RESUMOS EXPANDIDOS

II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN

DE(S)COLONIZANDO O DESIGN

ORG.:
CLAUDIA MARINHO
CAMILA BARROS
BRUNO RIBEIRO

Educação, design e autonomia
Corpos, lugares e produção de conhecimento
Os centros e as periferias da prática de projeto
Design e (r)existências cotidianas

enadifúndio
ISBN: 978-65-89464-05-1

II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN
DE(S)COLONIZANDO O DESIGN
E-BOOK DE RESUMOS EXPANDIDOS
ORG.: CLAUDIA MARINHO, CAMILA BARROS E BRUNO RIBEIRO

REALIZAÇÃO:

UFC
DESIGN UFC
GRÁFICO e PRODUTO
EM-ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES ICA UFC
UFCA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI

enadifúndio

ISBN: 978-65-89464-05-1

E-BOOK DE RESUMOS EXPANDIDOS DO II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN - DE(S)COLONIZANDO O DESIGN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (UFC) / UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI (UFCA) /
GRUPO DE PESQUISA EM ARTE E DESIGN (PADE)

FICHA TÉCNICA

COORDENAÇÃO

CLAUDIA MARINHO *(UFC/COOR. GERAL)*
CAMILA BEZERRA FURTADO BARROS *(UFC)*
MANOEL DEISSON XENOFONTE ARAÚJO *(UFCA)*
AURA CELESTE *(UFC)*
ANA NEUZA BOTELHO VIDELA *(UFCA)*
PAULO VICTOR BARBOSA DE SOUSA *(UFC)*

COMISSÃO ORGANIZADORA

ADSON PINHEIRO QUEIROZ VIANA
ALESSANDRA DO NASCIMENTO PEREIRA
BRUNO RIBEIRO DO NASCIMENTO
CAIO VICTOR DA SILVA BRITO
DANIEL LUCIANO PEREIRA DE ARAÚJO
LARISSA DORNELES DA SILVA RATES
MARIANA ARAUJO CARDOSO
MARINA DE SOUSA SANTOS
MARINA MONTEIRO MACIEL
RHAÍZA IBIAPINA VENTURA
SUELLEM COSME DE OLIVEIRA

PROJETO GRÁFICO

ADSON PINHEIRO QUEIROZ VIANA
VICTOR SILVA MORAIS FURTADO
SUELLEM COSME DE OLIVEIRA
BEATRICE CAVALCANTE ARRAES
CAMILA BEZERRA FURTADO BARROS

EDITORES

CLAUDIA MARINHO (UFC - COORD. GERAL)
CAMILA BEZERRA F. BARROS (UFC)
BRUNO RIBEIRO DO NASCIMENTO (UERJ)

COMITÊ CIENTÍFICO

ALBERTO CIPINIUK *(PUC RIO)*
AMILTON ARRUDA *(UFPE)*
ANA NEUZA BOTELHO VIDELA *(UFCA)*
ANDREA BARBOSA CAMARGO *(UFPE)*
ANDREIA BORDINI *(UFPEL)*
AUTA LUCIANA LAURENTINO *(UFPE)*
CAMILA BEZERRA FURTADO BARROS *(UFC)*
CLAUDIA MARINHO *(UFC)*
CRISTIANE MESQUITA *(UAM)*
DANIEL. B. PORTUGAL *(UERJ)*
DEGLAUCY JORGE TEIXEIRA *(UFSC)*
FÁTIMA FINIZOLA *(UFPE)*
FRANCISCA RAIMUNDA NOGUEIRA MENDES *(UFC)*
GISELA BELLUZZO *(UAM)*
GUILHERME RANOYA SEIXAS LINS *(UFPE)*
JOSÉ NETO DE FARIA *(UFC)*
KÁTIA ARAÚJO *(UFPE)*
LEONILIA GABRIELA BANDEIRA *(UNI7)*
MARIA CRISTINA IBARRA *(UFPE)*
MILENA SZAFIR *(UFC)*
PAULO ALCOBIA *(UFC)*
PAULO VICTOR BARBOSA DE SOUSA *(UFC)*
RAQUEL NORONHA *(UFMA)*
RAVI FIGUEIREDO PASSOS *(UFG)*
RENATA GARCIA WANDERLEY *(UFPE)*
RODRIGO BOUFLEU *(UFRN)*
ROSIANE ALVES PEREIRA
THAIS VIEIRA *(UFES)*
VERENA LIMA *(UAM)*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Pesquisa e design [livro eletrônico] :
de(s)colonizando o design: resumo expandidos /
organização Camila Bezerra Furtado Barros,
Claudia Teixeira Marinho, Bruno Ribeiro do
Nascimento. -- 1. ed. -- Fortaleza : Editora
nadifúndio, 2021.
PDF

Vários colaboradores.
ISBN 978-65-89464-05-1

1. Artes 2. Descolonização 3. Design I. Barros,
Camila Bezerra Furtado. II. Marinho, Claudia
Teixeira. III. Nascimento, Bruno Ribeiro do.

21-72217 CDD-745.4

Índices para catálogo sistemático:
1. Design : Artes : Estudo e ensino 745.4
Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

APRESENTAÇÃO

Ao longo dos últimos anos acompanhamos no Brasil um aumento de graduações e de programas de pós-graduações em design, particularmente no Nordeste. Trata-se de uma capilarização que evidencia um novo percurso geográfico da área, visto que, até a primeira década dos anos 2000, a constituição de formação na pós-graduação em design se concentrou nas regiões Sudeste e Sul. Na Região Nordeste, a Universidade Federal de Pernambuco - UFPE foi a pioneira na oferta de mestrado em design, em 2004, e doutorado, em 2010, seguida pela UFRN, em 2008, UFMA, em 2012, e pela UFCG, em 2014, sendo esta última a primeira Pós-Graduação no interior. Tais instituições vêm cada vez mais estabelecendo pesquisas e práticas que dialogam e desenvolvem o contexto regional, a partir de um olhar crítico acerca das definições conceituais e projetuais que insistem em replicar o modelo modernista e eurocêntrico do campo.

Foi nesse modelo de pensamento que o I Colóquio de Pesquisa e Design – I CPD foi elaborado. Ocorrido em 2019, teve como intuito conhecer o "estado da arte" das pesquisas em design, buscando identificar as recentes produções de pesquisas em design realizadas por pesquisadores na Região Nordeste, assim como as do âmbito nacional e internacional.

Em 2020, em sua segunda edição, o II Colóquio tratou do processo de descolonização das práticas e do ensino do Design. Nesta edição, o evento cresceu tanto em termos das instituições envolvidas quanto de público participante. Assim, o II CPD foi promovido pelo Programa de Pós-graduação em Artes (ICA-UFC), o Curso de Design (DAU+D-UFC) e o Curso de Design (IISCA-UFCA); quanto aos participantes, houve centenas de submissões de resumos expandidos e cerca de 500 participantes de todas as regiões do país e do exterior, nas palestras e mesas redondas.

Para referenciar o tema do II CPD, tomou-se dois princípios para o programa de descolonização do Design: a autorreflexão da atuação e do ensino do Design – desde as necessidades até as especificidades locais; e o olhar para os problemas do mundo contemporâneo, em decorrência das políticas coloniais e neoliberais relacionadas à produção e ao consumo. Para isso, o evento foi organizado em 4 eixos temáticos norteadores para a composição das mesas de debates:

1. Educação, design e autonomia: multimétodos, práticas de projeto, pedagogias fronteiriças;

2. Corpos, lugares e produção de conhecimento: design e cultura, tecnologias e saberes ancestrais, geopolíticas do conhecimento, desobediência epistêmica, materialidades e manualidades;

3. Os centros e as periferias da prática de projeto: tecnologias emergentes, da economia global à economia solidária, conexões latina-África;

4. Design e (r)existências cotidianas: projeto, política e insurgências, poéticas das margens, experimentos sociais.

Em decorrência da crise sanitária, o evento ocorreu em formato virtual, rompendo as limitações geográficas e permitindo a participação de pesquisadores, estudantes, professores e interessados de várias partes do globo. Para nossa surpresa e felicidade, tal formato revelou haver um interesse amplo pelas reflexões que envolvem o tema decolonial, evidenciando novas nuances, percepções e posicionamentos no campo do design e se constituindo em um espaço plural e diversificado, onde o pensamento e reflexão de nossos cotidianos acadêmicos e projetuais se constituam em discursos generativos.

Desejamos a todas(os, es) uma boa leitura!

Ana Videla e Deisson Araújo

SUMÁRIO

EIXO 01 **EDUCAÇÃO, DESIGN E AUTONOMIA**

17-22 TIPOGRAFIA, EDUCAÇÃO E TERCEIRA IDADE: RECOMENDAÇÕES TIPOGRÁFICAS PARA MATERIAIS DIDÁTICOS
Arthur José Silva Marques, Cassia Cordeiro Furtado e Lívia Flávia de Albuquerque Campos.

