para pintar cabo de vassoura. Assim, os articulistas denotam que recursos aparentemente simples também configuram soluções de design, pois atendem necessidades reais na promoção de inclusão social.

Por sua vez, Silva *et al.* (2018) apresentam a elaboração participativa de dispositivos estratégicos no bairro Pacheco, em Caucaia-CE, em ações do Laboratório Varal da UFC. A fundamentação teórica menciona as obras de Ezio Manzini e de Karine Freire sobre design para inovação social, o conceito de 'Design Centrado no Ser Humano' conforme Klaus Krippendorf e IDEO, bem como o emprego da metodologia da pesquisa-ação. Entre as demandas da comunidade articuladas pelo Varal com o curso de Design da UFC destacam-se: o resgate histórico junto aos moradores mais antigos, cujo dispositivo resultante foi um vídeo sobre a história do bairro; e o Jogo do Pacheco, um material didático para alunos do ensino fundamental, realizado em conjunto com os interesses do público. Logo, os autores compreendem que os dispositivos estratégicos operam no direcionamento das ações, na divulgação das atividades, na apresentação das propostas e dos processos, no envolvimento e na participação da comunidade e, desse modo, contribuem para o fortalecimento da identidade local¹⁵⁸.

Em outra comunicação, Oliveira *et al.* (2018) relatam um diagnóstico de marca e planejamento de *branding* para o Laboratório Varal da UFC. A revisão de literatura explora os conceitos de marca e *branding*, desdobrando-os em tópicos como *branding* social, planejamento de *branding*, estratégia de marca e plataforma de marca. O processo de construção da plataforma de marca do laboratório emprega a ferramenta visual *BrandKey* em dez blocos: análise SWOT; posicionamento; modelo de gestão de *branding*; personalidade da marca; promessa da marca; propósito da marca; missão; visão; valores; e essência da marca. A partir do *BrandKey*, os participantes do grupo Varal almejam visualizar, de maneira simples e direta, a plataforma de marca e tomar decisões estratégicas para gestão e implementação.

Já o artigo de Xavier, Almeida e Sondermann (2018) lança um conjunto de diretrizes para a elaboração de material didático no contexto da Educação a Distância – EaD. A pesquisa foi conduzida junto a uma equipe de nove designers do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância do Instituto Federal do Espírito Santo – Cefor/IFES, como parte da dissertação de mestrado da primeira autora. Após a realização de entrevistas acerca da compreensão sobre design social e a possibilidade de articulação com o trabalho do designer instrucional, foram elaborados doze princípios para o desenvolvimento de recursos educativos. Ao considerar critérios como inclusão social e acessibilidade, pauta racial, meio ambiente e sustentabilidade, diversidade cultural e estímulo à reflexão sobre questões sociais, culturais e econômicas, o *checklist* visa à qualificação dos recursos disponibilizados nos ambientes virtuais de aprendizagem. Além disso, a proposta reside em um alinhamento do trabalho do designer

¹⁵⁸ A comunicação de Silva *et al.* (2018) foi selecionada para publicação na Edição Especial – 13º P&D Design 2018 da Revista Projética.

instrucional com a missão de uma instituição pública de ensino, no âmbito da educação à distância.

Por seu turno, Corrêa (2018) apresenta uma vivência de ensino e extensão do curso de Design da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG junto às demandas reais de dois grupos de Belo Horizonte-MG: Flores do Morro, que oferece assistência social para mulheres, e a Associação de Catadores de Papel, Papelão e Material Reaproveitável – Asmare. O docente referencia Renata Mattos Eyer de Araújo para a compreensão do design social como desenvolvimento de projeto a partir de três pressupostos: a) a participação — não é ‘feito para’, mas ‘feito com’; b) o atendimento das demandas dos grupos — questões sociais; c) a ênfase no processo. A metodologia de ensino-aprendizagem foi composta por um módulo de quatro seminários para a discussão de textos acerca do design social, de autores como Gui Bonsiepe, Victor Margolin, Flaviano Celaschi e Dijon de Moraes, Márcia Bergmann e Cláudio Magalhães, e Lucy Kimbell e Joe Julier. Após uma visita de diagnóstico, os discentes atuaram colaborativamente no desenvolvimento de projeto com os parceiros — em propostas de identidade visual, de ambientação de espaços e de aperfeiçoamento de técnicas artesanais — e, então, realizaram um encontro final para a apresentação dos resultados com a presença das mulheres e dos catadores em sala de aula.

Em uma abordagem crítica, Almeida (2018) discute o ‘complexo social’ à luz dos aportes teóricos de Janet Wolff e Pierre Bourdieu. Na análise de algumas definições de design social, o articulista considera que não se distinguem dos conceitos estabelecidos sobre design. Além disso, ao enfatizarem os entraves de grupos sociais não atendidos pelo fluxo de capital, os postulados de Victor Papanek, Jorge Frascara e Gui Bonsiepe estimulariam uma noção vulgar e trivial do ‘social’ no campo do design — crítica estendida por Almeida (2018) quando o design social trata das pessoas com deficiência, das práticas colaborativas e da pauta ambiental. Assim, o autor é taxativo a todo e qualquer design como um design social, essencialmente, já que a prática e os objetos dela resultantes somente têm existência como efeito das conexões entre os agentes de um campo de produção simbólica. De modo a evitar o que denomina uma redundância, o estudioso propõe o termo ‘design comunitário’¹⁵⁹.

Segundo Camillo *et al.* (2018), design social não constitui uma especialidade ou habilitação, mas uma abordagem sociopolítica que articula os conhecimentos do campo do design com os interesses de grupos sociais e de comunidades, de modo compatível com fatores de sustentabilidade econômica, social e ambiental. A partir de uma revisão bibliográfica, apresentam-se os aspectos socialmente relevantes da pesquisa-ação, com o objetivo de promover a coparticipação comunitária nos processos de coleta, sistematização e interpretação dos dados da realidade vivenciada e observada. Entre as particularidades dessa metodologia, os congressistas mencionam o aprendizado pelo processo, a democratização do projeto e o conceito de ‘inteligência coletiva’: o estímulo ao trabalho em grupo com a somatória das perspectivas individuais em busca de resultados coletivos. Os autores pontuam sobre os diferentes posicionamentos na etapa exploratória — o fenomenológico, o instrumentalista e o método etnográfico — e, por fim, privilegiam os recursos de *Design Thinking*, conforme Tim

¹⁵⁹ A comunicação de Almeida (2018) foi selecionada para publicação na Edição Especial – 13^º P&D Design 2018 da Revista Estudos em Design.

Brown.

Em perspectiva histórica, Mosquini e Pazmino (2022) situam o legado dos Ateliês Superiores Técnico-Artísticos Estatais – Vkhutemas, que evoluíram no contexto revolucionário da Rússia, na década de 1920, e as repercussões para o debate contemporâneo nos termos do design social e político. A partir do quadro teórico integrado por Beat Schneider, Victor Papanek e Gui Bonsiepe — sobre as tensões do vetor comercial do design aliado ao sistema capitalista em detrimento do vetor social da atividade, e ainda por Jair Diniz, Iraldo Matias e Maria do Carmo Curtis, acerca das repercussões das vanguardas artísticas do Suprematismo e do Construtivismo em projetos gráficos — Mosquini e Pazmino (2022) apontam a função pedagógica da inserção das Vkhutemas nos estudos de história do design. Em consonância com o ideário de artistas e professores como Vladimir Tatlin, El Lissitzky e Aleksandr Rodchenko, as articulistas exemplificam as potencialidades de comunicação simbólica da revolução no design gráfico, e também de levar em conta as demandas da comunidade na ênfase prática e utilitária no design de produto, o que, por conseguinte, incide em um alinhamento coerente dos modos de produção à conjuntura política, econômica e cultural. Assim, o acúmulo teórico-prático da experiência russa das Vkhutemas, nomeadamente, de educação vanguardista na politização da arte e do design, constitui referencial histórico para a formação de designers críticos em torno de ideais sociais e culturais.

Por sua vez, Heidrich *et al.* (2022) relatam uma ação em torno da gestão de resíduos têxteis da indústria da moda, por meio do design social. Em uma pesquisa aplicada, a equipe do Laboratório de Moda da Universidade Feevale, em Novo Hamburgo-RS, efetivou um levantamento de dados sobre a produção e descarte desses resíduos, além do processo de reciclagem do material. Na dimensão ambiental da sustentabilidade, as acadêmicas anotam que a reutilização de materiais excedentes possibilita um apoio à causa animal, em uma atividade que ressignificou os resíduos têxteis na elaboração de artefatos para cães em situação de abandono e maus tratos. Assim, as camas desenvolvidas por estudantes do curso de graduação em Moda e por adolescentes do ensino médio da Escola de Aplicação Feevale foram doadas para a Cão Rural e a Amparo, entidades não-governamentais que se ocupam do acolhimento desses animais. Por fim, a condução de um *workshop* sobre o excesso de lixo gerado nos âmbitos residencial e urbano oportunizou um acréscimo para a reflexão acerca da atual crise ecológica.

Em uma elaboração teórica sobre responsabilidade social no design em relação com democracia, Cruz, Couto e Portas (2022) estudam fatores que impulsionam a atuação alinhada aos interesses da sociedade e, assim, destoam a atividade dos vínculos com o capital. Nesse viés, as acadêmicas apresentam um panorama histórico-conceitual nos termos do design social/em parceria, design para inovação social e responsabilidade social. Sobre os preceitos de design social, as estudosas ressaltam as críticas de pleonismo e assistencialismo, as quais relativizam conforme Ezio Manzini e, em seguida, pelos parâmetros da obra seminal de Victor Papanek e do histórico evento *Design For Need*, além das influentes dissertações de mestrado de Couto (1991) e Pacheco (1996) no contexto brasileiro. Não obstante, Cruz, Couto e Portas (2022) indicam que a metodologia do design em parceria emergiu de modo subsequente a essas dissertações, no âmbito da PUC-Rio. Já a noção de design para inovação social, com base no aporte teórico de Carla Cipolla, Chiara Del Gaudio e Ezio Manzini, é concebida a partir de necessidades sociais

identificadas localmente, em torno da qualidade de vida de comunidades criativas, com o potencial de mudanças sistêmicas para o alcance de uma escala macro, na redução de desigualdades e na direção da sustentabilidade. Outrossim, Cruz, Couto e Portas (2022) apontam aspectos convergentes entre design social/em parceria e design para inovação social, tais como participação, empatia e empoderamento, o que, por conseguinte, viabilizaria a mudança social em diferentes escalas.

De maneira análoga, a comunicação de Da Silva e Cipiniuk (2022) discute a potencialidade do design social a partir de uma revisão sobre as categorias de necessidade observadas na prática de projeto. Assim, os articulistas partem da noção de categorias de necessidade em conformidade com o que Agnes Heller identifica na obra de Marx e Engels, e enfocam a prática do design enquanto produto histórico do capitalismo, trabalho proletarizado e orientado à extração de mais-valia relativa. No estudo subsequente acerca da produção acadêmica no tema do design social, Da Silva e Cipiniuk (2022) apontam uma ausência de questionamento sobre as necessidades relativas ao problema de projeto. Logo, em detrimento das necessidades radicais, as categorias analisadas situam o design enquanto uma prática atrelada às necessidades sociais e artificiais. Ao ponderarem acerca da relevância do enfoque nas necessidades sociais, os estudiosos consideram a potencialidade transformadora da ação política do design social, o que resulta na emergência de um posicionamento em relação às necessidades radicais e à luta social.

Por sua vez, Côrrea e Guilherme (2022) partem da identificação de lacunas teórico-conceituais que fragmentam a compreensão acerca do design social. Por meio de uma revisão de literatura do termo em anais de congresso e periódicos publicados em âmbito nacional, os articulistas traçam um panorama para contribuição ao debate sobre o tema no contexto brasileiro. Assim, são ressaltados os aspectos recorrentes em torno da inserção da abordagem do design social nas ações de extensão universitária, na construção de conhecimentos juntamente com grupos sociais, além dos métodos e ferramentas, baseados fundamentalmente na pesquisa-ação e em processos colaborativos.

5.3 Design social em debate: a mesa redonda da Escola de Design IFSul (2021)

A mesa redonda intitulada ‘Design Social’¹⁶⁰ ocorreu como parte da comemoração do trigésimo aniversário da Escola de Design do Instituto Federal Sul-riograndense – IFSul¹⁶¹. A

¹⁶⁰ ESCOLA DE DESIGN IFSUL (2021). **Mesa Redonda:** Design Social. 4 nov. 2021. Disponível em: youtube.com/watch?v=BUhN8FrDIXA Acesso em: 10 mar. 2023.

¹⁶¹ Debatedores: Caio Miolo, ítalo-brasileiro, designer e doutor em Design pela Universidade de Lisboa; Érica Andrade, brasileira, designer, mestre em Design e doutoranda em Administração pela Universidade Federal da Bahia-UFBA; Inês Veiga, portuguesa, designer, professora e doutora em Design pela Universidade de Lisboa; L. Josué Dias, brasileiro, designer com foco na representatividade negra e na sustentabilidade; Simone Uriartt, brasileira, designer e consultora em inovação social e governança centrada no ser humano. Mediadora: Melissa Pozatti, brasileira, designer, pesquisadora e educadora.

mediadora Melissa Pozatti introduziu o tema do debate em relação ao agravamento das questões sociais e ambientais que amplificam a discussão sobre os impactos causados pelo design, levando os profissionais a considerarem as questões morais da atividade. Entre as variadas terminologias empregadas para caracterizar o design orientado às questões sociais, a denominação ‘design social’ pode ser considerada um guarda-chuva multifacetado na teoria e na prática.

Durante as apresentações dos debatedores, seguida pelas concepções acerca do tópico em discussão, Inês Veiga destacou a insatisfação com o enfoque comercial como fator de motivação para atuar no enfoque de um design que fizesse mais sentido e fosse mais útil na vida das pessoas, o que a levou a estudar o conceito de ‘indisciplina’ em relação ao design social, na sua tese de doutoramento, por meio da participação da comunidade. Veiga se apresenta como ‘designer social’, na intenção política de marcar posição e fazer um design diferenciado. Por sua vez, L. Josué Dias mencionou o interesse no papel social do designer, com o foco nos impactos positivos e negativos no contexto de atuação. Frente às diversas habilitações do campo, Dias não vê sentido em denominar-se ‘designer social’, e sim ‘designer’. Já Miolo expande o escopo do design social para além da atuação junto a grupos vulneráveis, para abarcar também novos modos de organização da sociedade, na direção do bem comum. Desse modo, o papel do designer é o de catalisador ou facilitador da interação entre as pessoas no desenvolvimento de metodologias e ferramentas, nos âmbitos da comunicação e da sociabilidade.