23-28 DESIGN, TERRITÓRIO E ALTERIDADE: DESCONTRUINDO BARREIRAS
Alessandra Santos Lima da Cunha e Juliana Rocha Franco

29-34 DIALOGANDO DESIGN, TEATRO, ANARQUISMO E PEDAGOGIA ATRAVÉS DE ZINE E COLAGEM
Eduardo Cazon, Samantha Alflen Banin e Cassiana dos Reis Lopes

35-39 DESIGN RIZOMÁTICO: UM ESTUDO SOBRE METODOLOGIA CIENTÍFICA E METODOLOGIA PROJETUAL NO DESIGN DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
Thiago Guimarães Azevedo, Rayara Lins da Silva Ribeiro, Thaís Gomes de Souza Pereira e Ian Gustavo Sacramento dos Santos

40-45 AMAZÔNIA COMO INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO DO DESIGN
Thiago Guimarães Azevedo

46-54 PERSPECTIVAS PARA UMA PEDAGOGIA DO FAZER: UMA REVISÃO CRÍTICA DE DISCURSOS E PRÁTICAS EDUCACIONAIS
Guilherme Almeida De Souza

55-59 POR UMA MODA DECOLONIZADA: SABERES, TROCAS E O PODER DAS MARGENS
Coletivo Moda e Decolonialidade: Encruzilhadas do Sul Global

60-64 DESLUMBRAMENTOS E ENTRECRUZAMENTOS INTERCULTURAIS NA "INCREDIBLE INDIA": RELATO SOBRE DOCÊNCIA NUMA FACULDADE DE DESIGN EM JAIPUR- RAJASTÃO
Maira Pereira Gouveia Coelho

65-70 PEDAGOGIA CRÍTICA: UMA ABORDAGEM DECOLONIAL PARA O ENSINO SUPERIOR EM DESIGN NO BRASIL
Verena Ferreira Tidei De Lima

71-77 INTERGERACIONALIDADE E SUSTENTABILIDADE CULTURAL: DEIXAR QUE CONTEM "ERA UMA VEZ EM ITAMATATIUA"
Glauba Alves Do Vale Cestari, Nayara Chaves Ferreira Perpétuo e Luiz Fernando Gonçalves De Figueiredo

78-84 PUNK & DESIGN: ZINES DIGITAIS COMO MÉTODO
Camila Olivia De Melo

SUMÁRIO

EIXO 01 **EDUCAÇÃO, DESIGN E AUTONOMIA**

85-96 A EXPERIÊNCIA MARGINAL CURATORS: PRÁTICAS EXPERIMENTAIS PARA O DESAPRENDIZADO
Beatriz De Alcantara

97-103 EDUCAÇÃO PROJETUAL PARA ALÉM DO ENSINO PROFISSIONALIZANTE
Bianca Maria Rego Martins e Victor Hugo Batista Da Silva

104-112 DIÁLOGOS POR DESIGNS DECOLONIZANTES: DESVIOS E EMERGÊNCIAS DE UM COLETIVO DE ESTUDANTES DE DESIGN
Christiano Pozzer, Edu Jacques Filho, Roberta R. Mandelli, Douglas O. Pastori e Ana M. C. Maccagnan

113-119 O DESIGN NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA REVISÃO DA LITERATURA.
Pedro Paulo Bezerra Rodrigues e Raquel Gomes Noronha

120-126 UMA CRÍTICA AO MODELO DE SUSTENTABILIDADE PROPOSTO NO CAMPO DO DESIGN
Alberto Cipiniuk e Luciana Gonçalves

127-132 APRENDIZAGEM POR MEIO DO DESIGN: O DESIGN THINKING COMO ARTEFATO PARA EDUCAÇÃO
Wellinton Fernando Aquino e Waleska C. Sieczkowski Pacheco

133-139 GIRO DECOLONIAL POR UM DESIGN CONSCIENTIZADOR
William Bizotto dos Santos, Frederick M. C. van Amstel e Fernanda Botter

140-145 A FORMAÇÃO EM DESIGN E O DESCONHECIMENTO DA PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL
Danielle Silva Simões-Borgiani

146-153 DESIGN, ADORNOS PESSOAIS E DECOLONIALIDADE: DESAFIOS E POSSIBILIDADES
Filipe Duarte Marcelino, Alberto Cipiniuk e Irina Aragão dos Santos

154-158 EVA VIU A UVA?: DESVELANDO DIMENSÕES POLÍTICAS EM DESIGN COM PAULO FREIRE
Bibiana Oliveira Serpa e Marco Mazzarotto

159-167 O ENSNO DA HISTÓRIA DA ARTE NO DESIGN: O IMPACTO NO DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO, DO OLHAR E DAS AÇÕES DOS FUTUROS DESIGNERS
Juliana Martins Vieira

SUMÁRIO

EIXO 01 **EDUCAÇÃO, DESIGN E AUTONOMIA**

168-173 ENSINO TÉCNICO E PRÁTICA DO DESIGN POR MEIO DA EXTENSÃO: UMA EXPERIÊNCIA NA RESERVA EXTRATIVISTA QUILOMBO FRECHAL, MARANHÃO, BRASIL
Camila Andrade Dos Santos, Adilla Danúbia Marvão Nascimento Serrão, Rogério Hideki Ferreira Funo e Antonia Macedo De Oliveira Filha

174-180 DESIGN DE NOVOS MUNDOS: UMA EDUCAÇÃO QUE VÁ AO ENCONTRO DO BEM VIVER
Lúcia Kaplan

181-186 DESIGN POPULAR: UMA FERRAMENTA PARA DE(S)COLONIZAR O DESIGN
Júlio César Tamer Okabayashi e Mayara Kise Telles Fujitani

187-192 DE ONDE VEM SEU DESIGN?: REFLEXÕES SOBRE TERRITÓRIO E REFERÊNCIAS ESTÉTICAS
Imaíra Portela

193-198 DESIGN E EDUCAÇÃO: PENSANDO CAMINHOS PARA A AUTONOMIA
Imaíra Portela e Marina Sirito

199-206 EMPATIA X SOLIDARIEDADE: PROPOSTA PARA A CONSTRUÇÃO DE PRÁTICAS ANTICOLONIAIS EM DESIGN
Bibiana Oliveira Serpa e Sâmia Batista

207-213 O DESIGN NO GIRO DECOLONIAL: ANÁLISE EPISTEMOLÓGICA DO ENSINO DE DESIGN NO BRASIL A PARTIR DA DECOLONIALIDADE
Flávio Augusto Duarte Ferreira e Juliana Rocha Franco

214-220 O DISSENSO COMO PRINCÍPIO PEDAGÓGICO: OFICINAS ESTUDANTIS AUTÔNOMAS ENQUANTO PRÁTICA CRÍTICA
Eduardo A. B. M. Souza e Josinaldo Barbosa da Silva

221-228 O DESIGN NA METADISCIPLINA: FUNDAMENTO PARA PRÁTICAS DIDÁTICAS COLABORATIVAS
Lya Brasil Calvet, Adson Pinheiro Queiroz Viana e Anna Lúcia Dos Santos Vieira e Silva

229-235 ENSINO DO DESIGN E FORMAÇÃO TÉCNICA: UMA ANÁLISE DA REDE FEDERAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA BRASILEIRA NA PERSPECTIVA DA EMANCIPAÇÃO
Lícia Araújo Da Hora, Camila Andrade Dos Santos, Karoline Parrião Rodrigues e Tito Carvalho Tsuji

SUMÁRIO

EIXO 01 **EDUCAÇÃO, DESIGN E AUTONOMIA**

236-240 POR OUTRAS RACIONALIDADES: REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DE DESIGN NO BRASIL
Ana Dias De Alencar

241-247 CRIAÇÃO DE UM HUISTIDO: COMO FORMA DE EXERCER A AUTONOMIA E CONHECIMENTO TRADICIONAL NA COMUNIDADE DE YOCHIB.
Zita Carolina González Guzmán e Raquel Gomes Noronha

248-252 DESCOLONIZANDO COSMOVISÕES PROJETUAIS EM UMA INFRAESTRUTURA PLURIVERSAL
Mateus F. L. Pelanda e Frederick M. C. van Amstel

253-261 DESIGN, APRENDIZADO E ACESSO: A PEDAGOGIA CRÍTICA COMO INSTRUMENTO DE INCLUSÃO SOCIAL NO ENSINO SUPERIOR.
Maria Beatriz Carvalho

262-266 DESIGN PARA A MULTIPLICIDADE: UMA PROPOSTA DE INTEGRAÇÃO DE DIFERENTES ÁREAS COM CONTRIBUIÇÕES MÚTUAS.
Camila Brito de Vasconcelos, Danielle Silva Simões-Borgiani e Rosimeri Franck Pichler

267-272 O MERCADO DE TRABALHO PARA OS DESIGNERS EGRESSOS DA UFAM EM MANAUS
Greice Rejane Moraes Vaz, Sebastiana Luiza Bragança Lana e Eduardo Romeiro Filho

273-279 DESENVOLVIMENTO ESTÉTICO FUNCIONAL EM CALÇADOS PARA PÉS HANSÊNICOS UM EXPERIMENTO PEDAGÓGICO MITDISCIPLINAR
Maria Do Socorro De Araújo Miranda, Clécio José De Lacerda e Araguacy Paixão Almeida Filgueiras

280-286 EITA DESIGN NA SONORIDADE DA ABELHA: DAVAR EM MOVIMENTO
Milena Szafir

SUMÁRIO

EIXO 02 **CORPOS, LUGARES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO**

289-294 "SCRIPTS DE GÊNERO" NO DESIGN DE EMBALAGENS: O CASO DA FAMÍLIA DE CERVEJAS PROIBIDA PURO MALTE
Katia Fernanda De Oliveira e Marinês Ribeiro Dos Santos

295-301 OCUPANDO AS FENDAS: RELAÇÕES NA PESQUISA EM DESIGN
Grupo de Estudos "por Um Design Relacional"