Por seu turno, Érica Andrade compreende o design social enquanto demanda ao campo do design face ao contexto histórico em que vivemos, ou seja, a crítica ao sistema em que estamos inseridos e também acerca da nossa própria área, em contraponto ao capitalismo que impede que todo e qualquer design seja social. Enquanto espaço político de debate e construção, em oposição à manutenção do *status quo*, o design social se apresenta caracterizado por uma definição em constante mudança, na indissociabilidade entre teoria e prática de profissionais inquietos com a atuação convencional.

Nesse aspecto, Simone Uriartt corrobora a transversalidade do design social em relação às várias áreas do design, no sentido de valorizar o capital humano e fortalecer as comunidades e, assim, enfatiza o design para inovação social em contraponto ao *modus operandi* do design no mercado. A mediadora Pozatti destaca o posicionamento e a motivação do designer em contraponto às confusões acerca do design social, no que se refere à filantropia e à caridade. Assim, o design social se especifica até a chegada do momento histórico em que o ‘social’ se torne premissa básica de todo e qualquer design. Em perspectiva histórica, Pozatti introduz o questionamento à viabilidade das teorias e práticas do design social em relação à gênese da área do design no sistema capitalista.

Nesse viés, Andrade menciona a crítica à Revolução Industrial pelo movimento Artes e Ofícios [*Arts & Crafts*], liderado por William Morris. Na sequência, a histórica escola Bauhaus, foi incentivada pelo estado alemão, com professores integrantes do Partido Comunista. Entretanto, a partir do avanço do capitalismo, a concepção de design que é parte das engrenagens desse sistema foi a que perdurou. Ainda de acordo com Andrade, a noção alternativa do design social sempre existiu e se manteve a margem do sistema econômico. Não obstante, esse sistema coopta e se apropria de ideias como ‘sustentabilidade’ e ‘participação’, o que demanda atenção de quem

atua na abordagem do design social. Veiga corrobora a perspectiva histórica e acrescenta a visão contemporânea sobre design como algo acessório, o *styling*, quando sabemos que o campo do design pode ser muito mais do que a aparência das coisas, o que vai de encontro à ideia de que todos fazemos design e de que todo o ser humano é designer.

Em seguida, Pozatti introduz as perspectivas pedagógicas do debate, ao questionar a formação em design que carece de uma compreensão sobre fatores macroeconômicos e políticos. Em resposta, Uriartt exemplifica com as redes de design, tais como '*Design Justice*'¹⁶² e o questionamento sobre designers estarem apenas mitigando e reduzindo danos, uma vez que isso não é mais possível e, por outro lado, poderia ser desempenhado um papel mais pró-ativo de regeneração e de resiliência, o que transcenderia mera ajuda humanitária. De acordo com Uriartt, esses aspectos perpassam a reflexão sobre o papel e nossos privilégios enquanto designers, assim como, em que momento os designers estariam oprimindo a comunidade.

Por sua vez, Miolo ressalta o fator do 'empoderamento', de dar voz às pessoas, de modo que elas consigam solucionar as próprias questões e, assim, designers aprendam com as pessoas de determinado contexto. Tanto no Brasil quanto em Portugal, segundo o debatedor, a educação em design ainda não prepara de modo que discentes e futuros profissionais projetem com as pessoas e, assim, ensejariam o desenvolvimento da empatia, em contraponto às soluções impostas pelo designer e pelo mercado e meramente validadas com o público-alvo.

Sob um olhar crítico, Dias salienta que as referências da faculdade são de um mundo idealizado, no qual o designer é concebido como um deus, e não deste mundo que está desabando, o que repercute em uma noção de design deficitária em relação à nossa realidade. Nesse viés, Andrade questiona a transversalidade de grandes temas, raça, classe e gênero, em detrimento de disciplinas específicas sobre esses temas na formação em design, em vista da realidade sociopolítica. Além disso, a debatedora salienta os desafios colocados para a formação do designer: tanto nas antigas polêmicas especialista ou generalista, técnica ou artística, quando toca a questão do design social e engajado, o que é um tanto complexo.

Para Andrade, por exemplo, manifestar que 'sustentabilidade' é transversal e todas as disciplinas tem que abordar, o que, assim, dispensaria uma disciplina específica nesse enfoque, assim como o que se expressa sobre 'cultura afro-brasileira' e temas nesse enfoque. Portanto, Andrade cita a necessidade de componente curricular em cursos de design sobre diversidade, raça e etnia e pondera: tanto para a atuação no mercado como nas comunidades é complexo pensar em um currículo que concilie habilidades técnicas, conhecimentos tecnológicos e habilidades artísticas. Assim, o campo do design está no meio do caminho enquanto ciência social aplicada, entre gestão, arte e tecnologia, além dos próprios conhecimentos do design, em constante movimento e atualização.

A mediadora Pozatti lança as seguintes questões feitas pelo público via *webchat*: como formar designers para atuar na realidade sociopolítica e econômica em que vivemos? Como é o espaço para a atuação em design social diante da realidade do mercado e a necessidade do designer de pagar as contas?

¹⁶² DESIGN Justice. A rede tem a missão de criar mundos mais seguros, justos, acessíveis e sustentáveis. Disponível em: designjustice.org Acesso em: 15 mar. 2023

Em resposta, Veiga menciona a atuação em design de modo convencional e, que, na saída do escritório escolhe com quem vai trabalhar, em processos colaborativos e duradouros. Além disso, decidiu pela dedicação à pesquisa, em detrimento do setor empresarial, e mesmo a produção da profissional em design gráfico é em organizações não-comerciais. Assim, Veiga segue no trabalho remunerado com associações comunitárias, e criou uma associação junto a colegas para candidatura a financiamento e, desse modo, terem outro estatuto para projetos com enfoque no desenvolvimento local. Por sua vez, Miolo discute a possibilidade do trabalho como autônomo junto a empreendimentos preocupados com o impacto social. Para pagar as contas, primeiro trabalhou com design de embalagem, de modo convencional. No mestrado, passou a trabalhar com ONGs e cooperativas sobre as quais já tinha conhecimento de causa e sobre determinados contextos. Então, para Miolo, é importante ter contato com essas organizações enquanto mediadoras do trabalho, além da atuação conjunta com profissionais de outras áreas. Miolo cita a diferença entre Brasil e Portugal, onde as cooperativas tem mais apoio financeiro das instâncias governamentais.

Nesse aspecto, Uriartt, em uma visão que considera realista do cenário brasileiro, menciona que nunca se sustentou com projetos em design para inovação social e corrobora que há mais oportunidades neste âmbito na Europa do que no Brasil. Além disso, o setor público brasileiro desconhece o design, o que restringe a demanda de vagas para designers. Não obstante, Uriartt menciona o papel de ‘educador’ do designer e, assim, mesmo em empresas e indústrias convencionais pode haver espaço para o enfoque do design social, a partir de discussões éticas. Uriartt exemplifica com as seguintes questões: será que o grupo de pessoas envolvidas em uma pesquisa é culturalmente diverso? E a linguagem utilizada? *Start ups* e empresas de produtos digitais e *user experience* – UX também têm se preocupado com questões sociais, por exemplo: será que as cores de uma interface são adequadas para o público de baixa visão? Será que o projeto se preocupa com diversidade sexual?

Por sua vez, Andrade destaca que a maioria dos projetos em design social no Brasil estão nas universidades, no ensino, pesquisa e extensão. Assim, a universidade é a instituição que tem mais estrutura para manter projetos continuados, pois temos no país as incubadoras de economia solidária que trazem para o espaço universitário os projetos de desenvolvimento local e sustentável nos princípios da economia solidária, os quais o designer tem como participar. Nesse enfoque, Andrade discute o complemento da formação de estudantes em projetos de pesquisa e de extensão universitária com viés social, e recorda a atuação no terceiro setor e organizações sem fins lucrativos, na ‘Rede Design Possível’¹⁶³.

Andrade pondera sobre o momento político desfavorável para a ampliação da atuação acadêmica e a aproximação às empresas com setor de responsabilidade social: o desafio é ir atrás da demanda reprimida por design e transformar isso em sobrevivência financeira. ‘A Rede Design Possível’ começou como um projeto de extensão e, posteriormente, virou organização sem fins lucrativos, juntou com uma empresa social e hoje constitui uma cooperativa que vai se moldando de acordo com o cenário econômico. O trabalho voluntário é importante como

¹⁶³ REDE Design Possível. A rede tem o objetivo de Trabalhar em empresas, institutos, empreendimentos, cooperativas, pequenas marcas e *startups* em projetos voltados à sustentabilidade socioambiental. Disponível em: designpossivel.org Acesso em: 10 nov. 2023.

vivência inicial, mas é necessário encontrar outras frentes além da atuação acadêmica. Dias menciona que não vive financeiramente do design social, mas tem experiências em design na Defensoria Pública e em associações de base comunitária, tal como Uriartt, especialmente, na comunicação.

A mediadora Pozatti lança a questão feita pelo público: a autora Ana Pazmino entende o design social fora do ambiente industrial. Vocês não acham que isso desresponsabiliza o design em pensar questões sociais?

Em resposta, Uriartt menciona aproximações e metodologias como ‘do berço ao berço’, biomimética e ecodesign como desenvolvimento de produto com preocupações ambientais e sociais. Outro exemplo seria o ambiente de trabalho saudável, com plano de carreira, se possui creche, e, assim, muitas questões do design social podem ser levadas para o ambiente industrial. Por seu turno, Veiga menciona o grande equívoco em pensar como o designer é neutro, uma vez que as questões ecológicas estão dentro da fábrica, por isso se faz necessária a consciência ética sobre o que fazemos e se está de acordo com o que acreditamos.

Ao final, os debatedores acrescentam dicas de referências bibliográficas. Miolo: cita autores da sociologia, tais como Edgar Morin e Jean Baudrillard, e da área, menciona Ezio Manzini e o livro ‘Design Quando Todos Fazem Design’, além das coleções da Unisinos, tais como ‘Design Estratégico para Inovação Cultural e Social’. Por sua vez, Dias cita o livro de Victor Papanek, *Design for the Real World*, e de Rafael Cardoso, ‘Design para o Mundo Complexo. Já Veiga menciona o cruzamento do design com a antropologia, e cita as bibliografias de Zoy Anastassakis, professora da ESDI/UERJ, e do antropólogo Tim Ingold. Por sua vez, Andrade sugere ‘O Papel Social do Design Gráfico’, organizado por Marcos da Costa Braga, e os livros ‘A Tecnologia da Tecnologia’ e ‘Design, Cultura e Sociedade’, além de toda a obra de Paulo Freire. Andrade indica também a produção de artigos sobre design social, também em Língua Portuguesa, disponíveis no ‘Google Acadêmico’ e no ‘Portal de Periódicos da CAPES’.

5.4 Considerações para novas histórias do social no design

Ao conjecturar sobre a visita de Papanek em 1980, Montuori (2017, p. 91) resgata as concepções do designer acerca de “culturas sustentáveis, como o caso dos esquimós que projetavam suas casas, o projetar dentro de um contexto social e sua argumentação sobre as razões éticas e morais para ajudar países pobres, veio de encontro com os ideais de uma escola de design em um país periférico que já possuía tendências para um olhar social”. Por sua vez, na reflexão sobre as repercussões do curso ministrado por Papanek na PUC-Rio, Freitas (2023) ficou com a impressão de que a maioria dos participantes não teria levado o curso a sério, ao contrário de um grupo específico e, não obstante, as atividades com Papanek influenciaram a formação, pois a temática passou a ser recorrente.

Nesse sentido, Freitas (2023) assinala que não há como desenvolver projeto em design sem pensar na questão social. Ainda assim, alguns professores desmereceram a atividade, foram

taxativos a uma “bobagem” e perguntaram: “você que pensa que design vai mudar o mundo ou mudar a cultura?”. Na contemporaneidade, em resposta, Freitas (2023) considera que “sim, inclusive a cultura de design, a exemplo de tópicos como design de serviços, design *thinking*, web design, que tem impacto significativo na cultura, e poderia ter ainda mais, se a pesquisa fosse levada mais a sério nos cursos”.

Spitz (2023) participou de uma palestra proferida por Papanek em 1982, na Inglaterra, que contou a seguinte história no evento: a firma dele havia sido contratada para desenvolver uma embalagem de *snack* a ser vendida nas estações de metrô, e logo descobriu que era algo muito ruim para a saúde, cheio de aditivos. Então, o escritório de Papanek contratou um nutricionista para desenvolver um produto nutritivo para ser comido antes do jantar. Assim, ao invés de desenvolver a embalagem, o designer resolveu propor um novo produto e convenceu o fabricante a substituí-lo. Spitz (2023) alude à sensação de “ver algo como o gol de bicicleta do Pelé, que isso se torna possível no seu imaginário. A plateia ficou surpresa e desconfiada, mas na verdade Papanek fez o gol de bicicleta que ele deveria ter feito”. Segundo Spitz (2023), o livro *Design for the Real World*, de Papanek (1971), é uma referência sobre como mudar o mundo por meio das pequenas coisas.

Ao recordar o desenvolvimento institucional da abordagem do design social na PUC-Rio, por ocasião da mesa redonda sobre o tema no 5º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável – SBDS, Couto (2017) destaca o contraponto em relação à transmissão de um conhecimento hierarquizado que compete com o amadurecimento progressivo do alunado. Assim, os vetores pedagógicos estudados na seção 5.1, nas dissertações de mestrado de Couto (1991) e Pacheco (1996a) — enquanto documentos de relevância histórica da área — abrem caminhos para a abordagem do design social na educação, no viés da prática docente e da formação discente para uma nova ‘cultura de design do descontentamento’, de acordo com o conceito preconizado por Fallan (2019a), no primeiro capítulo da tese.

Em consideração à disciplina de história do design no Brasil, revigorada nos âmbitos do regionalismo e do protagonismo feminino ao longo da última década, conforme assinalado por Braga (2020), também no capítulo um, esses enfoques certamente oferecem acréscimos valiosos às histórias do design social no cenário brasileiro. Notadamente, na seção 5.1, a contribuição da professora Lélia Gonzalez para a concepção de design social ensinada na PUC-Rio, nos anos 1980, é tomada como estudo introdutório, cujo aprofundamento pode ocorrer a partir da pesquisa em história do design nas perspectivas de gênero, raça, classe, ativismo político e estudos de migração, além da interdisciplinaridade com as ciências humanas e sociais.

Ao iluminar percursos teóricos e práticos, o relatório do estado da arte das comunicações sobre design social no P&D Design, na seção 5.2, propõe uma expansão dos pontos de vista sobre o tema. Logo, o recorrente apontamento de pleonasma é, mais uma vez, contestado diante da ponderação de Cipiniuk e Szaniecki (2010) sobre o conflito entre as condições de produção do sistema capitalista e a possibilidade de um design encarnado na multidão que, nesse sentido, converge com a atualização histórica de Curtis (2010). Sob um olhar humanista acerca da necessária conciliação entre a evolução tecnológica e as demandas sociais, a articulista parametrizou uma concepção de design orientada para uma sociedade mais equânime. Outrossim, cabe retomar o preceito do influente artigo sobre o ‘Modelo Social’, de

Margolin e Margolin (2002; [2004]), corroborado na décima terceira edição do congresso brasileiro por Camillo *et al.* (2018): design social não constitui uma especialidade ou habilitação, mas uma abordagem sociopolítica que articula os conhecimentos do campo do design com os interesses de grupos sociais e comunidades, de acordo com fatores sustentáveis.

A transversalidade do design social em relação às diferentes especialidades do design se mostra já nas perspectivas históricas do relatório: Curtis (2010) trata dessa abordagem no design de produto sob o enfoque da Bauhaus e, Barros (2014), no âmbito do design gráfico, assim como enfatizam Mosquini e Pazmino (2022), sobre a experiência de ensino das Vkhutemas. Se, por um lado, os conceitos e exemplos de alcance internacional sugerem o caráter incipiente do design social enquanto objeto de estudo histórico, por outro, as articulistas anotam um preâmbulo para futuras investigações nesse mote — ao passo da pertinência de ordem atemporal e inesgotável da investigação acerca das escolas históricas.

Ao extrapolar as habilitações clássicas do campo, a abrangência do design social se alinha às discussões em torno do design contemporâneo. Os diversos casos reunidos no portfólio de referências das edições do P&D Design perpassam enfoques como o papel do designer em cooperativas de artesanato e a conversão de um 'lixão' em praça pública, em temáticas que variam do incentivo à leitura ao fortalecimento de identidade local. Desse modo, o viés transversal e interdisciplinar da abordagem é corroborado por Macambira *et al.* (2016) nas ações do Varal – Laboratório de Iniciativas em Design Social da UFC, ao compreenderem o objetivo do design social como uma maneira de integrar as pessoas com o ambiente, por meio de estratégias colaborativas para o atendimento de demandas coletivas. Nesse aspecto, as comunicações de Justo (2012) e Camillo *et al.* (2018) afastam a ideia de assistencialismo, pois subsidiam a pesquisa-ação entre designers e membros da comunidade, com destaque para o engajamento como requisito para a apropriação, e indicam a necessidade de aprofundamento em tópicos basilares do design social: as políticas de colaboração e a aprendizagem pelo processo.

Ainda sobre as perspectivas metodológicas, o relato de Silva e Silva (2018) no contexto da APAE de Manaus-AM ilustra a possibilidade de amalgamar os conceitos do design social com o aporte da ergonomia e com métodos estabelecidos para o desenvolvimento de produto. A menção aos recursos aparentemente simples remonta ao projeto de tecnologia adequada como peculiaridade do design social, o que se desdobra em outras duas perspectivas para estudos futuros: a tecnológica e a estética. Além disso, as ferramentas de gestão da inovação e do *branding* social implementadas pelo Núcleo Design da UniRitter e pelo Laboratório Varal da UFC, conforme Sperb *et al.* (2012) e Oliveira *et al.* (2018), respectivamente, demonstram a preocupação com o planejamento estratégico dos grupos acadêmicos e a sistematização das ações, no estabelecimento de pontes entre a universidade e a comunidade.

No que se refere às perspectivas pedagógicas, o artigo de Côrrea (2018) elucida a relevância da inserção do design social na educação em design: o atendimento de demandas reais em vivências de ensino e extensão oportuniza a formação de profissionais mais conscientes. Logo, cabe o destaque à etapa teórica de leituras dirigidas e seminários como condicionante para a sensibilização do corpo discente. As comunicações de Cerqueira e Ribeiro (2016) e Mira *et al.* (2016), bem como os projetos articulados por Staudt (2012) e pelo

Laboratório Varal da UFC, somam na discussão sobre o papel da extensão universitária como via de mão dupla entre acadêmicos e comunidade. Não obstante, ao enfatizar a participação e o foco no processo — ‘feito com’ ao invés de ‘feito para’ — Côrrea (2018) ratifica que, em design social, os fins são os meios, o que se torna patente também no desenvolvimento colaborativo dos dispositivos estratégicos nas ações do laboratório Varal da UFC.

Notadamente, o momento discursivo do design social, aludido por Armstrong *et al.* (2014) no primeiro capítulo da tese, é verificado também nos anais do P&D Design, em especial nos artigos da 14^a edição do congresso. Nesse viés, de acordo com Mosquini e Pazmino (2022), os pressupostos pedagógicos das Vkutheas convergem com uma ideia de atuação emancipada e emancipatória na área do design, que, ao extrapolar o consumismo, seria parte da busca por uma transformação radical da sociedade, tal como apontado por Da Silva e Cipiniuk (2022) no estudo do design social focado nas categorias das necessidades. Ainda no debate teórico, Cruz, Couto e Portas (2022) sublinham que a ênfase das concepções sobre design social, design para inovação social e responsabilidade social no design estaria nas capacidades das pessoas, em detrimento da ideia de resolução de problemas. Ao levar em conta que designers não reverterem o sistema, as autoras mencionam o filósofo Mikhail Bakhtin, para quem o caminho de superação da crise do ato contemporâneo estaria na ação que se constrói com base em participação e empatia, o que, desse modo, constituiria uma reflexão central acerca dos dilemas éticos do cotidiano profissional, e levaria designers a agir de maneira socialmente responsável.

Diante do exposto, o quadro teórico das comunicações sobre design social nas edições do P&D Design indica uma significativa maturação da pesquisa e desenvolvimento, com o aporte de acadêmicos brasileiros e/ou atuantes no país, nessa abordagem ou em temáticas análogas, entre os quais, foram citados: Adélia Borges, Ana Pazmino, Carla Cipolla, Flávia de Barros Neves, Heloisa Pacheco, Karine Freire, Renata Mattos Eyer de Araújo, Rita Couto, Marcos da Costa Braga, Maria do Carmo Curtis, Rafael Tadashi Miyashiro, Márcia Bergmann e Cláudio Magalhães.

Além disso, o *corpus* de comunicações da revisão de literatura conduzida por Corrêa e Guilherme (2022), é dividido no mapeamento de projetos de extensão com determinada vigência, e de laboratórios e centros de pesquisa estabelecidos com atividades continuadas. Entre essas evidências, foram citadas: Centro Integrado de Design Social – CIDS, da Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG; Varal - Laboratório de Iniciativas em Design Social, da Universidade Federal do Ceará – UFC; Labsol - Laboratório de Design Solidário, da Universidade Estadual Paulista – UNESP; Laboratório O Imaginário, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE; LABDIS - Laboratório de Design, Inovação e Sustentabilidade, da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ; LABDES - Laboratório de Design Social da Cidade, da Universidade Federal do Maranhão; LabTAR - Laboratório de Tecnologias de Apoio a Redes de Inovação, da Universidade Federal do Espírito Santo – UFES.

Já o debate sobre design social, na seção 5.3, ensejado pela programação comemorativa aos trinta anos da Escola de Design IFSul, oferece acréscimos conceituais e olhares críticos sobre o tema, além de elucidar as possibilidades de atuação em âmbito acadêmico e para além da universidade. No que diz respeito às questões da disciplina do design social em currículos de cursos de graduação em design, a debatedora Erica Andrade cita as pautas das populações vulneráveis e marginalizadas em termos de classe, raça e etnia, gênero, combate ao racismo,

combate às violências de gênero e todo o rol de vulnerabilidade da nossa sociedade extremamente desigual e aporofóbica. Além disso, Andrade menciona os impactos ambientais, não apenas da atuação em design, mas do sistema produtivo como um todo, assim como as pessoas com deficiência não podem ser deixadas de fora, pois todo esse conjunto de questões são estruturais e estruturantes da sociedade.

Em síntese, Inês Veiga compreende que a ideia de design social tem a ver com a ideia de como fazemos design: é muito fácil e é verdade afirmar que “todo o design é social” pelo fato de variadas práticas focarem a vida cotidiana. Porém, de acordo com a professora, o modo de fazer que inverte os papéis e, assim, retira do especialista a exclusividade em ditar o que é útil e viável, distingue o design social enquanto posição política, e leva em conta que há outras maneiras de fazer, mais engajadoras, justas e sustentáveis.

Considerações finais

Concernente ao título da tese vale destacar a pertinência em grafar ‘histórias do design social no Brasil’ no plural. Ao levar em conta os múltiplos enfoques e a transversalidade dessa abordagem às variadas especialidades do campo, sob uma intervenção discursiva com nexos sociais e pedagógicos, a pesquisa da história do design social na perspectiva da história social do design — vale explicitar novamente, sem jogo de palavras — contrapõe a constituição de uma história monolítica, definitiva e encerrada nela mesma. Se, por um lado, o referencial teórico-prático se mostra um tanto extenso, com uma série de tópicos e de ações narradas sumariamente, entre outras em profundidade, por outro, a pesquisa configura um dispositivo de estímulo para novas histórias.

Desse modo, vale observar o subtítulo: ‘das utopias às pedagogias da ação do design como bem comum’. Enquanto alguns acadêmicos são taxativos ao caráter supostamente positivista e de filiação moderna da ideia de utopia, o construto eventualmente emerge como de interesse para profissionais não resignados, que não sucumbiram à burocratização e ao conservadorismo — segundo Bonsiepe (2011), a respeito dos críticos ao elemento utópico no design — e, assim, investigam e projetam em tempos distópicos, ainda que não se trate de uma concepção binária. No que se refere ao design social, o pensamento utópico denota uma alternativa teórico-prática antissistema — anticapitalista, antifascista e contraneoliberal — de pensar e fazer design¹⁶⁴. Esse aspecto não infere um sentido inalcançável de utopia ao design social, pois, pelo contrário, significa uma abordagem sociopolítica historicamente situada em movimentos de contestação aos modos vigentes de produção, assim como pelas delimitações e condicionantes de contextos reais, que parte de possibilidades reais — uma utopia concreta, de acordo com a elaboração teórica de Alborno (2021), no capítulo dois.

De qualquer modo, o subtítulo aponta para um horizonte além do reino das utopias, rumo à educação em design como domínio privilegiado para o exercício do design social, ao passo que a abordagem acrescenta para uma formação discente crítica e cidadã. Nesse viés, a interação triádica de ensino-pesquisa-extensão estabelece pontes com grupos sociais e comunidades e, portanto, oportuniza um diferencial para estudantes, em que pese os desafios e complexidades dessas dinâmicas, que perpassam da logística à maturação do alunado diante de cenários culturalmente diversos e em tempos diferenciados, tal como estudado no capítulo cinco. Além disso, na medida em que o campo de conhecimento evolui entre influxos conceituais e contextuais, a noção de ‘social’ no design nunca está dada. Com efeito, as oscilações de significado — sob as perspectivas geográficas elucidadas na introdução da tese, e sob as perspectivas históricas que reverberam em teorias e práticas contingentes de diferentes noções de bem comum, que, por conseguinte, impossibilitam a adoção de definições estanques, segundo Kaszynska (2021), no primeiro capítulo — demandam reflexão continuada sobre design social.

Historicamente, as linhas-guia expressas no referencial de Couto (1991; 1993), Pacheco (1996a; 1996b) e no debate promovido pela Escola de Design IFSul (2021), no capítulo cinco,

¹⁶⁴ No enfoque do design social nesta tese, cabe a ressalva ao sistema universitário que enquadra as atividades de ensino, pesquisa e extensão.

endossam a especificidade do design social enquanto abordagem sociopolítica inserida no cotidiano, com o propósito da ação de projetar [*designing*] como bem comum. Pedagogicamente, os acadêmicos sublinham a especificidade do design social enquanto metodologia de ensino-aprendizagem extramuros, nos termos da interação e do trabalho em equipe com um grupo social parceiro em um contexto real, seguida por uma visão crítica do próprio campo do design frente às desigualdades sociais e à crise ecológica — também de acordo com Nascimento Silva (2009a; 2009b), no capítulo três. Portanto, o lugar do design social na disciplina de história do design seria a investigação atinente às inter-relações entre design e utopia consoante aos valores humanistas correntes — tal como concebido por Fallan (2019a) e Midal (2019) acerca das abordagens alternativas enquanto objeto de estudo histórico, e por Kaszynska (2021) sobre o entrelaçamento da atividade com noções de bem comum a serem atualizadas pela prática do design social — de modo a vislumbrar futuros desejáveis.

Ao passo que o vínculo entre o projeto e o bem comum não constitui novidade, e que o design contemporâneo transcende a cultura de *commodities*, fica patente que a abordagem do design social não opera em torno do produto individual, mas na direção do bem comum, isto é, na articulação de ideais coletivos e sociais pelo design. Se, por um lado, as concepções de necessidades básicas e de políticas desenvolvimentistas indicam macroescalas, no capítulo dois, por outro, a função social do design também encontra realização na inserção do design social na micropolítica, pelas teorias e práticas articuladas em microcontextos, e exemplificadas nos capítulos três, quatro e cinco.

Nesse viés, as escolas, as universidades, os museus, o patrimônio cultural e as associações de base comunitária — assinalados por Foster (2021), no capítulo quatro, enquanto espaços remanescentes da esfera pública e de possível participação democrática — ensejam ampla gama de caminhos para efetivar a dimensão civil do projeto, tal como aludido por Santos (1994; 2022), ao retomar o pensamento utópico no design, no capítulo dois. Expresso em outros termos, é verdade que designers não vão mudar o mundo, mas a história conta que a atividade pode oferecer uma contribuição social — pela participação efetiva dos agentes, e não por paternalismo assistencialista.

Sob esse prisma, em que se pese a aceleração dos ritmos sociais, seguida pela limitação da presencialidade enquanto imposições do chamado ‘novo normal’ de um mundo pós-pandêmico em guerra, o design social pode encontrar justificativa no desejo por um sentido de tempo real e por uma projeção humanizada, com a tônica na relacionalidade e na convivencialidade. Ainda assim, essas características demandam atenção às éticas e às políticas de colaboração, ao passo que não implicam em uma concepção laudatória de design ‘ideal’, nem tampouco mais ‘certo’ ou ‘melhor’ — o que seria incompatível com um campo de conhecimento que já superou, em maior parte, o fundamentalismo projetual do modelo único — e sim uma abordagem alternativa essencialmente dialógica e passível de coexistência e articulação com outros *designs*. Especialmente, trata-se do diálogo com profissionais e abordagens que rejeitam o colonialismo que usa determinados *designs* e pares de ‘escada’, como estratagema carcomido de legitimação, na reprodução de uma afetação conservadora e dogmática que incide em um fundamentalismo academicista-neoliberal — uma postura anacrônica diante do pluriverso de enfoques enquanto premissa básica da universidade, referendada pelos emergentes estudos de

decolonialidade.

Design é muito mais do que barroco, rococó, luxo, arrojado, *avant-garde*, *décor*, *fashion*, *lifestyle*, *hi-tech*, cadeiras e luminárias. Em tempos de alienação cultural e política e, paradoxalmente, de múltiplas camadas de crise — socioeconômica, ambiental, sanitária, civilizatória e de valores — tornam-se mandatórias as ações e as políticas do design no cotidiano das comunidades e dos diversos grupos sociais historicamente aliadas da participação no processo do fazer e do acesso aos resultados do trabalho de designers, entre inúmeras exclusões e violências retroalimentadas pelo esgotado sistema do capital.