302-306 A INVISIBILIDADE DAS MULHERES NO DESIGN
Lindsay Jemima Cresto e Maureen Schaefer França

307-316 AFROFUTURISMO NOS CONTOS DOS ORIXÁS: SOBRE A DECOLONIALIDADE PRESENTE NO DESIGN DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS
Edmilson Forte Miranda Júnior

317-322 ENTRE POTES E BACTÉRIAS: RELATOS SOBRE (UM) O UNIVERSO MULTIFACETADO DO DESIGN (SOCIAL)
Adson Pinheiro Queiroz Viana, Anna Lúcia Dos Santos Vieira e Silva e Claudia Teixeira Marinho

323-328 CARETAS E MÁSCARAS DESIGN EM CORRESPONDÊNCIAS COM OS MATERIAIS E ARTESÃOS DA COSTA RICA E DO MARANHÃO
Gloriana Solís Alpízar e Raquel Gomes Noronha

329-335 POR UM DESIGN SENTIPENSANTE: APROXIMAÇÕES A PERSPECTIVAS LATINOAMERICANAS PARA PRATICAR E EXPERIMENTAR DESIGN.
Maria Cristina Ibarra

336-339 ORNAMENTAÇÃO CONTEMPORÂNEA: USO DE ADORNOS CORPORAIS EM TEMPOS DE PANDEMIA
Amanda Guarany Mendes e Beany Guimarães Monteiro

340-348 O FILME INTERATIVO BLACK MIRROR BANDERSNATCH - POTENCIALIDADES E LIMITAÇÕES DO PROCESSO IMERSIVO
Fábio Alexandre Hermógenes e Berenice Santos Gonçalves

349-355 COMO CRIAR INTERAÇÕES LÚDICAS CULTURALMENTE SIGNIFICATIVAS NA ATUALIDADE?
Alexander Catunda Carneiro

356-363 APREENSÃO DE SABERES POR MEIO DO DESIGN: PERCURSO CARTOGRÁFICO E A REPRESENTAÇÃO VISUAL DA HISTÓRIA E CULTURA DE COMUNIDADES TRADICIONAIS
Alice Campos Silva, Julia Teles Da Silva e Beany Guimarães Monteiro

SUMÁRIO

EIXO 02 **CORPOS, LUGARES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO**

364-370 JOIAS CINÉTICAS: DESIGN, ARTE E MECÂNICA EM DIÁLOGO COM O CORPO
Dayane Sousa Araújo e Ana Neuza Botelho Videla

371-379 C.M.M. – CONCEPÇÃO, MATERIALIZAÇÃO E MÉTODOS: ANALISANDO O MUNDO TECNOLÓGICO E CONSIDERANDO HARD E SOFT SKILLS PARA O DESENVOLVIMENTO DE SABERES EM UM MUNDO PÓS-PANDEMIA.
Celio Martins da Matta, Andre Martins da Matta e Fernando Luis C. Berlezzi

380-386 CORPO E DESIGN: CORRESPONDÊNCIAS ENTRE CORPOREIDADE, DESIGN PARTICIPATIVO E BIODANÇA
Sâmio L. P. Barbosa, Luiza G. Duarte de Farias e Raquel G. Noronha

387-391 DIVULGANDO CONHECIMENTOS: A IMPLANTAÇÃO DO PROJETO "TÊXTEIS FABRIS" NO TAINACAN
Rodrigo dos Santos Souza, Luciene Lehmkuhl e Sthephany de Oliveira Frazão

392-398 UMA EXPERIÊNCIA VISUAL: DO DIGITAL PARA O CONCRETO
Bárbara Baltar e Beany Guimarães Monteiro

399-406 INFLUENCIADORES FICTÍCIOS: ANÁLISE DE POSICIONAMENTO NO INSTAGRAM DA NOONOOURI E LU DO MAGALU
Andressa Hellen Lima Vieira Liberato e Maria Aurileide Ferreira Alves

407-413 DESIGN E ARTE: E SUAS APROXIMAÇÕES NA CONTEMPORANEIDADE BRASILEIRA
Ana Cláudia P. S. Faustinelli, Mônica Moura e José Carlos M. Junior

414-419 PROBLEMÁTICAS DE DESIGN DO ESPÉCULO VAGINAL: ESTUDO SOBRE IRREGULARIDADES DO INSTRUMENTO GINECOLÓGICO
Samanta Aline Teixeira, Galdenoro B.Junior e Thaís Regina U. Yamada

420-425 O DESIGN ANTES DO DESIGN NAS AQUARELAS DE JEAN-BAPTISTE DEBRET
Ana Carolina de Lima Sarmento, Anderson Diego da Silva Almeida e Rosemary L. Rodrigues

426-432 UMA ANÁLISE SOBRE OS OURIVES DE JUAZEIRO DO NORTE ATRAVÉS DE ESTUDOS DA ANTROPOLOGIA: CONTRIBUIÇÕES DA TEORIA DO HABITUS
Francisco Leonardo F. Neto, Kátia Medeiros de Araújo, Ana N. Botelho Videla e Pedro Henrique de Oliveira

SUMÁRIO

EIXO 02 **CORPOS, LUGARES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO**

433-439 PADIM CIÇO: PRÁTICAS, REPRESENTAÇÕES E O PODER SIMBÓLICO OBJETIVADO NA FÉ POPULAR
Pedro Henrique De Oliveira e Francisco Leonardo Ferreira Neto

440-446 RESSIGNIFICAR O VESTIR: OFICINAS DE QUESTIONAMENTO E CRIAÇÃO
Julia Ebel Lopes e Luisa Videira Filardi

447-453 A TRADIÇÃO DO POTE: RESGATE E VALORIZAÇÃO DA PRODUÇÃO CERÂMICA NA INTEGRAÇÃO ARTES E DESIGN
Rodolpho Souza De Almeida, Lucas Soares e Rayana Oliveira Bianchetti

454-458 SANGRO, SISTEMAS VISUAIS AFETIVOS
Kathya Milena Morón Tadic

459-469 MEMÓRIAS FUTURAS: (OU) UM ENSAIO SOBRE PATRIMÔNIO CULTURAL INSPIRADO POR PAUL B. PRECIADO
Paula De Oliveira Camargo

470-475 VESTIR O CORPO, DANÇAR COM A ALMA: A EXPERIÊNCIA DO FOLGUEDO MANÉ DO ROSÁRIO, POXIM, ALAGOAS.
Arlindo Da Silva Cardoso e Maria Angélica Da Silva

476-483 CÓDIGOS EM RETOMADA: (ETNO)GRAFISMOS KAPINAWÁ NO VALE DO CATIMBAU.
Juliana Freitas Ferreira Lima

484-488 ARQUITETURA BRASILEIRA EM EXPOSIÇÃO: (DES)CONSTRUINDO UMA IDENTIDADE MODERNA
Catarina Flaksman

489-500 ESTEREÓTIPOS CULTURAIS: UM ESTUDO DE CASO SOBRE AS CAPAS DE CADERNOS ESCOLARES COM TEMÁTICA DO K-POP
Raphaela Marrise

SUMÁRIO

EIXO 03 **OS CENTROS E AS PERIFERIAS DA PRÁTICA DE PROJETO**

503-511 PRÁTICAS EM DESIGN DE MODA COMO FERRAM ENTAS INCLUSIVAS DE COMUNIDADES ARTESANAIS
Mayã Guimarães Isidoro e Cristiane Mesquita

512-518 IMAGINÁRIO E CANDOMBLÉ JEJE DO TERREIRO T'AZIRY LADÊ EXPRESSÃO DAS DIMENSÕES SIMBÓLICAS A PARTIR DAS GESTUALIDADES ESTÉTICAS
Leandro Tiago Ferreira e Mario de Faria Carvalho

519-525 A APLICAÇÃO DA FERRAMENTA DE MAPEAMENTO GEOICONOGRÁFICO COMO FACILITADORA DO PROCESSO DE VALORIZAÇÃO DA CULTURA E DOS SABERES LOCAIS
Alice Novato Silva De Faria, Ira Nasser Rosa Oliveira e Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo

526-534 MOBILIÁRIO CEARENSE: INVESTIGANDO A PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA.
João Carlos Alves De Araújo, Vítor Domício de Meneses e Maria Aurileide Ferreira Alves

535-541 NOVOS FORMATOS DE NEGÓCIOS DE MODA
Araguacy Paixão Almeida Filgueiras, Eveline Maria da Silveira de Azevedo e Fernanda Farias Vasconcelos Kreytlow

542-547 O DESIGN E OS DESIGNERS NAS CIDADES CRIATIVAS: PERSPECTIVAS CRÍTICAS NA FORMULAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS
Bruno Ribeiro do Nascimento e Claudia Teixeira Marinho

SUMÁRIO

EIXO 04 **DESIGN E (R)EXISTÊNCIAS COTIDIANAS**

550-556 DESIGN PARA O CULTIVO DOMÉSTICO DE PLANTAS: ATUAÇÃO PROFISSIONAL
Lia Paletta Benatti, André C. Mol Silva e Sebastiana L. Bragança Lana

557-570 DESIGN, BORDADO E RESISTÊNCIA: ENTRE TRAJES E PONTOS DE OPOSIÇÃO
Fernanda do Nascimento Cintra e Cristiane Mesquita

571-577 DIÁLOGOS E PRÁTICAS FEMINISTAS: REFLEXÕES SOBRE OS MOVIMENTOS CONTEMPORÂNEOS E A PRÁTICA DO DESIGN
Nina Reis Côrtes e Denise Berruezo Portinari