O ‘social’ enquanto assunto escorregadio e seguidamente mal resolvido no design pode indicar um aspecto retardatário em termos de campo de conhecimento, ao contrário de outros campos enfocados ao longo da tese, e a especificidade da história social — segundo Barros (2004; 2005), Burke (2002) e Hobsbawm (2013), no primeiro capítulo — e a museologia social — de acordo com Chagas *et al.* (2018), Chagas e Gouveia (2014) e Primo (2014), no capítulo três. Indubitavelmente, seria um tanto fácil e simplório conjecturar que bastaria o emprego de determinado sufixo para a resolução das camadas de crise, além da própria crise do design. Logo, a averiguação do design social em estudos discursivos, com o aporte das ciências humanas e sociais, enseja as postulações teóricas que parametrizam as ações.

No exercício de práticas cidadãs e de valores democráticos por meio do design, com a tônica em questões coletivas e sociais — a noção de ‘humanismo projetual’ mencionada previamente no capítulo dois, por Bonsiepe (2011) e, em seguida, elucidada nas conferências sobre design e humanismo — os agentes passam a ter uma visão de alteridade e subjetividade, na compreensão de que toda a pessoa interage e interdepende das demais — outra utopia concreta. Conforme enunciado pelo FORPROEX, no capítulo quatro, sobre as potencialidades da extensão universitária, e atualizadas pela curricularização nos cursos de nível superior a partir da Resolução n. 7 de 2018 do MEC, as ações extensionistas em design social relatadas nos capítulos três, quatro e cinco ensejam a ampliação das perspectivas acadêmicas e projetuais.

Em parceria com jovens estudantes, adultos trabalhadores, idosos aposentados, pessoas com deficiência, excluídos e discriminados em termos de raça, gênero e classe etc., organizados em entidades lideradas por assistentes sociais e educadores, ora na cidade, ora no campo, essas práticas acrescentam na formação discente e fortalecem os vínculos com/entre grupos sociais e comunidade. Nomeadamente, as ações se viabilizam na interdisciplinaridade do design com a arte, arquitetura, história, pedagogia, fotografia, artesanato e variados saberes formais e informais. Diante do exposto, a inserção da abordagem do design social na seara da educação constitui uma chave para o exercício do papel humanista, ético e sustentável de designers, consoante ao resgate histórico de Couto (1994; 2022), Lima (1994; 2022) e Santos (1994; 2022) em torno da sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94, no capítulo dois, à luz da função social do design na direção de um contexto mais digno, equânime e solidário.

Nessa conjuntura, vale ressaltar a articulação interdisciplinar entre design social, museologia social e patrimônio cultural — ilustrada pelas postulações teóricas e atividades práticas registradas nos capítulos três e quatro. Por uma utopia museal, o público separado das instituições culturais e de ensino por disjunções históricas, geográficas e sociológicas quer se ver representado, a partir de questões sociais, econômicas, políticas e culturais, em iniciativas que

constituam espaços de reflexão, espelho e lugares de fala. Por um sonho de cidade, as teorias e as práticas que envolvem design social, museologia social e patrimônio cultural se configuram como resistência aos dilaceramentos da vida cotidiana. Ao ensejar participação e promover cidadania, no respeito às histórias e às pré-existências locais, a ação cultural do design emerge em um cenário que demanda as inter-relações entre ensino, pesquisa e extensão universitária na direção do bem comum.

Na linha do tempo desenhada no capítulo cinco, os artigos publicados ao longo das edições do P&D Design referendam o design social como abordagem sociopolítica de projeto, que tem no emprego de metodologias participativas o fio condutor de atividades articuladas em âmbito comunitário. De certo modo, as lacunas da bibliografia consultada suscitam questões como a prospecção de recursos humanos, materiais e financeiros ou, ainda, a interdisciplinaridade com bases sociológicas, antropológicas e psicológicas para a atuação em cenários culturalmente diversos e em tempos diferenciados. Não obstante, a cronologia indica os avanços da produção acadêmica em torno de fatores conceituais e metodológicos que fortalecem o discurso e a ação da alternativa teórico-prática do design social.

Em consideração aos limites do escopo e do percurso desta tese de doutorado que, assim, suscitam uma série de desdobramentos alinhados ao momento discursivo do design social — preconizado por Armstrong *et al.* (2014), no capítulo um, e referendado por uma parcela significativa das comunicações nas edições do P&D Design, no capítulo cinco — cabe elicitare perspectivas para futuras investigações, no quadro 8, a seguir:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">a) histórias do design social sob os enfoques do regionalismo e dos temas de classe, gênero e raça;b) fatores teórico-conceituais e metodológicos do campo da história para a historiografia do design social;c) design social nos estudos em design e na interdisciplinaridade com as ciências humanas e sociais;d) design social, éticas e políticas de colaboração da vida cotidiana;e) a inserção do design social na formulação de políticas públicas
e a formulação de políticas públicas para pesquisa e desenvolvimento em design social;f) design social e aprendizagem baseada em projeto;g) design social, abordagens análogas e criticidade;h) design social, responsabilidade social e experimentação;i) fatores materiais, técnicos, estéticos e semióticos do design social;j) tópicos emergentes em design social, tais como
estudos de migração e tecnologias de informação e comunicação. |
|--|

Quadro 8 - Perspectivas para futuras investigações em design social. Fonte: elaborado pelo autor (2023).

Ainda sobre as potencialidades da inserção dessa abordagem alternativa na educação, Gaughwin e Ellice-Flint (2021) pontuam que design social é um navio a bordo do qual podemos ir além do questionamento dos sistemas pela discussão, rumo ao questionamento dos sistemas por meio da ação do design. Logo, com base em um agenciamento crítico, o design social viabiliza que professores e estudantes ultrapassem os muros da universidade, avancem em parceria com atores sociais na luta por condições favoráveis em variados domínios, pois as lições aprendidas colaborativamente acompanharão a atuação de designers socialmente engajados.

Em última análise, vale retomar a epígrafe da tese, em menção ao antropólogo indiano Arjun Appadurai (2013), e complementada por uma fala recorrente da professora e ativista brasileira Lélia Gonzalez, na abertura do capítulo cinco. Diante da teoria da complexidade, traduzida para o campo do design por Cardoso (2016 [2011]), e face às camadas de crise, a desmistificação da atividade enquanto ‘solucionadora de problemas’ se torna plausível, uma vez que grupos sociais e comunidades carecem das mais variadas políticas públicas que ensejariam uma vida digna. De maneira análoga, a desmistificação em torno de ‘privilégios dos designers’ também se torna plausível, enquanto estudantes e trabalhadores proletários em situações cada vez mais opressoras e precárias, em distintos níveis das esferas acadêmica, mercadológica e governamental.

O processo de desmistificação não implica, necessariamente, em um apagamento imediato das linhas de diferença entre esses agentes em interação na ‘zona de contato’ — tal como expressa o conceito de Pratt (1999), estudado no capítulo dois, e retomado por Clifford (2016), no capítulo três — em vista da segregação e de pressupostos conflituosos. Ainda assim, a ‘copresença’ de designers e grupos diversos, em exercício de alteridade e subjetividade, coliga camaradas na luta antissistema e contra as opressões, pautada pela ‘relacionalidade de sentido’ entre agentes na mesma ‘zona de contato’.

O registro de Appadurai (2013) sobre a estratégia dos movimentos sociais populares em torno dos fatores que estancam a condição de grupos marginalizados, com o fortalecimento da capacidade de aspiração, estabelece nexos com o design social — historicamente situado por Clarke (2019 [2015]; 2021a; 2021b), nos capítulos um, dois e três, enquanto movimento social popular impulsionado pela juventude revolucionária e pela classe trabalhadora da área do design. Esse espírito de contestação repercutiu na história da educação em design no Brasil, pelas contribuições de nomes como Lélia Gonzalez e, assim, a abordagem do design social na ‘copresença’ entre designers e grupos diversos na ‘zona de contato’ pode denotar uma ‘marreta’, empregada para quebrar o ‘muro’ que estanca e separa esses agentes das respectivas aspirações. A alternativa do design social pode servir também de ‘lanterna’, para iluminar a ‘relacionalidade de sentido’ em movimento na ação do design como bem comum e, tal como diria a professora Lélia, para que os agentes nunca percam seus sonhos de vista!

Referências

- ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. Museu da Favela da Maré: memórias e narrativas a favor da dignidade social. **Revista Musas**. IBRAM, 2007.
- ALBERTI, Verena. **Manual de História Oral**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2013.
- ALBORNOZ, Suzana. A utopia concreta do homem cordial. **Revista Dialectus**, v. 10, n. 21, jan/abr 2021. Fortaleza: UFC, 2021.
- ALMEIDA, Marcelo V. L. Design Social: definição constituída no complexo social. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. Univille, Joinville-SC. **Anais do 13º P&D Design 2018**. São Paulo: Blucher, 2018.
- ALMENDRA, Rita A.; FALCÃO, Gonçalo. Designing Social Involvement In Design Courses/Programmes. 18th International Conference on Engineering and Product Design Education. **E&PDE 2016 Conference Proceedings**. Aalborg: Aalborg University, 2016.
- ALMENDRA, Rita A.; FALCÃO, Gonçalo. 'Sketching' the new designers - going wide, going deep and doing it together. 12th Conference of the European Academy of Design. **EAD 2017 Conference Proceedings**. Rome: Sapienza University of Rome, 2017.
- ANAIS DO 1º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN – P&D DESIGN. Editorial. UNIP, São Paulo-SP. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.
- ANASTASSAKIS, Zoy. A antropologia do design: observações sobre as apropriações da prática antropológica pelo design hoje. 28ª Reunião Brasileira de Antropologia. **Anais da 28ª RBA**. São Paulo: ABA, 2012.
- ANASTASSAKIS, Zoy. Design and Anthropology: an interdisciplinary proposition. In: 4th Forum of Design as a Process 2012. Diversity: design/humanities. **Conference Proceedings**. Barbacena: EdUEMG, 2014.
- ANDRADE, Ana B. P.; MAGALHÃES, Ana M. R.; MATHIAS, Ariadne; MELARA, Lucas F.; OLIVEIRA, Paula R. M. Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina. **Cuaderno 109** | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. v. 24, n. 109, pp. 163-177, 2020.
- ANG, Tom. **Fotografia digital**. São Paulo: Senac, 2012.
- APPADURAI, Arjun. The social life of design. In: **The future as cultural fact: essays on the global condition**. London and New York: Verso, 2013a.
- APPADURAI, Arjun. The future as cultural fact. In: **The future as cultural fact: essays on the global condition**. London and New York: Verso, 2013b.
- ARAÚJO, Renata M. E. Um olhar sobre o design social e a prática do design em parceria. In: OLIVEIRA, Alfredo J.; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara. (Orgs.). **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017.

- ARAÚJO, Renata M. E.; CÔRTEZ, Carlos A.; FARBIARZ, Jackeline. L. Design em Parceria: experiências de ensino de projeto em design fundamentadas na participação e no diálogo. Participatory Design Conference 2020. **PDC 2020 Conference Proceedings**. Manizales: ACM, 2020.
- ARMSTRONG, Leah; BAILEY, Jocelyn; JULIER, Guy; KIMBELL, Lucy. (Orgs.). **Social Design Futures**. HEI Research and the AHRC. Brighton: University of Brighton; London: Victoria & Albert Museum, 2014.
- AUGÉ, Marc. A noção de fronteira. In: AUGÉ, Marc. **Por uma antropologia da mobilidade**. Maceió: EDUFAL UNESP, 2010.
- AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus Editora, 2012.
- BALARAM, Singanapalli. Design in India: the importance of the Ahmedabad Declaration. **Design Studies**, v. 25, n. 4, pp. 54-79, 2009.
- BARROS, José D'Assunção. **O campo da história**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2004.
- BARROS, José D'Assunção. A História Social: seus significados e seus caminhos. **LPH - Revista de História da UFOP**, v. 15, pp. 1-23, 2005.
- BARROS, José D'Assunção. **Fontes Históricas**: introdução aos seus usos historiográficos. Petrópolis: Ed. Vozes, 2019.
- BARROS, José D'Assunção. Sobre o uso dos jornais como fontes históricas – uma síntese metodológica. **Revista Portuguesa de História**, n. 52, v. 1, pp. 397-419, 2021.
- BARROS, José D'Assunção. **O jornal como fonte histórica**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2019.
- BASTOS, Maria. H.C. História da Educação (Verbetes). In: MOROSINI, Marília C. (Coord.). **Enciclopédia de Pedagogia Universitária**. Brasília: INEP, pp. 67-68, 2006.
- BASTOS, Maria. H.C. O que é a História da Educação no Brasil hoje? Tempos de reflexão. **Espacio, Tiempo y Educación**, v. 3, n. 1, pp. 43-59, 2016.
- BATISTA, Jean; GOULART, Treyce Ellen; BOITA, Tony; AIRES, Ricardo. Extensão Universitária, Ações Afirmativas e Museologia Social: articulações para consolidação de direitos de comunidades rurais, indígenas, quilombolas e LGBT's. In: BATISTA, Jean; SILVA, Cláudia Feijó da (Orgs.). **Práticas Comunitárias e Educativas em Memória e Museologia Social**. Rio Grande: Ed. da FURG, 2013.
- BATISTA, Wagner B. **Por uma teoria crítica do desenho industrial ou design**. Campina Grande: EdUFCG, 2012.
- BERGMANN, Márcia; MAGALHÃES, Cláudio. Do desenho industrial ao design social: políticas públicas para a diversidade cultural como objeto de design. **Estudos em Design**. PUC-Rio: Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, pp. 51-64, 2017.

BERNARDI, Andreia M.; REZENDE, Edson J. C.; ALVES, Mateus A.; VILELA, Pedro A. R. Design, Memória e Patrimônio: inventa[ria]ndo afetos no Complexo da Lagoinha. **Arcos Design**. PPDESDI/UERJ: Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, pp. 21-32, jul. 2018.

BICKNELL, Julian; MCQUINSTON, Liz (Eds.). **Design For Need: the Social Contribution of Design**. Royal College of Art, London, april, 1976. ICSID; Oxford: Pergamon Press, 1977.

BOGADO, Diana; PEIXINHO, Lia. Na luta pelo direito à moradia nasce o Museu das Remoções. **ecadernos CES**, v. 36, 2021.

BONSIEPE, Gui. Precariousness and Ambiguity: Industrial Design in Dependent Countries. In: BICKNELL, Julian; MCQUINSTON, Liz (Eds.). **Design For Need: the Social Contribution of Design**. Royal College of Art, London, april, 1976. ICSID; Oxford: Pergamon Press, pp. 13-19, 1977.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BONSIEPE, Gui. Nossa profissão não é mais vanguarda. **Ciano**. v. 1, n. 6, pp. 20-52, 2011.

BONSIEPE, Gui. Tendências e antitendências no design industrial. In: MORAES, Dijon De; CELASCHI, Flaviano (Orgs.). In: **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Humanismo**. Barbacena: EdUEMG, 2013.

BORRERO, Guillermo S. La enseñanza del diseño através del Diseño Social y las nuevas tecnologías. **Cuaderno 84 - Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]**. Buenos Aires: Universidad de Palermo. v. 21, n. 84, pp. 129-146, 2019.

BRAGA, Marcos C. Sobre histórico e finalidades do congresso P&D Design. Entrevista via internet. Dezembro, 2009. In: FREITAS, Marcos Costa de. **O ideário do design gráfico brasileiro e o evento P&D Design 2008**. Dissertação de mestrado (História). 141f. Programa de Pós-graduação em História, Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia: PUC-Goiás, 2010.

BRAGA, Marcos C. Introdução. In: BRAGA, Marcos C. (Org.) **O papel social do design gráfico**. Senac: São Paulo, 2011.

BRAGA, Marcos C. Homenagem à Anamaria de Moraes. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. UFMA, São Luís-MA. **Anais do 10º P&D Design 2012**. São Luis: EDUFMA, 2012.

BRAGA, Marcos C. Investigación en historia del diseño en Brasil: orígenes, historiografía y breve panorama de las líneas de investigación. In: DEVALLE, Verónica Estela; GRAVIER, Marina Garone. (Orgs.). **Diseño latinoamericano: diez miradas a una historia en construcción**. 1ed. Bogotá: Editorial UTadeo, v. 1, pp. 285-346, 2020.

BRAGA, Marcos C.; FERREIRA, Eduardo K. A abordagem da Micro História e a pesquisa em História do Design no Brasil. **Estudos em Design**. Rio de Janeiro, v. 31, n. 2, pp. 128-140, 2023.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. 4ª Ed. São Paulo: Saraiva, 1990.

BRASIL. Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. **Edital de Notificação do IPHAN**. Processo n.º 1. 273-T-88. Tombamento das Freguesias Luso-Brasileiras na Região da Grande Florianópolis. Diário Oficial da União. Brasília, n. 212, pp. 14-16, 4 nov. 2016.

BUCHANAN, Richard. Myth and Maturity: Toward a New Order in the Decade of Design. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor. **The Idea of Design**. Cambridge: MIT Press, pp. 75-85, 1995.

BUCHANAN, Richard. The Study of Design: Doctoral Education and Research in a New Field of Inquiry. Outubro, 1998. Doctoral Education in Design: **Proceedings of the Ohio Conference**. Pittsburg: Carnegie Mellon University, 1999.

BUCHANAN, Richard. Design as Inquiry: the Common, Future and Current Ground of Design. FutureGround: International Conference of the Design Research Society – DRS. **Conference Proceedings**. Melbourne: Monash University, 2005.

BURKE, Peter. Abertura: a nova história, seu passado e seu futuro. In: BURKE, Peter (Eds.). **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1992, pp. 7–37.

BARROS, Renata. C. O design social como ferramenta de comunicação: contextualização e exemplos na sociedade contemporânea. 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UFRGS; Unisinos; Uniritter, Gramado-RS. **Anais do 11º P&D Design 2014**. São Paulo: Blucher Proceedings, 2014.

CAMARGO, Paula de O. Introdução. In: CAMARGO, Paula de O.; RIBEIRO, Paulo E. V. L.; FAJARDO, Washington. (Orgs.). **Design e/é Patrimônio**. Rio de Janeiro: Centro Carioca de Design, pp. 13-14, 2012.

CAMILLO, Maiara. G. D.; GUEDES, Irina L.; PASQUALOTTO, Filipe P.; SOUZA, Richard P. L.; MERINO, Gisele. S. A. D. Pesquisa-ação como resposta metodológica aos desafios de design social. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. Univille, Joinville-SC. **Anais do 13º P&D Design 2018**. São Paulo: Blucher, 2018.

CANCLINI, Nestor G. **Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EdUSP, 2000.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu, 2016 [2011].

CELASCHI, Flaviano; MORAES, Dijon De. Futuro, bem-estar, interdependência: palavras-chave para o design contemporâneo. In: MORAES, Dijon De; CELASCHI, Flaviano (Orgs.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Humanismo**. Barbacena: EdUEMG, 2013.

CERQUEIRA, Clara S. L.; RIBEIRO, Rita. Redesenhando a Borrachaloteca: design social. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UEMG; Uma, Belo Horizonte-MG. **Anais do 12º P&D Design 2016**. São Paulo: Blucher, 2016.

CHAGAS, Mario; GOUVEIA, Inês. Museologia social: reflexões e práticas (à guisa de apresentação). **Cadernos do CEOM**, Santa Catarina, v. 27, n. 41, pp. 9-22, 2014.

CHAGAS, Mario; PRIMO, Judite; ASSUNÇÃO, Paula; STORINO, Claudia. A museologia e a construção de sua dimensão social: olhares e caminhos. **Cadernos de Sociomuseologia**. n. 11, v. 55, 2018.

CHAUÍ, Marilena. **Brasil: mito fundador e sociedade autoritária**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.

CHEN, Dung-Sheng; CHENG, Lu L.; HUMMELS, Caroline; KOSKINEN, Ilpo. Social Design: an introduction. **International Journal of Design**. v. 10, n. 1, pp. 1-5, 2015.

CHENG, Hui H.; CHOU, Wen H. A Curricular Case Study: Constructing the Essential Factors in “Social Design” Teaching. **International Journal of Information and Education Technology**. v. 9, n. 9, pp. 639-644, 2019.

CID, Catarina C. **O contributo de um museu de design para a preservação da cultura popular**. O MUDE - Museu de Design e da Moda, Coleção Francisco Capelo e a exposição Museu Rural do Século XXI. Dissertação de mestrado (Museologia e Museografia). 201 p. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Lisboa: FBA/ULisboa, 2013.

CIPINIUK, Alberto; SZANIECKI, Barbara. Para além do “Design Social”. 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design 2010. UAM, São Paulo-SP. **Anais do 10º P&D Design 2010**. São Paulo: UAM, 2010.

CLARKE, Alison J. The Anthropological Object in Design: from Victor Papanek to Superstudio. In: CLARKE, Alison J. (ed.). **Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century**. Wien: Springer, pp. 74-87, 2010.

CLARKE, Alison J. Design for Development, ICSID and UNIDO: the Anthropological Turn in 1970s Design. **Journal of Design History**. Oxford University Press, Design History Society, v. 29, n. 1, 2016a.

CLARKE, Alison J. The Humanitarian Object: Victor Papanek and the Struggle for Responsible Design. In: VAN HELVERT, Marjanne. (Ed.). **The Responsible Object: a history of design ideology for the future**. Amsterdam: Valiz, 2016b.

CLARKE, Alison J. Design, Development and its Legacies: a Perspective on 1970s Design Culture and its Anthropological Intents. In: PINTHER, Kerstin; WEIGAND, Alexandra (Orgs.). **Flow of Forms/Forms of Flow: Design Histories Between Africa and Europe**. Bielefeld: transcript Verlag, pp. 110-123, 2018.

CLARKE, Alison J. Émigré culture and the origins of social design. In: RESNICK, Elisabeth (Org.) **The Social Design Reader**. London: Bloomsbury, 2019.

CLARKE, Alison J. **Victor Papanek: Designer for the Real World**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2021a.

CLARKE, Alison J. Design for the Real World: contesting the origins of the social in design. In: MAREIS, Claudia; PAIM, Nina. (Orgs.) **Design Struggles: intersecting histories, pedagogies and perspectives**. Amsterdam: Valiz, 2021b.

CLAEYS, Gregory; SARGENT, Lyman T. Introduction. In: CLAEYS, Gregory; SARGENT, Lyman T. (Eds.) **The Utopia Reader**. New York: New York University Press, 1999.

CLIFFORD, James. Museus como zonas de contato. **Periódico Permanente**. nº 6, pp. 1-37, 2016.

COELHO, Neusa. B. As primeiras praças de Palhoça. **Portal Palhoça**, Palhoça, 24 ago. 2019.

Disponível em: <https://portalpalhoca.com.br/coluna/historia-em-foco/as-primeiras-pracas-de-palhoca>. Acesso em: 14 jun. 2020.

COIMBRA, Maria I. C. F. F. **Design Social e Relações de Bem-estar em Pequenas Comunidades Locais** - Design de Comunicação como Ferramenta de Transformação Social. Dissertação de mestrado (Design). 271 p. Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa. Lisboa: FA/ULisboa, 2018.

CORNFORD, Christopher. Introduction. In: BICKNELL, Julian; MCQUINSTON, Liz (Eds.). **Design For Need: the Social Contribution of Design**. Royal College of Art, London, april, 1976. ICSID; Oxford: Pergamon Press, p. 7, 1977.

CORRÊA, Glaucinei. R. Design Social: uma experiência de desenvolvimento de projetos a partir de demandas reais. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. Univille, Joinville-SC. **Anais do 13º P&D Design 2018**. São Paulo: Blucher, 2018.

CORRÊA, Glaucinei R.; GUILHERME, Mércia A. B. Design Social no Brasil: um breve panorama. 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. ESDI/UERJ; ESPM-Rio, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 14º P&D Design 2022**. São Paulo: Blucher, 2022.

COSSIO, Gustavo; HEIDRICH, Regina. Pela valorização de territórios e indivíduos: as ações do projeto de extensão Design Social. **Revista Ciência em Extensão**. v. 13, n. 2, pp. 97-115, 2017.

COSSIO, Gustavo; RUPOLO, Edimara L. A fotografia como dispositivo de educação patrimonial no projeto de extensão Resgate da Memória Palhocense. **Expressa Extensão** (UFPel), v. 25, pp. 289-308, 2020.

COUTO, Rita M. S. **O ensino da disciplina de Projeto Básico sob o enfoque do Design Social**. 86f. Dissertação de mestrado (Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1991.

COUTO, Rita. M. S. Projeto Básico: uma experiência inovadora no ensino de Design. **Estudos em Design**, v. 1, n.1, pp. 40-43, 1993.

COUTO, Rita M. S. O design social na PUC-Rio. In: OLIVEIRA, Alfredo J.; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara. (Orgs.). **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Blucher, 2017.

CRUZ, Bárbara O.; COUTO, Rita M. S.; PORTAS, Roberta. Reflexões sobre design social, design para inovação social e responsabilidade social no design. 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. ESDI/UERJ; ESPM-Rio, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 14º P&D Design 2022**. São Paulo: Blucher, 2022.

- CURTIS, Maria C. G. Desenvolvimento, um conceito em revisão. **Revista Tecnologia e Tendências**. Novo Hamburgo: Universidade Feevale, v. 1, pp. 59-67, 2002.
- CURTIS, Maria C. G. Funcionalismo: referência histórica para o design social. UAM, São Paulo-SP. 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. **Anais do 9º P&D Design 2010**. São Paulo: UAM, 2010.
- CURY, Marília. X. **Exposição** - Concepção, Montagem e Avaliação. São Paulo: Annablume, 2006.
- DA SILVA, Matheus A. C. M.; CIPINIUK, Alberto. O Design Social e a Ação Política: Caminhos para a Definição das Categorias da Necessidade na Prática do Design Social. 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. ESDI/UERJ; ESPM-Rio, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 14º P&D Design 2022**. São Paulo: Blucher, 2022.
- DE VARINE, Hugues. Entrevista com Hugues de Varine-Bohan. In: ROJAS, Roberto; CRESPIÁN, José L.; TRALLERO, Manuel (Orgs.). **Os Museus no Mundo**. Rio de Janeiro: SALVAT Editora do Brasil, pp. 8-21, 1979.
- DEL GAUDIO, Chiara. Ecovisões sobre Design Social. In: OLIVEIRA, Alfredo J.; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara. (Orgs.). **Ecovisões projetuais**: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil. São Paulo: Blucher, 2017a.
- DEL GAUDIO, Chiara. Os desafios para o design no âmbito social e as perspectivas futuras: o conceito de infraestruturação e a redefinição do papel do designer. In: OLIVEIRA, Alfredo J.; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara. (Orgs.). **Ecovisões projetuais**: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil. São Paulo: Blucher, 2017b.
- DILNOT, Clive. Design as a socially significant activity. **Design Studies**. v. 3, n. 3, pp. 139-146, 1982.
- DILNOT, Clive. The State of Design History, part I: Mapping the Field. **Design Issues**. v. 1, n. 1, MIT Press, 1984a.
- DILNOT, Clive. The State of Design History, part II: Problems and Possibilities. **Design Issues**. v. 1, n. 2, 1984b.
- DILNOT, Clive. Some Futures for Design History? **Journal of Design History**. Oxford University Press, Design History Society, vol. 22, n. 4, 2009.
- DUPRET, Katia; CHIMIRRI, Niklas. Teaching ethical-participatory social design. **DUT** - Dansk Universitetspædagogisk Tidsskrift, v. 13, n. 24, 2018.
- EASTERDAY, Matthew W.; GERBER, Elisabeth M.; LEWIS, Daniel G. R. Social innovation networks: a new approach to social design education and impact. **Design Issues**. v. 34, n. 2, pp. 64-76, 2018.
- EMANS, Denielle; HEMPEL, Adina. Hybrid-learning for social design, *Tasmeem*, 3, pp. 1-10, 2014.
- ESCOBAR, Arturo. **Designs for the pluriverse**: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds. Durham: Duke University Press, 2018.
- ESCOBAR, Arturo. “Contra o terricídio”. **n-1 textos**, n. 145, 2020.