578-583 A PRÁTICA SIMPOIÉTICA DAS EDITORAS CARTONERAS: UM COLETIVO DE RESISTÊNCIA EM TEMPOS DE URGÊNCIA
Carolina Noury

584-590 TIPOGRAFIA INSURGENTE
Eduardo Cazon

591-597 DESIGN COMO INSTRUMENTO DE POTENCIALIZAÇÃO: EXPERIÊNCIAS NO TERRITÓRIO DO CARIRI
Herik Lucas Costa Seixas e Geovani De Oliveira Tavares

598-603 O DESIGN SUSTENTÁVEL E SUA GÊNESE IDEOLÓGICA
Amanda Netto Noguera e Alberto Cipiniuk

604-609 LIBERDADE PARA PARTICIPAR: O DESIGN NA CONSTRUÇÃO DE ESPAÇOS DEMOCRÁTICOS
Sâmia Batista e Silva

610-617 UM ENSAIO SOBRE PALAVRAS-ARMAS: POR ESCRITAS QUE CONTEMPLEM OUTROS DESIGNS
Raquel Gomes Noronha

618-624 DESIGN E ATIVISMO NA CONTEMPORANEIDADE
José Carlos Magro Junior e Mônica Moura

628-631 ENCONTROS POSSÍVEIS: CORRESPONDÊNCIAS ENTRE DESIGNERS, COPESQUISADORES E MATERIAIS NA COMUNIDADE MARACANÃ, SÃO LUÍS-MA.
Tayomara Santos dos Santos e Raquel Gomes Noronha

632-638 PERSPECTIVAS SOBRE O CAMPO DO DESIGN GRÁFICO SOCIALMENTE ENGAJADO: A COMUNICAÇÃO VISUAL DE MENSAGENS SÓCIO POLITICAMENTE RESPONSÁVEIS
André Matias Carneiro e Maria Regina Álvares Correia Dias

SUMÁRIO

EIXO 04 **DESIGN E (R)EXISTÊNCIAS COTIDIANAS**

639-647 O DESIGN NA ENCRUZILHADA: O CURRÍCULO "IMPERIALISTA" DA ESDI CONTESTADO DURANTE A PRIMEIRA BIENAL INTERNACIONAL DE DESIGN NO BRASIL (1968)
Clara de Souza Rocha Meliande e Livia Lazzaro Rezende

648-654 O CONFLITO DA REALIDADE DE MULHERES GORDAS DE BAIXA RENDA FACE À INDÚSTRIA DA MODA.
Tais De Oliveira Ventura Pereira e Alberto Cipiniuk

655-661 DIÁRIOS, DESIGN E MATERIALIDADES: O PROJETO EDITORIAL COMO ESTRATÉGIA POÉTICA DE PUBLICAÇÃO DE DIÁRIOS ÍNTIMOS
Victor Silva Morais Furtado

662-668 MÍDIA RADICAL: DESIGN COMO ESTRATÉGIA DE AÇÃO COLETIVA NO CONTEXTO DA POPULAÇÃO EM SITUAÇÃO DE RUA DA CIDADE DE FORTALEZA.
André Carvalho De Lima Queiroz e Camila Bezerra Furtado Barros

669-674 DESIGN, PARTICIPAÇÃO INFANTIL E O DIREITO DE BRINCAR: UM EXPERIMENTO SOCIAL NO QUILOMBO URBANO DA LIBERDADE, BRASIL
Camila Andrade dos Santos, Raquel Gomes Noronha, Maria Inez Costa da Veiga e Rita Assoreira Almendra

675-680 *PLACEMAKING*: O DESIGN PARTICIPATIVO E O ESPAÇO PÚBLICO
Emmanuelle L. Rodrigues, Beany G. Monteiro e Pablo M. de Arruda Torres

681-687 ENTRE PRÁTICAS E SABERES
Mariana Gomes Lúcio De Araújo e Richard Perassi Luiz de Sousa

688-694 A CAMISETA COMO AGENTE MIDIÁTICO DE ESTAMPAS COM MANIFESTAÇÕES POLÍTICO-SOCIAIS
Lara Lodi Da Silva e Richard Perassi de Souza

695-701 O PROTAGONISMO DAS MULHERES NA FORMAÇÃO DO TERRITÓRIO DO CONFISCO CRIATIVO: RESILIÊNCIA EM COMUNIDADES VULNERÁVEIS.
Daniele Aparecida Santos Cipriano, Tatiana de Castro e Souza e Bruna Almeida de Souza Andrade

702-706 CONSTRUÇÃO DE DIÁLOGOS DE POTÊNCIA A PARTIR DO DESIGN ÀS MARGENS
Letícia Barros Dantas e Laís Norton Fonseca dos Santos

707-712 PODE O USUÁRIO FALAR?
Fabiana Oliveira Heinrich

EIXO TEMÁTICO

EDUCAÇÃO, DESIGN E AUTONOMIA

páginas 17-286

II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN

TIPOGRAFIA, EDUCAÇÃO E TERCEIRA IDADE:
RECOMENDAÇÕES TIPOGRÁFICAS PARA MATERIAIS DIDÁTICOS

Palavras-chave: tipografia, materiais didáticos, terceira idade.

TYPOGRAPHY, EDUCATION AND THIRD AGE:
TYPOGRAPHICAL RECOMMENDATIONS FOR DIDACTIC MATERIALS

Keywords: typography, didactic materials, third age.

Arthur José Silva Marques

Cassia Cordeiro Furtado

Lívia Flávia de Albuquerque Campos

1. INTRODUÇÃO

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (2016), entre os anos de 2005 e 2015 o número de idosos com 60 anos ou mais de idade, passou de 9,8% para 14,3% no Brasil. Em 2070 a estimativa é que a população idosa brasileira seja maior que o percentual indicado para os países desenvolvidos (IBGE, 2016). Assim, tem-se a necessidade de criação e manutenção de políticas públicas que atendam essa parcela da população. Dentre estas, a educação para a terceira idade tem-se mostrado benéfica para os idosos, pois, possibilita o pertencimento social e a ressignificação da velhice (MARQUES et al., 2019). Porém, o que se observa é que a educação não é pensada para a terceira idade, ficando os discentes desta faixa etária à margem de projetos educacionais.

Deste modo, o design pode contribuir com o processo de aprendizagem na terceira idade, planejando materiais didáticos adequados, mediando a relação ensino-aprendizagem, gerando um ambiente pedagógico mais seguro e eficiente. Nesta perspectiva, a presente pesquisa estuda os materiais didáticos usados no ensino da Universidade Integrada da Terceira Idade – UNITI/UFMA, localizada na cidade de São Luís, Maranhão. A princípio objetiva catalogar os estilos e as famílias tipográficas utilizadas nestes artefatos e identificar as características anatômicas dos tipos que

facilitem o reconhecimento da letra pelos discentes, para propor recomendações tipográficas para o desenvolvimento de artefatos instrucionais que atendam as debilidades visuais dos discentes idosos.

2. METODOLOGIA

A pesquisa utilizará a abordagem metodológica do *Design Science Research* – DSR, proposta por Dresch, Lacerda e Antunes Júnior (2015), a qual almeja construir artefatos que tragam benefício às pessoas. O DSR tem como princípio trabalhos que busquem atender a dois propósitos emergentes de pesquisa: produzir conhecimento científico e ajudar a resolver problemas em contextos reais. Assim, definiu-se as etapas a serem realizadas na pesquisa, sendo elas:

O **objeto de estudo** (materiais didáticos da UNITI/UFMA); A **análise tipográfica** (catalogar e identificar os estilos e as famílias tipográficas presentes nos materiais analisados); A **relevância do problema** (dificuldade de reconhecimento e distinção das letras devido aos problemas visuais provenientes do processo de envelhecimento); Os **tipos de pesquisas** (pesquisa exploratória para compreender a influência dos estilos tipográficos no reconhecimento das letras e experimental para testar tipografias juntos aos discentes); as **contribuições do projeto** (recomendações tipográficas para a produção de materiais didáticos que assistem aos discentes da terceira idade).

3. ANÁLISE E RESULTADOS

O presente artigo apresenta os resultados referentes à realização das etapas de **Objeto de estudo** e **Análise tipográfica**. Os demais princípios serão aprofundados nas próximas etapas da pesquisa.

Nesta fase da pesquisa foram recolhidos 07 materiais didáticos utilizados na UNITI/UFMA e realizada análise tipográfica para catalogar os estilos e as famílias tipográficas presentes nestes materiais, assim sendo, foram identificadas as tipografias apresentadas na Tabela 1.

Tabela 1 – Tipografias catalogadas nos materiais didáticos da UNITI/UFMA.

Tipografias			
01	Arial	**11**	Lucida Handwriting
02	Baskerville	**12**	Matura Script
03	Bell MT	**13**	Monotype Corsiva
04	Bodoni	**14**	Myriad
05	Cambria	**15**	Rockwell
06	Candara	**16**	Segoe
07	Comic Sans	**17**	Sylfaen
08	Garamond	**18**	Times New Roman
09	Gill Sans	**19**	Trebuchet MS
10	Impact	**20**	Verdana

Fonte: elaborado pelos autores (2020).

Após a catalogação dos tipos para o melhor desenvolvimento e organização da pesquisa, os mesmos foram agrupados por suas características tipográficas em três grupos distintos, sendo eles: Grupo Serifados, Sem Serifa e Manuscritos, com isso, as tipografias foram organizadas como apresentadas nas Figuras 1, 2 e 3.

Figura 1 – Tipos serifados catalogados nos artefatos analisados.
Fonte: elaborado pelos autores (2020).

Figura 2 – Tipos sem serifa catalogados nos artefatos analisados.
Fonte: elaborado pelos autores (2020).

Figura 3 – Tipos manuscritos catalogados nos artefatos analisados.
Fonte: elaborado pelos autores (2020).

Contudo, como houve um grande contingente de tipografias catalogadas, optou-se por usar nas próximas etapas da pesquisa, aqueles tipos mais usados nos artefatos analisados, assim, os tipos que serão utilizados são apresentados na Tabela 2.

Tabela 2 – Grupos tipográficos definidos para a pesquisa.

Grupo Serifados	Grupo Sem Serifa	Grupo Manuscritos
Baskerville	Arial	Comic Sans
Rockwell	Candara	Lucida Handwrinting
Sylfaen	Impact	Matura Script
Times New Roman	Trebuchet MS	Monotype Corsiva

Fonte: elaborado pelos autores (2020).

4. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O envelhecimento populacional mostra-se como uma realidade em todos os continentes, assim, tornou-se fundamental pensar o design para aquelas parcelas populacionais menos assistidas, pois, o design, hoje, apresentar-se como um mediador entre artefatos e atores sociais, utilizando abordagens que trabalhem os valores sociais, emocionais e as experiências vividas.

Contudo, o design para a terceira idade não deve propor artefatos que ocultem o envelhecimento, mas sim, reconhecer que a vida é um processo contínuo e que em cada fase dela, surgem demandas que precisam ser supridas. Portanto, ao convergir o olhar do design para o idoso, deve-se entender que envelhecer não é o fim, mas uma etapa da vida.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ARTHUR JOSÉ SILVA MARQUES; Mestre; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; arthur.marques.jose@gmail.com.

CASSIA CORDEIRO FURTADO; Doutora; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; cassia.furtado@ufma.br.

LÍVIA FLÁVIA DE ALBUQUERQUE CAMPOS; Doutora; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; livia.albuquerque@ufma.br.

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES;

À Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão – FAPEMA

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel Pacheco; ANTUNES JÚNIOR, José Antônio Valle. **Design Science Research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia.** Brookman, Porto Alegre, 2015. (Obra completa)

IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira.** Coordenação de População e Indicadores Sociais. Rio de Janeiro, 2016. (Obra completa)

MARQUES, A. J. S.; CAMPOS, L. F. A.; FURTADO, C. C.; LIMA, T. L.; FARIAS, B. S. S. **Análise tipográfica de materiais didáticos usados para o ensino de discentes da terceira idade.** In: Anais do 9° CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2019. (Artigo em anais de congresso)

DESIGN, TERRITÓRIO E ALTERIDADE:
DESCONTRUINDO BARREIRAS

Palavras-chave: design, design e território, alteridade, decolonialidade, Rio São Francisco.

DESIGN, TERRITORY AND ALTERITY:
DECONSTRUCTING BARRIERS

Keywords: design, design and territory, alterity, decoloniality, Rio São Francisco.

Alessandra Santos Lima da Cunha

Juliana Rocha Franco

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho buscou, por meio do olhar do campo de Design e Território e do conceito de alteridade, realizar um estudo visando a compreensão da abordagem utilizada pelo mineiro Ronaldo Fraga no território do Rio São Francisco, bem como com sua respectiva população ribeirinha, na exposição "Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga" (2010), a qual tratava da cultura do rio sobre o olhar do designer.

Reconhecido no mundo da moda, especialmente, pela criatividade em valorizar a cultura brasileira e por dar voz às temáticas importantes para o país, por meio das coleções de roupa, Fraga conseguiu também atingir países estrangeiros, o que colaborou para a divulgação e o reconhecimento da cultural nacional. Alguns dos trabalhos mais conhecidos de Ronaldo Fraga foram as coleções: "Em Nome do Bispo" (1997) – em homenagem ao artista Arthur Bispo do Rosário; "Quem matou Zuzu Angel?" (2001); "Costela de Adão" (2003) e "Rio São" (2008), que deu origem a exposição "Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga" (2010). Outros personagens brasileiros também foram fonte de inspiração para o estilista, como Carlos Drummond de Andrade, Guimarães Rosa e Mário de Andrade.

Com base no trabalho de Fraga, a presente pesquisa busca abordar o design de moda como parte de um contexto cultural, reconhecida enquanto cultura, e a relação com o respectivo território de origem. A relação entre moda, cultura e território, nesse sentido, suscita uma importante discussão a respeito de como o profissional designer se relaciona com o território e de como ele enxerga o outro (que habita esse território) em sua alteridade.

Logo, a pesquisa adotou a mostra "Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga" como objeto de estudo, em especial a edição ocorrida em Belo Horizonte no Palácio das Artes, em 2010, com o objetivo de realizar uma investigação, a partir do ponto de vista da alteridade e do Design e Território, de como Fraga enquanto designer se relacionou com esse território e com a comunidade local, os quais se tentou representar na exposição.

Dentro desse cenário, discutiu-se também uma perspectiva decolonialista, de como as condutas que ocorreram, em especial a apropriação cultural do São Francisco, colaboraram para um sentimento de que Fraga assumiu uma posição de colonizador ao adentrar o território sanfranciscano, uma vez que ele se apropriou de elementos culturais das comunidades ribeirinhas da região e as implementou na sua coleção de moda, gerando um lucro pessoal.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. A exposição "Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga" (2010)

A exposição "Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga" (2010) foi uma expansão da coleção de verão de 2009 apresentada pelo estilista mineiro Ronaldo Fraga na semana de moda São Paulo Fashion Week, em 2008. A exposição, que aborda a cultura popular ribeirinha do Velho Chico, percorreu sete cidades brasileiras: Ipatinga, Montes Claros, Pirapora, Belo Horizonte, Rio de Janeiro, São Paulo e Recife.

Inaugurada em 20 de outubro de 2010, a exposição "Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga" ocupou a maior galeria do Palácio das Artes – um dos mais importantes centros culturais de Belo Horizonte – e se diferenciou das edições anteriores por incluir no projeto um planejamento de cenografia, iluminação e sonorização – elementos que fazem parte do design do ambiente. Esses itens foram essenciais para a

construção de uma narrativa espacial, ou seja, pelo processo de comunicação entre o ambiente e o espectador.

O principal conceito da exposição é o de navegar pelo Rio São Francisco a bordo do vapor Benjamin Guimarães e o ver sob o mesmo ponto de vista que Ronaldo Fraga observou o rio e suas belezas durante a viagem de dois meses que realizou ao Velho Chico, com o qual Fraga afirma (SARAGANA, 2011; ABREU, 2014; TEIXEIRA, 2020) apresentar um forte elo emocional. Para Fraga (2012), o São Francisco traz memórias de infâncias, lendas e histórias míticas que revelam sobre a cultura e a riqueza das proximidades do rio.

Seguindo essa narrativa linear, o visitante desvenda e vivencia espaços de histórias, lendas, mitos, gastronomias e artesanatos da população ribeirinha do São Francisco. A exposição contou com quatorze ambientes distribuídos na Grande Galeria do Palácio das Artes, sendo eles: 1) o Chico morre no mar; 2) Mapa do Rio São Francisco; 3) Mercado: o gosto que o Chico tem; 4) Cotidiano: o caixeiro viajante; 5) O menino dançando Lundu; 6) Religiosidade: memória e devoção; 7) Contos; 8) Do convés do vapor Benjamim Guimarães vejo o rio; 9) Vestuário: o rio tece e veste; 10) Lendas; 11) Cidades Alagadas; 12) Garrafas de Cachaça: água que se bebe; 13) Nascente; 14) Pescaria.

2.2. Design, território e alteridade: uma perspectiva para a decolonialidade

Para tentar compreender o processo de significação da exposição, buscou-se enxergar as diversas faces que compõem esse afluente: o rio compreendido como o patrimônio cultural pelo Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais, o rio narrado pelos viajantes do século XIX e o rio enquanto território, com o intuito de demonstrar a riqueza e a complexidade desse curso d'água, que não se mostrou presente na exposição. Como parte desse estudo, debateu-se o rio São Francisco enquanto território e a metodologia do Design e Território, além de abordagens possíveis nesse campo e a abordagem de Fraga.

Nesse cenário, é importante destacar que a metodologia supracitada busca, entre outros aspectos: consolidar redes no território; ativar competências locais; apoiar a produção local e promover o desenvolvimento sustentável e sócio econômico. Para que isso seja executado, é essencial, antes de mais nada, pensar o outro em sua alteridade. Isto

é, reconhecer esse outro, respeitá-lo e compreendê-lo em suas diferenças, limitações e particularidades.

Contudo, o processo de descobrimento da américa e, consequentemente, de colonização, favoreceu uma aproximação por parte dos europeus em relação ao desconhecido (o outro), que deixou profundas marcas de como percebemos a alteridade. Branco, preto, inferior, superior, escravo ou colonizador foram alguns parâmetros que propiciaram ver o outro – o qual é diferente de si mesmo – com um forte julgamento de valor (MONTERO, 1997).