- FALLAN, Kjetil. **Design History**: understanding theory and method. London: Bloomsbury, 2010.
- FALLAN, Kjetil. The Object of Design History: Lessons for the Environment. In: MASSEY, Anne. (Ed.). **A Companion to Contemporary Design since 1945**. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, pp. 260-283, 2019a.
- FALLAN, Kjetil. Design culturing: making design history matter. In: JULIER, Guy; MUNCH, Anders V.; FOLKMANN, Mads N.; JENSEN, Hans-Christian; SKOU, Niels P. (Eds.). **Design Culture**: objects and approaches. London: Bloomsbury, pp. 15-27, 2019b.
- FANDIÑO, Jaime E. C. La problemática de la enseñanza del diseño web incluyente. **Actas de Diseño**. Buenos Aires: Universidad de Palermo. v. 35, pp. 76-81, 2021.
- FARIAS, Vilson F. **Palhoça**: natureza, história e cultura. Florianópolis: Fapeu, 2004.
- FERRARA, Marinella; GUIDA, Francesco E.; PIAZZA, Mario; PROVERBIO, Paola; Social Design. Design e “bene comune”. **Ais/Design Journal**. v. 9, n. 12-13, pp. 9-16, 2020.
- FIGUEIREDO, Nice. Da importância dos artigos de revisão. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**. São Paulo, 23(1/4): pp. 131-135, jan./dez., 1990.
- FONSECA, Maria C. Para além da pedra e cal: por uma concepção ampla de patrimônio cultural. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário. **Memória e Patrimônio**: ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- FOSTER, Hal. Construção de Imagens. In: FOSTER, Hal. **O complexo arte-arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- FOSTER, Hal. **O que vem depois da farsa?** São Paulo: Ubu, 2021.
- FREITAS, Elisa M. V.; SEMEDO, Alice L.; NASCIMENTO, Elisa N. Musealização do design: percursos e questões de representação em contexto expositivo. **Revista Museologia e Patrimônio**. v. 9, nº 2, pp. 112-136, 2016.
- FREITAS, Marcos C. **O ideário do design gráfico brasileiro e o evento P&D Design 2008**. 2010. 141f. Dissertação de mestrado (História) – Programa de Pós-graduação em História, Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Goiânia: PUC-Goiás, 2010.
- FRY, Tony; DILNOT, Clive; STEWART, Susan. **Design and the Question of History**. London: Bloomsbury Publishing, 2015.
- FUNDAÇÃO CATARINENSE DE CULTURA - FCC. **Decreto nº 2.997**. Tombamento da Igreja Nossa Senhora do Rosário, juntamente com o cemitério anexo e a praça, na Enseada de Brito. Florianópolis: D. O. E. Santa Catarina, 25 jun. 1998.
- GAUGHWIN, Mellinda; ELLICE-FLINT, Sarah. Social design pedagogy and the UN SDGs: Bridging theory and practice to foster critical agency for sustainable futures. **DISCERN: International Journal of Design for Social Change, Sustainable Innovation and Entrepreneurship**, v. 2, n. 2, pp. 79-94, 2021.
- GARCIA, Haroldo. Palhoça: uma distância no tempo. **História Catarina**. Lages, ano 4, n. 19, pp. 30-41, 2010.

GARVEY, Pauline; DRAZIN, Adam. Design Dispersed: Design History, Design Practice and Anthropology. **Journal of Design History**. Oxford University Press, Design History Society. v. 29, n. 1, 2016.

GILBERT, Martin. **História do Século XX**. Campinas: Ed. Crítica, 2017.

GOMES, Luciano. C. Livres, libertos e escravos na história da população de Santa Catarina, 1787-1836. **Revista Brasileira de Estudos de População**. Belo Horizonte, v. 34, n. 3, p. 593-615, set./dez., 2017.

GRANT, Maria J.; BOOTH, Andrew. A typology of reviews: an analysis of 14 review types and associated methodologies. **Health Information and Libraries Journal**. v. 26, n. 2, pp. 91-108, 2009.

HAYTER, Teresa. **Aid as imperialism**. London: Pelican Books, 1971.

HEIDRICH, Regina O.; NORONHA, Renata F.; SCHUCH, Malusa F.; LISOT, Paula W. Design Social: utilização de resíduos têxteis na produção de artigos para ONGs que auxiliam animais em situação de abandono. 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. ESDI/UERJ; ESPM-Rio, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 14º P&D Design 2022**. São Paulo: Blucher, 2022.

HEIGHT, Frank. Foreword. In: BICKNELL, Julian; MCQUINSTON, Liz (Eds.). **Design For Need: the Social Contribution of Design**. Royal College of Art, London, april, 1976. ICSID; Oxford: Pergamon Press, pp. 3-4, 1977.

HOBSBAWM, Eric. **Sobre História**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2013.

HORTA, Maria L. P.; GRUNBERG, Evelina; MONTEIRO, Adriane. Q. **Guia básico da educação patrimonial**. Brasília: IPHAN, 1999. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/temp/guia_educacao_patrimonial.pdf> Acesso em: 30 abr. 2022.

HUYSEN, Andreas. Escapando da amnésia: o museu como cultura de massa. **Revista do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. Rio de Janeiro, n. 23, pp. 34-57, 1994.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Cidades**. [Brasília]: IBGE, 2020. Disponível em: <<http://cidades.ibge.gov.br/brasil/sc/palhoca/panorama>>. Acesso em: 21 abr. 2020.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. Educação patrimonial: princípios e diretrizes conceituais. In: **Educação patrimonial: histórico, conceitos e processos**. Brasília: IPHAN, 2014.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. **Dossiê de Tombamento das Freguesias Luso-Brasileiras na Região da Grande Florianópolis**. Brasília: IPHAN, 2015. Disponível em <<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Freguesias%20-%20Resumo%20Dossi%C3%AA%20de%20Tombamento.pdf>> Acesso em: 15 abr. 2020.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. **Recomendação Paris**. Brasília: IPHAN, 1989. Disponível em: <<http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Recomendacao%20Paris%201989.pdf>> Acesso em: 30 abr. 2020.

JUSTO, Fernanda L. Design Social: pesquisa-ação em uma intervenção de design no empreendimento Botão de Flor. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UFMA, São Luís-MA. **Anais do 10º P&D Design 2012**. São Luís: UFMA, 2012.

KASZYNSKA, Patrycja. The Genealogies of Social Design and Claims to the Common Good. In: BOTTA, Massimo; JUNGINGER, Sabine (Eds.). Design as Common Good. Framing Design through Pluralism and Social Values. **Conference Proceedings**. Swiss Design Network Symposium 2021. SUPSI, HSLU, swissdesignnetwork, 2021.

KHAN, Khalid. S.; KUNZ, Regina ; KLEIJNEN, Jos; ANTES, Gerd. Five steps to conducting a systematic review. **Journal of the Royal Society of Medicine**. v. 96, n. 3, pp. 118-121, 2003.

LARA-BETANCOURT, Patricia; REZENDE, Livia. Locating Design Exchanges in Latin America and the Caribbean. **Journal of Design History**. Oxford University Press, Design History Society. v. 32, n. 1, 2019.

LEES-MAFFEI, Grace. Introduction. In: LEES-MAFFEI, Grace; HOUZE, Rebecca (Eds.). **The Design History Reader**. Nova York: Berg Publishers, 2010.

LEPRE, Priscila. R. Design Social – Revisão Sistemática da Literatura. VI Encontro de Sustentabilidade em Projeto – ENSUS. **Anais do IV ENSUS 2018**. Florianópolis: UFSC, 2018.

LEVI, Giovanni. Sobre a micro-história. In: BURKE, Peter. **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: Editora da UNESP, 1992.

LIMA, Edna L. C. Sobre Design e Designers. 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. UNIP, São Paulo-SP. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.

LIMA, Mary V. M.; PILOTTO, Francine T.; LEITZKE, Raquel E.; MONTANARI, Thiago. A contribuição do design social para os projetos de extensão universitária “Papel Social” e “Revitalização histórico-cultural do Bairro da Barra”. **Extensão em Foco**. Curitiba: Editora UFPR, n. 4, pp. 173-182, jul./dez., 2009.

LORENC, Jan; SKOLNICK, Lee; BERGER, Craig. **What is exhibition design?** Lausanne: RotoVision, 2010.

LOURENÇO, Maria I. A. M. **Design e Inclusão** - Fotografia, Aprendizagem e Organização Expositiva em Bairros Sociais de Lisboa. Tese de doutoramento (Design). 505 p. Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa - FA-ULisboa, 2018.

MACAMBIRA, Filipe. G.; SILVA, Anna L. S. V.; OLIVEIRA, Emilio A. G.; SOUSA, Carlos E. M.; VIANA, Adson P. Q. Aplicação do design social em contextos de regeneração urbana: estudo de caso no Bairro Serrinha, em Fortaleza. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UEMG; Una, Belo Horizonte-MG. **Anais do 12º P&D Design 2016**. São Paulo: Blucher, 2016.

MALVERDES, André; LOPEZ, André. Patrimônio fotográfico e os espaços de memória no estado do Espírito Santo. **Ponto de Acesso**, Salvador, v. 10, n. 2, p. 59-80, 2016.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. Um modelo “social” de design: questões de prática e de pesquisa [2002]. **Revista Design em Foco**. Salvador, n. 1, v. 1, pp. 43-48, jul./dez., 2004.

MARGOLIN, Victor. O designer cidadão. **Revista Design em Foco**, v. III, n. 2, jul/dez 2006. Salvador: EDUNEB, pp. 145-150, 2006.

MARGOLIN, Victor. Design for development: towards a history [2006]. **Design Studies**. v. 28, pp. 111-115, 2007.

MARGOLIN, Victor. Design para o desenvolvimento: para uma história [2006]. Tradução de Lucy Niemeyer. **Arcos Design**, v. 4, pp. 1-6, 2009.

MARGOLIN, Victor. **A Política do Artificial**: ensaios e estudos sobre design. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

MARGOLIN, Victor. Design para o desenvolvimento: mapeamento de um contexto. In: PATROCÍNIO, Gabriel; NUNES, José Mauro. (Orgs.). **Design & Desenvolvimento** — 40 anos depois. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2015.

MARGOLIN, Victor. Social Design: from utopia to the good society. In: BRUINSMA, Max (Ed.) **Design For The Good Society** - Utrecht Manifest 2005 - 2015. Rotterdam: NAI Boekverkopers, 2015.

MARTINS, Bianca; LIMA, Edna C. Design social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea. In: Marcos C. Braga (Org.). **O papel social do design gráfico** – História, conceitos & atuação profissional. 1ed. São Paulo: Senac, 2011.

MARTINS, Fernanda; SILVA, Sâmia. Identidade e Sustentabilidade: a abordagem participativa em design como ferramenta de reflexão sobre a identidade de associações de base comunitária. UAM, São Paulo-SP. 2º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável – SBDS, 2009. **Anais do 2º SBDS 2009**. São Paulo: UAM, 2009.

MARTINS, José C. O. Patrimônio cultural: sujeito, memória e sentido para o lugar. In: PINHEIRO, A. R. S. **Cadernos do patrimônio cultural**: educação patrimonial. Fortaleza: Secultfor, IPHAN, 2015.

MEGGS, Philip. Métodos e Filosofias na Pesquisa em História do Design. In: **Memórias X Reunión de Diseño Gráfico**. [Trad.: Guilherme da Cunha Lima] Puebla: Universidad de las Américas, pp. 1-6, 1994.

MEGGS, Philip. De onde viemos, para onde vamos. [1998]. In: HELLER, Steven; PETTIT, Ellinor (Orgs.). **Design em Diálogo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MESSINA, Graciela. **Estudio sobre el estado da arte de la investigacion acerca de la formación docente en los noventa**. Trabalho apresentado à Reunión de Consulta Técnica sobre investigación en Formación del Profesorado, Organización de Estados Ibero-Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, México, 1998.

MIDAL, Alexandra. **Design by Accident**: for a new history of design. London: Sternberg Press, 2019.

MIRA, Fabrício; MANTOVA, Ana R.; LAGO, L.; CURIMBABA, Rodrigo G.; PINHEIRO, O. José. Design Social: um estudo de caso das salas de aula da Fundação Casa. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UEMG; Una, Belo Horizonte-MG. **Anais do 12º P&D Design 2016**. São Paulo: Blucher, 2016.

MONTUORI, Bruna F.. Origens e concepção de um curso de design para contextos reais na PUC-Rio: a primeira identidade. In: BRAGA, Marcos C.; FERREIRA, Eduardo C. K. (Org.). **Histórias do Design no Brasil III**. São Paulo: Annablume, v. 3, p. 79-99, 2017.

MORAES, Maria F. V.; MELLO, Isabella F. L.; SILVA, Elisa G. P. A importância da responsabilidade social universitária na formação de designers como profissionais mais conscientes. Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design - P&D Design. Senac, São Paulo-SP. **Anais do 7º P&D Design 2008**. São Paulo: Senac/AEnD-BR, 2008.

MORAES, Dijon De; CELASCHI, Flaviano. Apresentação. In: MORAES, Dijon De; CELASCHI, Flaviano (Orgs.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Humanismo**. Barbacena: EdUEMG, 2013.

MOSQUINI, Isabela O.; PAZMINO, Ana V. Design Social e Político: a Vkhutemas. 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. ESDI/UERJ; ESPM-Rio, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 14º P&D Design 2022**. São Paulo: Blucher, 2022.

NASCIMENTO SILVA, Danilo É. Subdesenvolvimento no mundo: implicações e aspectos que caracterizam a inclusão de países nesta classificação. In: SILVA, José Carlos Plácido da; PASCHOARELLI, Luis Carlos. (Orgs.). **Design e desenvolvimento: análise e discussões**. 1ª Ed. Bauru: Canal 6, 2014.

NASCIMENTO SILVA, Danilo É. **Projetando Produtos Sociais**. Recife: Ed. UFPE, 2009a.

NASCIMENTO SILVA, Danilo É. Projetando Produtos Sociais: a descrição de uma metodologia de trabalho no componente curricular projetual em cursos de design. III Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade – TECSOC 2009. **Anais do III TECSOC 2009**. Curitiba: UTFPR, 2009b.

NATIONAL INSTITUTE OF DESIGN – NID. **Ahmedabad Declaration on Industrial Design for Development**. UNIDO-ICSID; Ahmedabad: NID, 1979.

NICOLETTI, Viviane M.; SANTOS, Maria C. L. Artefatos deslocados: entre a necessidade e o espetáculo. 12º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. UEMG; Una, Belo Horizonte-MG. **Anais do 12º P&D Design 2016**. São Paulo: Blucher Proceedings, 2016.

NIEMEYER, Lucy. Design e humanismo: por um novo modelo. In: DE MORAES, Dijon; CELASCHI, Flaviano (Orgs.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Humanismo**. Barbacena: EdUEMG, 2013.

OLIVEIRA, Alfredo J.; COUTO, Rita M. S. Análise da Inserção de Designers Júnios no Mercado – Um Estudo de Caso: Designers Formados entre 1987 e 1991 na PUC-Rio. 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. UNIP, São Paulo-SP. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.

OLIVEIRA, Ana C. C.; MOURÃO, Nadja M. Design Social: objetos biográficos do cotidiano, memória social. **CHAPON** - Cadernos de Design. Pelotas: Centro de Artes, UFPel, ed. 1, 2018.

OLIVEIRA, Marcos V. M.; CURTIS, Maria C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade**, Porto Alegre, v. 10, n. 1, pp. 20-36, 2018.

PACHECO, Heliana. **O Design e o Aprendizado - Barraca**: quando o design social deságua no desenho coletivo. Dissertação de mestrado (Design). 127f. Programa de Pós-graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 1996a.

PACHECO, Heliana S. O Design Social, a Barraca e o Desenho coletivo na PUC-Rio. 2º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design UEMG, Belo Horizonte-MG. **Anais do 2º P&D Design 96**. Rio de Janeiro: Estudos em Design, 1996b.

PAPANEK, Victor J. **Design for the real world**: human ecology and social change. London: Granada, 1971.

PAPANEK, Victor J. Twelve Methodologies for Design – Because People Count. In: BICKNELL, Julian; MCQUINSTON, Liz (Eds.). **Design For Need**: the Social Contribution of Design. Royal College of Art, London, april, 1976. ICSID; Oxford: Pergamon Press, pp. 118-125, 1977.

PATROCÍNIO, Gabriel. Bienal de design – para quem? In: **V Bienal Brasileira de Design 2015** Floripa. São Paulo: Blucher, 2015.

PATROCÍNIO, Gabriel. Design e os países em desenvolvimento: a dialética entre o design para a necessidade e o design para o desenvolvimento. In: PATROCÍNIO, Gabriel; NUNES, José Mauro. (Orgs.). **Design & Desenvolvimento** — 40 anos depois. São Paulo: Blucher, 2015.

PEIXINHO, Lia F. **O museu e seus usos**: Museu das Remoções grita o indizível. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (Museologia). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO, 2021.

PEIXINHO, Lia F. Museu das Remoções: usos políticos do museu frente à cidade neoliberal. **Revista Discente Planície Científica**, v. 4, n. 1, 2022.

PEREIRA, Débora A. S.; BRAS, Leandro C. D.; OLIVEIRA, Renato. **O Design na Relação do Objeto, Homem e Espaço**: Memórias do Morro. São Paulo: Blucher, 2010.

PEREIRA, Nelson V. **Anotações acerca da história da Freguesia da Nossa Senhora do Rosário da Enseada de Brito, município de Palhoça, Santa Catarina**. Texto distribuído em palestra proferida pelo autor. [Palhoça]: Faculdade Municipal de Palhoça, set. 2017.

PETTICREW, Mark; ROBERTS, Helen. **Systematic Reviews in the Social Sciences** - a practical guide. Oxford: Blackwell Publishing, 2006.

PEVSNER, Nikolaus. **Os Pioneiros do Desenho Moderno**. [1936]. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PÉREZ, Adriana B.; MARTÍNEZ, Helen. Diseño Social en el programa de Diseño industrial. **Actas de Diseño**. Buenos Aires: Universidad de Palermo. v. 32, pp. 74-79, 2020.

PIDO, Donna; KHAMALA, Martin; PIDO, Ordoch. The Past, Present and Future of Social Design in Kenyan Higher Education. In: AMUTABI, Maurice; SWAI, Elinami V. (Eds.). **Gender and Sustainable Development in Africa**. Nairobi: CEDRED Publications, pp. 205-219, 2020

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. Precisamos falar sobre a vaidade na vida acadêmica. **Carta Capital**. s/p., 24 fev. 2016.

PRATT, Mary Louise. A crítica na zona de contato: nação e comunidade fora de foco. **Travessia**, 38, 1999.

PRIMO, Judite. O social como objecto da museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**. Lisboa: Departamento de Museologia da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, v. 47, n. 3, 2014.

REDIG, Joaquim. Design: responsabilidade social no horário do expediente. In: BRAGA, Marcos C. **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: Ed. Senac, 2011.

RITTER, Gretchen. **The Constitution as Social Design**. Redwood City: Stanford University Press, 2007.

ROMA, Bruno A. Fotografia e preservação de bens culturais: relações e paradoxos. **Urbana**. Campinas, v. 9, n. 2, p. 354-370, 2017.

ROTHER, Edna T. Revisão Sistemática x Revisão Narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, 20(2): vi., abr-jun, 2007.

SACHS, Angeli. **Social Design: participation and empowerment**. Zurique: Museum für Gestaltung Zürich, 2018.

SANTOS, Aguinaldo; DAROS, Carolina; DUDERSTADT, Adriana; OLIVEIRA, Alexandre A.; SCHULENBURG, Roy; QUINTAS, Rodrigo K. Revisão Bibliográfica Sistemática. In: SANTOS, Aguinaldo. (Org.). **Seleção de Método de Pesquisa: guia para pós-graduandos em design e áreas afins**. Curitiba: Ed. Insight, 2018.

SANTOS, Maria C. L. Brasil Século XX: Design e Utopia. 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. UNIP, São Paulo-SP. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.

SANTOS, Maria C. L. Reflexões sobre design e humanismo no mundo contemporâneo. In: MORAES, Dijon De; CELASCHI, Flaviano (Orgs.). **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Humanismo**. Barbacena: EdUEMG, 2013.

SASAOKA, Silvia; LEITE, Giselle M.; MOURA Y LUÍS, Mônica C. A contribuição do design social na preservação cultural das rendeiras de bilro de Morros da Mariana. **Cuaderno 69** | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. V. 19, n. 69, pp. 81-95, 2018.

SAVVA, Stefania; SOULELES, Nicos; FERREIRA, Ana M. Social design for inclusive local learning ecosystems: an entrepreneurial cultural affinity approach. **EAI - Endorsed Transactions on Creative Technologies**. v. 6, n. 20, pp. 1-9, 2019.

SCHUMACHER, Ernst F. **O negócio é ser pequeno (Small is beautiful): um estudo de economia que leva em conta as pessoas [1973]**. Trad. Octávio Alves Filho. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SCHWARCZ, Lilia; STARLING, Heloisa M. **Brasil: uma biografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

SCIFONI, Simone. Para repensar a educação patrimonial. In: PINHEIRO, A. R. S. **Cadernos do patrimônio cultural: educação patrimonial**. Fortaleza: Secultfor: IPHAN, 2015.

SHEA, Andrew. **Designing for Social Change: Strategies for Community-Based Graphic Design**. New York: Princeton Architectural Press, 2012.

SILVA, Anna L. S.; OLIVEIRA, Emilio A. G.; SOUSA, Carlos E. M.; MACAMBIRA, Filipe G.; JOSINO, Lara D. M.; ARAÚJO, Vitor V. Dispositivos estratégicos de design social em processos de construção de identidade local. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UEMG; Una, Belo Horizonte-MG. **Anais do 12º P&D Design 2016**. São Paulo: Blucher, 2016.

SILVA, Geyslane M.; SILVA, Jean M. M. Design Social: Oficina de Vassouras e pessoas com Síndrome de Down. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. Univille, Joinville-SC. **Anais do 13º P&D Design 2018**. São Paulo: Blucher, 2018.

SIMÕES, Zélia. Arte e Design Social Urbano: visibilidade e sentidos. **Espaços vividos e espaços construídos: estudos sobre a cidade**. Lisboa: CIAUD, FA-ULisboa, nº 1, pp. 59-69, jan. 2015.

SIQUEIRA, Juliana M. Museologia Social e Educação: o poder da memória para descolonizar o ensino. **Revista Fórum Identidades**. Itabaiana: Gepiadde, ano 10, v. 22, n. 22, set./dez., 2016.

SOBRAL, Jefferson S.; SOBRAL, Amanda F. S.; OLIVEIRA, Emilio. A.; LIRA, Naiany K. N. Design social e comunidade criativa: a reutilização como argumento projetual. In: 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UFMA, São Luís-MA. **Anais do 10º P&D Design 2012**. São Luís: EDUFMA, 2012.

SPERB, Daniel Q.; CAETANO, Rolila M.; DIAS, André M.; MILNE, Marília; SANTOS, Deividi R.; SEIBEL, Martina. K. Gestão da Inovação em Design Social: proposta de uma metódica geral de projeção. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. UFMA, São Luís-MA. **Anais do 10º P&D Design 2012**. São Luis: EDUFMA, 2012.

STAUDT, Daiana. Projeto Design Social: valorização de produtos artesanais com enfoque no turismo local. UFMA, São Luís-MA. 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. **Anais do 10º P&D Design 2012**. São Luís: EDUFMA, 2012.

STEPHANOU, Maria; BASTOS, Maria. H. C. História, Memória e História da Educação. In: STEPHANOU, Maria; BASTOS, Maria. H. C. (Eds.) **Histórias e memórias da Educação no Brasil**. V. III - Século XX. Petrópolis: Vozes, 2005.

SUZUKI, Miwako. **Atividades de design como capital cultural: novas tendências nos países latino-americanos**. São Paulo: Blucher, 2020.

TEASLEY, Sarah. Contemporary Design History. In: MASSEY, Anne. (Ed.). **A Companion to Contemporary Design since 1945**. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, pp. 7-31, 2019.

TEIXEIRA COELHO, José. **O que é ação cultural** [1989]. São Paulo: Brasiliense, 2001.

TOFFLER, Alvin. **Choque do Futuro**. Nova York: Bantam Books, 1970.

TONKINWISE, Cameron. Social Design & The University in the Age of Neoliberalism. In: **Social Design Futures**. HEI Research and the AHRC. Brighton: University of Brighton; London: Victoria & Albert Museum, 2014.

VENTURA, Zuenir. **1968: o ano que não terminou** [1989]. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 2006.

VIEIRA, Antônio C. P. Da memória ao museu: a experiência da favela da Maré. In: II Encontro Regional de História. **Anais II ANPUH-RJ 2016**. Rio de Janeiro: ANPUH-RJ, 2016.

VOSGERAU, Dilmeire S. R.; ROMANOWSKI, Joana P. Estudos de revisão: implicações conceituais e metodológicas. **Revista Diálogo Educacional**, v. 14, n. 41, pp. 165-189, jan./abr., 2014.

WALSH, Catherine. Lo Pedagógico y lo Decolonial: entretejiendo caminos. In: WALSH, Catherine (ed.). **Pedagogias Decoloniales: prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir**. Querétaro, México: En cortito que's pa' largo, 2014.

WEN, Qi; NG, Sandy. Inclusive Design Museums and Social Design. Design Research Society Congress – DRS 2020. **Conference Proceedings**. Brisbane: DRS, 2020.

WHITEHOUSE, Denise. The State of Design History as a Discipline. In: CLARK, Hazel; BRODY, David Eric. (eds.) **Design Studies: a reader**. Nova York: Sage, 2009.

WHITELEY, Nigel. O designer valorizado. **Revista Arcos Design**, v. 1, n. 1, 1998.

WILLIS, Katie. **Theories and Practices of Development** [2005]. 2ª Ed. Londres: Routledge, 2011.

XAVIER, Aline F. S.; ALMEIDA, Marcelina G.; SONDERMANN, Danielli V. C. Proposta de inserção do design social no trabalho do designer na EaD. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. Univille, Joinville-SC. **Anais do 13º P&D Design 2018**. São Paulo: Blucher, 2018.

YAVUZCAN, H. G., ŞAHİN, Damla; GÜR, Barış; SEVGÜL, Özden; YAVUZ, Cemil. An Instructional Model for Social Design Education: a Design Project for Stray Animals Including Production-Based Learning Approach. **Design and Technology Education: an international journal**. v. 24, n. 1, pp. 33-64, 2018.

Apêndices

A) Sobre o autor

Gustavo Cossio (Porto Alegre-RS, Brasil, 1983) é designer, estudante, professor, pesquisador e extensionista. Doutorando em Design na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – ESDI/UERJ com estágio sanduíche na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa – FA/ULisboa; Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro – FAPERJ e, sem concomitância, do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – PDSE/CAPES. Mestre em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS (2011), com bolsa CAPES. Bacharel em Design pela Universidade Luterana do Brasil – ULBRA (2006). Foi professor nos cursos de Comunicação Visual e Produção Multimídia do Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC (2016-2018) e nos cursos de Design e Design de Interiores da Universidade Feevale (2012-2016). Tem interesse na pesquisa histórica, nas relações entre ensino e extensão universitária, na investigação sobre a função social do design e no papel do designer em perspectiva humanista, especialmente nos seguintes temas: design social; história do design; design de exposição; design de sinalização; design, museologia e patrimônio cultural.

CV Lattes: lattes.cnpq.br/4790285434672700

ORCID ID: orcid.org/0000-0002-6354-9530

Produção intelectual disponível para acesso em:

uerj.academia.edu/GustavoCossio

researchgate.net/profile/Gustavo-Cossio-2

B) Bibliotecas e acervos consultados

Biblioteca e Arquivo da ESDI/UERJ

Rua do Passeio, 80 – Lapa – Rio de Janeiro-RJ

esdi.uerj.br/design/biblioteca

Biblioteca da PUC-Rio

Rua Marquês de São Vicente, 251 – Gávea – Rio de Janeiro-RJ

dbd.puc-rio.br

Núcleo de Memória da PUC-Rio

Rua Marquês de São Vicente, 251 – Gávea – Rio de Janeiro-RJ

nucleodememoria.vrac.puc-rio.br

Biblioteca da FA/ULisboa

Rua Sá Nogueira, 1349-063 – Alto da Ajuda – Lisboa, Portugal

biblioteca.fa.ulisboa.pt

Archive+Library Papanek Foundation

Oskar-Kokoschka-Platz 2, 1010 – Viena, Áustria

papanek.org/archivelibrary

Hemeroteca BNDigital – Fundação Biblioteca Nacional

bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital

Acervo Jornal do Brasil

news.google.com/newspapers?nid=0qX8s2k1IRwC

Acervo Digital Jornal O Globo

oglobo.globo.com/acervo

Memória P&D Design

memoriapeddesign.com.br

C) Entrevistas realizadas

Edna Cunha Lima é Bacharel em Comunicação Visual pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE (1979), Mestre em Design pela PUC-Rio (1998) e Doutora em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ (2003). Realizou pós-doutorado na UFPE (2020). Atuou como docente e pesquisadora na ESDI/UERJ, PUC-Rio e UFPE.

Eloísa Macedo é formada pela Licenciatura em Arte – Hab. em Educação Artística pela PUC-Rio (1979). Atuou como docente na década de 1980 e como técnica-administrativa nos anos 1990 na instituição, respectivamente, no Departamento de Artes e no Solar Grandjean Montigny, onde foi responsável pelas atividades de extensão e cultura.

Luis Carlos Rocha Moreira (Maraca) é designer formado pela PUC-Rio (1980), com 44 anos de experiência profissional em design gráfico, na passagem por diversas empresas e no próprio escritório maraca.rio.design.

Maria Cecília Loschiavo dos Santos é Bacharel (1976), Licenciada (1977), Mestre (1985) e Doutora (1993) em Filosofia pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo – FFLCH/USP. Atua como docente e pesquisadora da Faculdade de Arquitetura da USP – FAUUSP desde 1998.

Rejane Spitz é Bacharel em Desenho Industrial e Comunicação Visual pela PUC-Rio (1979), Mestre em *Graphic Design* pela *Central School of Art & Design* (1985) e Doutora em Educação pela PUC-Rio (1993). Realizou pós-doutorado em Arte Eletrônica na *University of California Berkeley*, nos Estados Unidos (2002). Atuou como docente e pesquisadora do DAD/PUC-Rio entre 1985 e 2022.

Rita Maria de Souza Couto é Bacharel em Desenho Industrial e Comunicação Visual pela PUC-Rio (1987; 1988), Mestre em Educação pela PUC-Rio (1991) e Doutora em Educação pela PUC-Rio (1997). Realizou pós-doutorado na Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia – UFBA (2007). Atua como docente e pesquisadora do DAD/PUC-Rio desde 1993.