Essa abordagem, sem dúvidas, impactou a sociedade contemporânea e criou barreiras no ato de enxergar o outro em suas diferenças e complexidades sem julgá-lo, o respeitando. Diante desse cenário, percebeu-se que a abordagem do Fraga no território do rio São Francisco ainda traz alguns desses problemas enraizados, que não o permite ver o outro (que habita o território do Rio São Francisco) em sua diversidade e tentar entendê-lo.

As relações entre o design e o território ultrapassam a mera inspiração na cultura local ou em elementos icônicos de uma comunidade. Para projetar um produto ou serviço para um cliente, o designer precisa ter em mente os atuais processos e relações que ocorrem no território no qual o produto está inserido. O entendimento desse contexto permite ao profissional identificar as falhas ou problemas do sistema conexões e, assim, sugerir mudanças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como resultado, apreendeu-se que: quase metade dos ambientes da exposição tratam da coleção de roupas de Fraga; o objeto de estudo apresenta elementos superficiais e clichês sobre a cultura do Rio São Francisco, assemelhando-se a uma mera apropriação; não foram identificadas iniciativas que contribuíssem para o desenvolvimento socioeconômico e sustentável na região; a população sanfranciscana não teve voz na mostra, permanecendo no anonimato; e, por fim, mas não menos importante, o conceito de alteridade não foi considerado por Fraga ao se relacionar com o território.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ALESSANDRA SANTOS LIMA DA CUNHA; Mestre; Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG); Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; alesantoslima.pesquisa@gmail.com.

JULIANA ROCHA FRANCO; Doutora; Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG); Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; julianarochafranco@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURTON, R. F. Viagem de canoa de Sabará ao Oceano Atlântico. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia; São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. (Obra completa)

GARDNER, G. Viagem ao interior do Brasil. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia, São Paulo, Edusp, 1975. (Obra completa)

HAESBAERT, Rogério; LIMONAD, Ester. O território em tempos de globalização. Geo UERJ, Rio de Janeiro, v. 5, p. 7-19, 2007. (Artigo em Periódico Digital)

HAESBAERT, R. Da desterritorialização à multiterritorialidade. In: ENCONTRO DE GEÓGRAFOS DA AMÉRICA LATINA, X, 2005, São Paulo, Anais do X Encontro de Geógrafos da América Latina. São Paulo: USP, 2005, p. 6774-6792.

HALFELD, H. G. F. Atlas e relatório concernente a exploração do Rio de S. Francisco: desde a Cachoeira de Pirapora até o Oceano Atlântico. Rio de Janeiro: Typ. Moderna de Georges Bertrand, 1860. Disponível em: http://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/185636. Acesso em: 8 mai. 2019. (Obra completa)

Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais (IEPHA-MG). Inventário cultural do Rio São Francisco. Belo Horizonte: Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais, 2015. 115 p. (Obra completa)

KRUCKEN, Lia. Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009. (Obra completa)

MONTERO, Paula. Globalização, identidade e diferença. Novos Estudos CEBRAP, n. 49, p. 47-64, 1997. (Artigo em Periódico Digital)

MARTINO, Luís Mauro Sá. Epistemologia da alteridade: entre o erklären (explicar) e o verstehen (compreender) de outrem. Líbero, São Paulo, v. 19, n. 37-A, p. 101-108, jul./dez. 2016. (Artigo em Periódico Digital)

PEGO, Kátia Andréa Carvalhaes; OLIVEIRA, Paulo Miranda de. Design Sistêmico: relações entre território, cultura e ambiente no âmbito da Estrada Real. Strategic Design Research Journal, v. 7, n. 3, p. 101-109, 2014. (Artigo em Periódico Digital)

TODOROV, Tzvetan. A Conquista da América: a questão do outro. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. (Obra completa)

TAVARES NETO, José Querino; KOZICKI, Katya. Do "eu" para o "outro": a alteridade como pressuposto para uma (re) significação dos direitos humanos. Revista da Faculdade de Direito - UFPR, Curitiba, n. 47, p. 65-80, 2008. (Artigo em Periódico Digital)

SODRÉ, Olga. Percurso filosófico para a concepção de alteridade. Síntese, Belo Horizonte, v. 34, n. 107, p. 157-184, 2007. (Artigo em Periódico Digital)

DIALOGANDO DESIGN, TEATRO, ANARQUISMO E PEDAGOGIA ATRAVÉS DE ZINE E COLAGEM

Palavras-chave: design gráfico; teatro; zine; dramaturgia; colagem.

MIXING DESIGN, THEATER, ANARCHISM AND PEDAGOGY THROUGH ZINE AND COLLAGE

Keywords: graphic design; theater; zine; dramaturgy; collage.

Eduardo Cazon

Samantha Alflen Banin

Cassiana dos Reis Lopes

1. INTRODUÇÃO

Neste resumo expandido trataremos do processo de criação de um zine a partir de uma dramaturgia (que mais tarde foi denominada *Dramaturzine*), feita pelo Grupo Organizado de Teatro Aguacero (GOTA) e descreveremos, a partir desse processo, como foram traçadas pelo grupo algumas relações entre diferentes áreas do conhecimento como Design, Teatro, Pedagogia Libertária atravessados por um viés político, os princípios anarquistas.

Depois de finalizado o minicurso "Teatro e anarquismo - Provocações cênicas", ministrado por Cassiana do Reis Lopes na Universidade do Estado de Santa Catarina, em 2018, participantes interessados em seguir as investigações no tema criaram, no fim deste ano, o Grupo Organizado de Teatro Aguacero (GOTA), do qual, nós, autores deste resumo expandido, fazemos parte. Concomitante ao surgimento do grupo, alguns integrantes do GOTA participaram e trouxeram influências da disciplina "Pedagogia libertária", ministrada por Rodrigo Rosa na Universidade Federal de Santa Catarina.

A proposta do GOTA é: "fazer arte para que a luta popular não viva a morte do esquecimento, com novelos de sonho tecendo outra esperança!" (GOTA, 2019 B) através da conjunção de diferentes repertórios. A criação coletiva é a base de trabalho do grupo, que vai ganhando ares de colagem de ideias, estéticas, histórias, guiados pelos princípios

libertários de crítica da dominação, horizontalidade nas práticas e tomadas de decisões e defesa da autogestão (CORRÊA, 2015),

Nesse ponto, nos aproximamos das práticas de pedagogia libertária construídas historicamente pelos movimentos sociais anarquistas desde o século XIX como contraposição à educação tecnicista oferecida aos trabalhadores, que serve à manutenção de desigualdades sociais e econômicas. Os centros educativos e escolas libertárias antecipam-se na defesa da ciência, da educação laica e sem divisão entre gêneros; e de um aprendizado guiado pelos interesses dos sujeitos.

Em oposição à pedagogia da época, moldada pelos valores burgueses e cristãos, a educação integral constrói saberes costurando teoria e prática a partir das dimensões materiais e sociais necessárias à construção de vidas dignas e autônomas e que defende a não separação entre o trabalho manual e intelectual (BAKUNIN, 1989; LIPIANSKY, 2007; LENOIR, 2014).

Assim, coletivamente se deu a escrita, direção, produção e atuação em nossa primeira peça: "Não pense em trabalho: crise!", criada para o Dia do Trabalhador (1 de maio) em 2019, versando sobre as relações de trabalho capitalistas. Com vontade de que o texto pudesse circular para além de onde nossos corpos alcançam, resolvemos divulgar a dramaturgia através de uma zine - processo que apresentamos a seguir.

2. METODOLOGIA

O processo de produção da *Dramaturzine* se difere da prática realizada no mercado de design, pois mais do que a geração de um produto, esse processo foi um espaço de experimentações e explorações de técnicas de produção gráfica. Ele foi marcado pelos princípios libertários de autogestão e aprendizado guiado pelo interesse dos sujeitos.

O objetivo da *Dramaturzine* é a veiculação da dramaturgia, pautada no desejo de um produto gráfico de valor prático e estético e o aprendizado e exploração de conhecimentos de design possibilitando uma prática projetual libertária.

Ao conversarmos sobre como fazer a zine entendemos que a colagem era a melhor forma, tanto pelo aspecto prático do fazer colagem em grupo, quanto pelo resultado estético da colagem. Na esfera técnica, a colagem analógica possibilitou que mais pessoas pudessem fazer a diagramação do texto e das imagens, devido à facilidade de acesso e domínio das ferramentas (cola, tesoura e revistas), ao contrário do software comercialmente usado para esse trabalho (Adobe InDesign).

Na esfera estética, a colagem expressa o deslocamento e a recombinação dos elementos. A partir do recorte de um personagem e a colocação dele em outra posição, tanto de discurso quanto de poder, contribuímos para a construção de outro imaginário, um imaginário contrário à opressão e a favor da autogestão.

Como exemplo desse deslocamento e recombinação podemos observar na *Dramaturzine* a figura do vendedor de sementes transgênicas. A figura do homem branco defensor da monocultura de latifúndio foi retirada de uma revista de agronegócio, onde ele faz a defesa de práticas neoliberais e coloniais sem ser contrariado. Na *Dramaturzine*, porém, ao opormos a imagem de uma monocultura gerenciada através de um tablet por um homem à imagem de uma mulher e sua banca de verduras de produção familiar, propomos o enfrentamento ao agronegócio e isso é verbalmente reforçado pelo texto:

> "NELSON – Quer mudar o mundo? Taqui o milho programado das espiga perfeita. Pra acabar com a fome no mundo.
> AGRI – Isso é mentira, tu sabe. (...)
> COLONA – Aqui não é uma plantação só: tem feijão, tem milho, tem cenoura, tem alface (...)" (GOTA, 2019 A, p.10).