Sydney Freitas é Bacharel em Desenho Industrial pela PUC-Rio (1981), Mestre (1991) e Doutor (1999) em Engenharia de Produção pela COPPE/UFRJ. Atua como docente e pesquisador na ESDI/UERJ desde 1995.

Vera Damazio nasceu no Rio de Janeiro-RJ, cursou Desenho Industrial e Comunicação Visual na PUC-Rio (1980), mestrado em *Graphic Design* na *Boston University* (1985) e doutorado em Ciências Sociais na UERJ (2005). Atua como docente e pesquisadora do DAD/PUC-Rio desde 1987.

D) Publicações da tese (em ordem cronológica)

COSSIO, Gustavo; CARVALHO, André. A exposição de design como zona de contato. 9º Congresso Internacional de Design da Informação – CIDI, 2019, Belo Horizonte-MG. **Anais do 9º CIDI 2019**. São Paulo: Blucher Proceedings, 2019.

DIAS, Ana; COSSIO, Gustavo. Imergir, identificar e empoderar: design social e as ações no Museu da Maré. 5º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI – SPGD, 2019, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 5º SPGD 2019**. Recife: Even3, 2019.

COSSIO, Gustavo. Design social em debate: uma revisão narrativa das edições do P&D Design. 6º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI – SPGD, 2020, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 6º SPGD 2020**. Recife: Even3, 2020.

COSSIO, Gustavo; CARVALHO, André; ALMENDRA, Rita. Design para a necessidade e design para o desenvolvimento — uma mirada histórica. 7º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI – SPGD, 2021, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 7º SPGD 2021**. Recife: Even3, 2021.

COSSIO, Gustavo; CARVALHO, André; ALMENDRA, Rita. Diálogos introdutórios entre design social e museologia social. 1º Colóquio Design e Memória, 2021, Belo Horizonte-MG. **Anais do 1º Colóquio Design e Memória**. Belo Horizonte: Sobrado, 2021.

COSSIO, Gustavo; ALMENDRA, Rita; CARVALHO, André. Rumo às histórias do design social no Brasil. **albuquerque: revista de história**, v. 14, pp. 41-59, 2022.

ALMENDRA, Rita; COSSIO, Gustavo; CARVALHO, André. Towards social design history and education in Brazil — a research outline. 2nd International Research & Education in Design Conference – REDES'22 Proximity, 2022, Lisboa. **REDES'22 Proximity Conference Proceedings**. Lisboa: FA/ULisboa, 2022.

COSSIO, Gustavo; ALMENDRA, Rita; CARVALHO, André. Ensino-aprendizagem do design social — um breve panorama. 8º Encontro de Doutoramentos em Design | Meeting on PhD Design Research – UD'22 Metamorfose, 2022, Aveiro. **Livro de Atas UD'22 Metamorfose**. Aveiro: DeCA/UA, 2022.

COSSIO, Gustavo; CARVALHO, André; ALMENDRA, Rita. Trabalho digno, dimensão civil do projeto e pesquisa histórica no Brasil: a sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94. 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design – P&D Design. ESDI/UERJ; ESPM-Rio, 2022, Rio de Janeiro-RJ. **Anais do 14º P&D Design 2022**. São Paulo: Blucher Proceedings, 2022.

COSSIO, Gustavo; CARVALHO, André; ALMENDRA, Rita. Trabalho digno, dimensão civil do projeto e pesquisa histórica no Brasil: a sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94. **Projética**, v. 13, pp. 42-56, 2022.

COSSIO, Gustavo. History of social design as social history of design: an introduction to the Brazilian perspective. 15th International Conference of the European Academy of Design – EAD 2023 - São Paulo Hub - Living in the Pluriverse: inclusion and diversity in design research education. USP; UNESP; UAM, 2023, São Paulo-SP. **EAD 2023 Conference Proceedings**. São Paulo: Blucher Proceedings, 2023.

Anexos

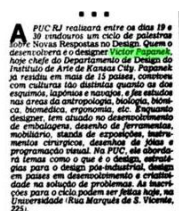
A) Fontes históricas na imprensa



PAPANEK, Victor. O designer industrial é um lápis na mão das pessoas. [Entrevista concedida a] Vivian Wyler. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 26 mai. 1980, p. 25. Fonte: Acervo Jornal do Brasil. Disponível em: news.google.com/newspapers?id=ANIpAAAAIIBAJ&sjid=n80EAAAAIIBAJ&hl=pt-R&pg=4453%2C4206741 Acesso em: 23 nov. 2022.



CURSOS e convenções. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 7 mai. 1980, p. 51. Fonte: Hemeroteca BNDigital – Fundação Biblioteca Nacional. Disponível em: memoria.bn.br/DocReader/030015_10/8158 Acesso em: 30 nov. 2022.



ARTES Plásticas. **Jornal do Brasil**, Rio de Janeiro, 14 mai. 1980, p. 36. Fonte: Hemeroteca BNDigital – Fundação Biblioteca Nacional. Disponível em: memoria.bn.br/DocReader/030015_10/8609 Acesso em: 30 de nov. 2022.

VICTOR PAPANEK

“É preciso criar sem complicar”

construam. Continuam a policiarizar a sua vida, aterrorizando o depósito de abandonados fazem mal ao meio-ambiente. A maior parte da gente que desalojamos é frívola ou inútil e se desvia a uma parcela ínfima da população mundial. Não há nada de novo, portanto, a não ser a criação para as classes médias e altas, certamente não para os pobres, os hebreus, os rabinhos, os velhos, doentes ou incapacitados e sequer para as mulheres grávidas. Para o Brasil, talvez, a melhor das hipóteses, modelos ultramodernos que já estarão velhos quando forem construídos aqui. Isso é uma forma de colonialismo, de exploração. Em muitos países do Terceiro Mundo — e fale com os brasileiros — a situação, por incrível em vários detalhes, não se desdobra simplesmente capotada que fazemos nos Estados Unidos e, frequentemente, o resultado não é adequado para as necessidades das populações. Foi assim que a nossa profunda é pedida.

Modelos
práticos de
acções
para
ligação com
comunidade
previamente
definida, com
foco, sempre
em torno de
um tema, e
que dêem de
modo mais
concreto
sequer os

A photograph of a traditional wooden house built on stilts, featuring a balcony and a thatched roof, situated in a rural landscape with trees and a body of water in the background.

A black and white photograph showing a vintage electronic device, likely a portable radio or amplifier, resting on a surface. The device is dark-colored with a prominent speaker grille on top and two large, circular knobs or buttons on the front panel. To the left of the device is a long, thin, reddish-brown carrying case or box. In the background, a newspaper is visible, with some text and a small illustration partially legible. The overall scene suggests a classic, perhaps mid-20th-century, portable electronic gadget.

Modelo simplificado de caixa-fita (ao alto), que muito tarde

Este anal cirúrgico foi feito sob medula para o dolo do médico. Ao lado, casa popular na Nova Guiné, à prova de chuvas e terremotos.

M

px?bib=004

Sumidade à vista

Um homem preocupado com o bem estar coletivo, com a preservação e melhoria das condições de vida, um entendido em Antropologia, Biologia, Física, Biomecânica, Biomédica, Ergonomia (para só citar seis especialidades), um pesquisador social que já morou em quinze países e conviveu com culturas como a dos esquimós e a dos índios navajos. Pois este homem, Victor Papanek, um dos maiores e mais importantes designers do mundo, estará no Rio na segunda quinzena deste mês para uma série de conferências na PUC e na Faculdade Santa Ursa — na primeira falará sobre o design, na segunda, sobre a arquitetura de Frank Lloyd Wright. As inscrições para ouvir Papanek são abertas a estudantes e profissionais.

SUMIDADE à vista. **O Globo**, Rio de Janeiro, 7 mai. 1980, p. 10. Fonte: Acervo Digital Jornal O Globo. Disponível em: duyt0k3aayxim.cloudfront.net/PDFs_XMLs_paginas/o_globo/1980/05/07/01-primeiro_caderno/ge070580010RI01-1234_g.jpg Acesso em: 2 dez. 2022.

Victor Papanek: o desenho industrial, entre o desejo e a necessidade

ELIAS FAJARDO DA FONSECA



O escritor Victor Papanek, conhecido por sua obra "Design para o bem comum", está no Rio de Janeiro para uma série de conferências na PUC e na Faculdade Santa Ursa. O autor de "Design para o bem comum" é um dos maiores designers do mundo. Ele já morou em quinze países e conviveu com culturas como a dos esquimós e a dos índios navajos. Sua obra é uma crítica ao design tradicional, que se preocupa apenas com a estética e o lucro, e defende um design que seja útil e acessível a todos. Ele argumenta que o design deve ser uma ferramenta para melhorar a vida das pessoas, especialmente das mais pobres. Para isso, ele propõe um design que seja funcional, durável e barato. Ele também defende que o design deve ser participativo, ou seja, que as pessoas possam participar do processo de criação dos produtos. Sua obra é considerada uma das mais importantes do design moderno.

...uma sociedade que precisa de uma transformação radical. O design não pode ser apenas uma atividade estética, mas deve ser uma ferramenta para melhorar a vida das pessoas. Ele deve ser funcional, durável e barato. Ele também deve ser participativo, ou seja, as pessoas devem participar do processo de criação dos produtos. Isso é o que o design deve ser: uma ferramenta para melhorar a vida das pessoas.

...o design deve ser uma ferramenta para melhorar a vida das pessoas. Ele deve ser funcional, durável e barato. Ele também deve ser participativo, ou seja, as pessoas devem participar do processo de criação dos produtos. Isso é o que o design deve ser: uma ferramenta para melhorar a vida das pessoas.

...o design deve ser uma ferramenta para melhorar a vida das pessoas. Ele deve ser funcional, durável e barato. Ele também deve ser participativo, ou seja, as pessoas devem participar do processo de criação dos produtos. Isso é o que o design deve ser: uma ferramenta para melhorar a vida das pessoas.

PAPANÉK, Victor. Victor Papanek: o desenho industrial, entre o desejo e a necessidade. [Entrevista concedida a] Elias Fajardo da Fonseca. **O Globo**, Rio de Janeiro, 22 mai. 1980, p. 33. Fonte: Acervo Digital Jornal O Globo. Disponível em: duyt0k3aayxim.cloudfront.net/PDFs_XMLs_paginas/o_globo/1980/05/22/01-primeiro_caderno/ge220580033CUL1-1234_g.jpg Acesso em: 2 dez. 2022.

FREDERICO MORAIS

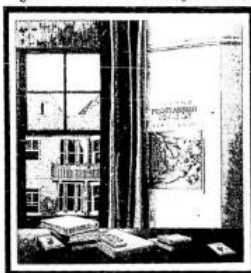
A presença, no Rio, para ministros cursos na PUC e na Faculdade de Arquitetura Santa Ursula, do famoso designer Victor Papanek é o destaque desta semana pouco movimentada. Entre as inaugurações cabe mencionar Carlos Martini, na Gravena Brasileira, e Sônia Andrade, no Pavilhão Victor Brecheret. Das misturas uso permanente, sob a ótica, devem ser planejadas, obrigatoriamente. Lemos Pêra, na Galeria Anna Maria Niemeyer, João Grillo, na Galeria Paulo Klabbe, e fotografias de Afêdis Carlos Rodrigues na Lazz/Combr. Várias as rotinas.

HON

● As 18 horas, no Museu de Arte Moderna, os livros de Villegas-Lanzetta e Kuczynski, *Arquitetura e Televisão* e a Associação Brasileira de Museologia, lançam a série de sessões sobre museus. Inaugurada na última sexta-feira, a exposição de Barros, 147, no Leblon, a Obra de Arte de Plástico de Villegas-Lanzetta move leilão a partir de amanhã. As obras a serem expostas podem ser vistas hoje e partir das 18 horas. "Tendências Marcantes" é o nome da obra do leilão promovido pela Associação Brasileira de Museologia. A obra de arte de Plástico de Villegas-Lanzetta é a quinta-feira. Outras das mais conhecidas artistas brasileiras terão apreensões e já se encontram em exposição a rua Inácio Pereira da Rocha,

AMANHÃ

■ **Desastrosismo e sobrevivência** São as palavras mágicas que inspiram a obra de par Carles. Mas não são suas palavras em metal, ao contrário do criativo e desafiador trabalho de outros artistas transmutando a vida — ou, em pontos, a sua existência — em efeitos e sons. Carles trabalha com o som, com o som sempre entre um estado de tensão e um estado de relaxamento. Ele cria sons entre um caráter suscitando o desejo de Mitigação e um "volume de tensão" que pode ser percebido e percebido da influência através dos objetos e do espaço que a certos intervalos de tempo. Carles trabalha com Carles Martinis, que cria estruturas mais complexas e mais complexas, com as quais os diversos pontos a origem de ele, a liberação de seu delírio entre imagens e sons. Carles trabalha com Carles Martinis, que cria estruturas mais complexas e mais complexas, com as quais os diversos pontos a origem de ele, a liberação de seu delírio entre imagens e sons. Carles trabalha com Carles Martinis, que cria estruturas mais complexas e mais complexas, com as quais os diversos pontos a origem de ele, a liberação de seu delírio entre imagens e sons.



"Interior", granata, água forte e água tinta, de Carlos

po se destacou como um dos melhores gravadores da nova geração.

[illegible]

● "Direito laboral e a regulamentação de perfis de 'photography'" é o tema da palestra do advogado trabalhista Raimundo Teixeira Mendes ao Nucleo da Fumarte, das 20 horas.

TUNICA 37

● **Principais** de uma série de exposições de arte experimental no recém-inaugurado Espaço ABC — Arte Brasileira Contemporânea, na Pavilhão Victor Brecheret, no Parque da Catacumba. São André vai apresentar a (que denomina "situações negativas"). Não dispõem de maiores informações sobre o evento, mas São André integra o grupo de artistas experimentais que se formam, em torno da liderança de Antônio Beliz e que tem manifestado em suas diversas ações, inclusive a videográfica. A última exposição de artistas não ocorreu no Museu de Arte Moderna, em termos das datas iniciais.

● No Centro Cultural Fausto Carlos Magno, em Nilandê, exposição de gravuras de Leda Watson, formada na Escola Nacional de Belas Artes e com especialização na Escola de Arte de Brasil e na França, com Friedland.

Desde 1975, a artista reside em Brasília, onde vem formando novas gerações a partir de sua atuação no teatro infantil.

● Ainda na terça-feira, mostra coletiva de pinturas de Angelina Graeff, Eda Passos e Rita Maria, no Centro Educacional Calouste Gulbenkian, à rua Benedito Hladik, 125.

QUARTA. 21

● Ministra de Ilançote, com curós em São Paulo e Bahía, Glúcia Bastamento expõe sua pintura abstrada na Galeria Divulgação e Pesquisa, no Jardim Botânico, apresentada por Mariela Tristão.

CIRCUITO NACIONAL

[illegible]

CIRCUITO INTERNACIONAL

[illegible]

215