Figura 2 - Página 10: diálogo entre Nelson, Agri, Eco e Colona.
Fonte: GOTA, 2019 A.

Com a junção dessas imagens recortadas, deslocadas de seu contexto e coladas ao texto escrito, adicionamos uma camada política à *Dramaturzine* específica deste material, que não está presente na peça de teatro quando ela é apresentada, e que se refere à potência da linguagem gráfica.

Após escolhermos a forma de fazer a zine, pensamos sobre como ilustrar o texto com colagens e o integrante do GOTA e designer Eduardo Cazon sugeriu, para maior

resolução na impressão das zines, que o texto fosse inserido digitalmente. Para isso era preciso que as pessoas tivessem como determinar a forma da caixa de texto na colagem analógica.

Assim, o designer fez a diagramação do texto sem as imagens, propondo a escolha de fontes, tamanho da tipografia e largura da coluna de texto. Com o texto impresso, cada membro do grupo se responsabilizou por fazer um trecho do roteiro, o que foi organizado pelo designer em um espelho da publicação. Dessa forma, a zine como um todo se tornou uma colagem de páginas, pois cada integrante possui um estilo de colagem e isso é positivo à peça final por expressar visualmente a diversidade de formas de composição das cenas.

Em seguida, iniciamos os recortes. Espalhamos os materiais no chão e montamos as páginas. Depois disso, a digitalização, tratamento das imagens e inserção digital dos textos foram feitas pelo designer Eduardo Cazon, sempre dialogadas com o grupo.

Todas essas etapas foram realizadas ao longo de dias, sempre respeitando o ritmo de produção de cada pessoa. Não colocamos um prazo para a entrega do produto, fomos fazendo de acordo com as possibilidades e disponibilidade de cada pessoa, então algumas pessoas terminaram em menor tempo e fizeram mais colagens, enquanto outras levaram a colagem para terminar em casa, de acordo com o que era possível.

3. RESULTADOS

A *Dramaturzine* foi impressa em formato A5, folha sulfite, em duas versões: uma preto e branca, e outra em cores. Essas escolhas foram feitas para que o material tivesse uma reprodução fácil e barata, promovendo o acesso e a disseminação da cultura e de valores libertários - práticas priorizadas pelo grupo.

Vendemos as zines impressas nas apresentações e entre amigos - promovendo autonomia financeira para as atividades do grupo. Também a disponibilizamos gratuitamente em nosso site, *aguacero.libertar.org*, com licença Copyleft. Isso significa que outros grupos podem se apropriar da obra, sem exigências de direitos autorais. A peça também foi publicada como dramaturgia pela editora Monstro dos Mares sem as figuras, apenas o texto, devido às possibilidades de impressão da editora.

A presença de um designer aproximou os desejos e princípios do grupo à maior qualidade gráfica e estética. A escolha de criar uma zine com imagens - e de mantê-las coloridas, apesar da tradição preto e branca dessas publicações - se deu em defesa do prazer estético acessível para trabalhadores. Acessibilidade tanto financeira, quanto pela forma de distribuição (em feiras, sarau, festivais, apresentações), pela linguagem adotada e pelo tema abordado.

Além deste resultado material e cultural, elaborou-se um modelo de prática projetual libertária em design, voltada à aprendizagem dos processos técnicos e criativos pelos demais integrantes.

4. CONCLUSÃO

Esse processo evidencia uma possibilidade de divulgação de dramaturgias pouco usuais, além de demonstrar o beneficiamento da produção com a presença do designer. A atuação se baseou na esfera pedagógica, em democratizar conhecimentos da área (FORPROEX, 2012) e, na esfera de design, em contribuir para a qualificação da comunicação (MEÜRER, 2017).

A coletividade é percebida na construção da *Dramaturzine* sob dois caminhos, no sentido de socializar o produto artístico como forma de compartilhá-lo com o maior número de pessoas e grupos possível através da impressão, publicação em site e publicação em texto e também de criar esse produto de maneira coletiva, não-hierarquizada e respeitando os tempos de cada integrante seguindo um processo de aprendizagem baseado na prática.

É, por isso, benéfica tanto para o grupo amador de teatro político quanto para o campo do design (THIOLLENT, 1986) ao construir uma práxis que dialoga produção teatral, aplicação e circulação de valores da cultura autogestionária com saberes da área de design.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

EDUARDO CAZON; Graduando em Design; Universidade Federal de Santa Catarina; Florianópolis (UFSC), Santa Catarina, Brasil; ducazon0@gmail.com

SAMANTHA ALFLEN BANIN; Bacharel em Psicologia; Florianópolis, Santa Catarina, Brasil; samantha.alflen@gmail.com

CASSIANA DOS REIS LOPES; Doutoranda em Teatro; Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC); Florianópolis, Santa Catarina, Brasil; cassiana.reis.lopes@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKUNIN, M. A Educação Integral.In: MORIYÓN, Felix Garcia (Org.). **Educação libertária**: Bakunin, Kropotkin, Mella, Robin, Faure. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

CORRÊA, Felipe. **Bandeira Negra**: Rediscutindo o Anarquismo. Curitiba: Editora Prismas, 2015.

FORPROEX - Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Instituições de Educação Superior Brasileiras. **Política Nacional de Extensão Universitária**. Florianópolis : UFSC, 2012.

GOTA - GRUPO ORGANIZADO DE TEATRO AGUACERO, 2019 A. **Dramaturzine "Não Pense em Trabalho: Crise!"**. Disponível em <https://aguacero.libertar.org/2019/09/14/dramaturzine/> . Acesso em 11 de jan. 2021

GOTA - GRUPO ORGANIZADO DE TEATRO AGUACERO, 2019 B. **Página Inicial**. Disponível em <https://aguacero.libertar.org/>. Acesso em 08 de jan. 2021.

LIPIANSKY, Edmond Marc. **A pedagogia libertária**. São Paulo: Editora Imaginário, 2007. 88 p.

LENOIR, Hugues. A educação libertária. **Educação Libertária**, São Paulo / Rio de Janeiro, n. 2, p.9-11, mar. 2014.

MEÜRER, Mary Vonni. **Seleção Tipográfica no Contexto do Design Editorial: um modelo de apoio à tomada de decisão**. 2017. 222 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986. 110 p.

DESIGN RIZOMÁTICO:
UM ESTUDO SOBRE METODOLOGIA CIENTÍFICA E METODOLOGIA PROJETUAL NO DESIGN DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ

Palavras-chave: Rizoma; Metodologia Científica; Metodologia Projetual; Design e Ciência.

RHIZOMATIC DESIGN:
A study on scientific methodology and design methodology in the design of the State University of Pará

Keywords: Rhizome, Scientific Methodology, Project Methodology, Design and Science

Thiago Guimarães Azevedo
Thaís Gomes de Souza Pereira
Rayara Lins da Silva Ribeiro
Ian Gustavo Sacramento dos Santos

1 RESUMO EXPANDIDO

Este artigo é fruto do financiamento do Programa de Iniciação Científica proporcionado pela Universidade do Estado do Pará-UEPA. O foco da pesquisa foi o cruzamento entre processos metodológicos nas produções acadêmicas a partir da produção dos Trabalhos de Conclusão de Curso desenvolvido num período de 3 anos UEPA e tendo como base teórica de análise a abordagem a partir da Teoria do Rizoma epistemológico proposto por Deleuze e Guattari (2011). Esta análise serviu para compreender a forma como o design tem relacionado a metodologia científica com a metodologia projetual em sua atividade. A pesquisa possui uma abordagem qualitativa e reflete sobre o diálogo metodológico dessa área, a partir, do mapeamento de materiais científicos produzidos entre 2008 e 2010 por meio dos Trabalhos de Conclusão de Cursos (TCCs), do curso de Design da Universidade do Estado do Pará, a fim de gerar um diagnóstico sobre como a metodologia científica e projetual conversam, suas variações nas pesquisas desenvolvidas pelos alunos. Para isso, também explorou-se acerca dos metodólogos mais aplicados no contexto dos trabalhos acadêmicos da época e a

comparação de seus meios. Em síntese, foi identificado através dos resultados dos mapeamentos que o Design unido ao Rizoma se torna propício para gerar maior clareza em futuras produções.

Andery et al. (2003) afirma que a ciência representa o movimento que o ser humano faz no sentido de entender e explicar racionalmente a natureza. Pode-se ampliar essa ideia como também intervir sobre ela no processo de criação de bens de consumo, moradia, saúde, entre outros. Dessa forma, para se desenvolver essas atividades é necessário criar mecanismos ordenados que visem um determinado fim. Assim, tem-se o método como esse percurso para auxiliar no processo de construção do conhecimento.

No caso do design, este conhecimento será aplicado a um determinado fim produtivo. Com isso, esse processo de investigação da metodologia científica é relevante visto a diversidade metodológica existente em muitos campos do saber. Nesse sentido, o design como área que transversaliza com esses saberes, em virtude de não possuir um campo epistemológico específico, necessita criar mecanismos para conhecer e aplicar essa gama de possibilidades metodológicas no campo científico.

Bachelard (1996) afirma que a ciência é um produto do espírito humano e adaptado ao mundo exterior, ou seja, a ciência como forma de compreensão da natureza, também é vista como um meio pelo qual o homem se adapta a natureza ou a transforma para se adequar às suas leis construídas pelo saber científico. E isso se dá em dois aspectos: Objetivo e subjetivo.

Historicamente, a metodologia projetual do design se forma nos princípios Descartianos, ou seja, os cânones utilizados por muitos cursos de design no Brasil estão ligados a uma estrutura cartesiana na forma de projetar. Todavia, por sua característica pragmática, o desenvolvimento a partir do processo projetual está geralmente ligado somente ao ato do fazer. Atualmente há reflexões sobre novas possibilidades projetuais, com isso, é relevante aprofundar os estudos metodológicos para o design e compreender como se desenvolve a prática do projeto levando em consideração as variações de problemas e realidades a serem observadas para o desenvolvimento de produtos.

Pode-se pensar a partir do Rizoma, de Deleuze e Guattari (2011), que não cria pontos fixos e estanques, mas viabiliza reflexões que amplificam em novas ramificações e

possibilita novas entradas de entendimento sobre o design. Nesse ponto, o Rizoma a partir dos aspectos metodológicos abordados pelo design, mostra as potencialidades sobre esse entendimento e o design como uma área que não possui um campo epistemológico específico, mas dialoga com diversos campos do saber, se apresenta como um tipo de rizoma que se desenvolve de forma múltipla em função da realidade com a qual irá interagir. Dentro de uma premissa Deleuziana e Guattariana, o design como campo de conhecimento já nasce rizomático.

No campo do design, Gui (2011) aponta que esta área atua numa linha ambígua, pois ora é considerada como ciência, mas desde que não seja considerada a sua prática projetual, ou como não científica, visto que sua terminologia não abarca o verdadeiro conceito de ciência. Todavia, nessa construção conceitual para o Rizoma na ciência, não se pode reduzir o design a sua atuação por via da metodologia projetual, como a ciência a somente formulações de leis e compreensão do objeto.

Outro aspecto das ciências que dialogam com o design, está em compreender as dimensões da existência humana. Essa compreensão se dá por via de métodos das ciências humanas que contribuem no processo de entendimento de significações, intencionalidades, culturas, habitus e etc. Portanto, é preciso refletir o design como uma área que desenvolve objetos, serviços entre outros e que possui como foco esse ser humano que está nesta dimensão da vida humana, é estar em nó rizomático com essa dimensão da ciência.

A partir dessa pesquisa pode-se efetuar uma análise dos trabalhos de conclusão de curso de Bacharelado em Design, da Universidade do Estado do Pará no período de 2008 a 2018. Todavia, conseguiu-se estudar apenas um período de 3 anos de trabalhos desenvolvidos, podendo ser posteriormente continuado. Levando em consideração a trajetória de 20 anos de existência, o design no estado do Pará se apresenta como uma vanguarda importante na construção do pensamento do Design Amazônico e com isso, o processo de pesquisa é fundamental para o desenvolvimento de uma epistemologia rizomática do design amazônico.

Primeiramente em virtude das singularidades que a região possui, não apenas no que se refere aos aspectos naturais, em função de sua paisagem, materiais que existem na

região e que auxiliaram no desenvolvimento da área na região. Mas também da cultura que se desenvolve a partir dessa relação com a paisagem, proporcionando uma riqueza dialógica entre o saber científico e o saber que é construído por uma cultura tradicional na região, proporcionando uma carga simbólica que diferencia a região das demais do Brasil.

Assim deve-se refletir sobre essa dimensão que auxilia no entendimento do design como uma via transversal entre o saber científico e o saber tradicional, dialogando duas áreas na produção de produtos e dando a eles essa cadeia significante que está nos signos manifestados na vida pulsante na região. Dessa forma, pensar esse caráter dialógico da pesquisa científica é fundamental para estabelecer essa construção do conhecimento de forma efetiva, tendo a amazônica como eixo principal para construir um percurso rizomático do saber do design paraense.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

AZEVEDO, Thiago Guimarães; Mestrado; UEPA | Universidade do Estado do Pará | thiago.azevedo@uepa.br
PEREIRA, Thaís Gomes de Souza; Graduanda; UEPA | Universidade do Estado do Pará | thasgomes7@gmail.com
RIBEIRO, Rayara Lins da Silva; Graduanda; UEPA | Universidade do Estado do Pará | rayaralins14@gmail.com
SANTOS, Ian Gustavo Sacramento dos; Graduando; UEPA | Universidade do Estado do Pará | ianss1908@gmail.com

REFERÊNCIAS

AVIA!, Semana de Design Ufal 2ª edição. **Design e Comunicação Visual: Uma aproximação entre Panofsky e métodos de projeto em design.** Disponível em: <https://proceedings.science/avia/avia-semana-design/papers/design-e-comunicacao-visual--uma-aproximacao-entre-panofsky-e-metodos-de-projeto-em-design>. Acesso em: 29 de set. de 2020.

BAXTER, M. **Projeto de Produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2º edição. São Paulo: Editora Blucher, 2000.

BLUCHER. **Mike Baxter.** Disponível em: <https://www.blucher.com.br/autor/detalhes/mike-baxter-161>. Acesso em: 26 de set. de 2020.

DELEUZE, Gilles; GUATARRI Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia.** 1ª edição. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

DE MORAES, Dijon; CELASCHI, Flaviano; MANZINI, Ezio. **Metaprojeto: O design do design**. 1ª edição. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

FREITAS, Ranielder Fábio de; COUTINHO, Solange G.; WAECHTER, Hans da N. **Análise de Metodologias em Design: A informação tratada por diferentes olhares.** Revista online Estudos em Design. Rio de Janeiro, v.21, n.1, p. 1-15, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6ª edição. São Paulo: Atlas, 2019.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais.** 1ª edição. São Paulo: Editora Blucher, 2001.

LORGUS, Alexandra L.; ODEBRECHT, Clarisse. **Metodologia de pesquisa aplicada ao design.** Blumenau: Edifurb, 2011.

MEDIUM, Fernanda Y. **Das Coisas Nascem Coisas: A metodologia projetual de Bruno Munari.** Disponível em: <https://medium.com/deadlines/das-coisas-nascem-coisa-739d059f36af>. Acesso em: 24 de set. de 2020.

MEDIUM, Graziele F.; Thaynara E. **Baxter e a Internet das Coisas: Metodologia de projeto em problemas de segurança e privacidade.** Disponível em: <https://medium.com/@t.escala/baxter-e-a-internet-das-coisas-metodologia-de-projeto-em-problemas-de-seguran%C3%A7a-e-privacidade-e80c5059f7d2>. Acesso em: 26 de set. de 2020.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

SCHERER, Fabiano de V.; CATTANI, Airton; SILVA, Tania Luisa K. da. **Análise de Modelos Recorrentes em Metodologias de Projeto.** In: PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN - P&D, 13º Congresso Brasileiro, 2018, Joinville - SC.

VASCONCELOS, Luis Arthur L. de. **Uma Investigação em Metodologias de Design.** 2009, f.94. Monografia (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco/Centro de Artes e Comunicação, Recife: 2009. Departamento de Design.

AMAZÔNIA COMO INTERDISCIPLINARIDADE NO ENSINO DO DESIGN

Palavras-chave: Design; Educação; Amazônia; Interdisciplinaridade; Ecologia dos Saberes

AMAZON AS INTERDISCIPLINARITY IN THE TEACHING OF DESIGN

Keywords: Design; Education; Amazônia; Interdisciplinarity; Ecology of Knowledge.

Thiago Guimarães Azevedo

1 RESUMO EXPANDIDO

O presente trabalho visa refletir sobre uma perspectiva pedagógica do Design na Amazônia, tomando a região como referência para um diálogo interdisciplinar para o desenvolvimento de uma educação do design que busca um diferencial por meio dessa interação com o que o espaço e sua relação com seus sujeitos podem proporcionar. Pode-se pensar primeiramente nesse debate de forma mais ensaísta, refletindo sobre alguns conceitos fundamentais para compreender essa dimensão relacional. Entre os conceitos estão interdisciplinaridade, transdisciplinaridade e Ecologia de Saberes, compreender essas perspectivas epistemológicas nos apontam algumas evoluções e interações entre os conceitos. Dessa forma, pode-se refletir sobre a Amazônia como esse espaço em processo, não somente como um campo físico, mas simbólico que auxilia na formação do design na Amazônia.

Esse tema surge como uma proposição de uma teoria para o ensino do design na Amazônia levando em consideração seu próprio contexto como fonte de saber para a construção de uma pedagogia que tome sua própria realidade como base para o desenvolvimento do conhecimento do design. Tomando como pressuposto teórico o que Boaventura Santos Sousa propõe ao desenvolver sua epistemologia do Sul a partir da ecologia dos saberes. Nesse sentido, convém desenvolver como problema para propor esse debate: O que caracterizaria um ensino do design na Amazônia?

Os modelos educacionais que vivenciamos procuram conectar nossos alunos com o que há de mais moderno em tecnologia, o que é natural em um segmento onde é necessário estar conectado com os avanços tecnológicos, visto que a premissa do design é a inovação e a criatividade. Todavia, o que se pode fazer de diferencial a partir da relação que os alunos possuem com seu ethos?

Ao pensar a Amazônia, marcada por suas vias líquidas, ainda podemos encontrar um forte traço de ancestralidade cultural que nos marca, ao pensar a realidade dialógica que existe na região, que aprendeu a co-existir com o moderno e o bucólico. Vemos que a região não abandonou suas raízes, ao contrário, as adaptou para as transformações do mundo moderno e contemporâneo.

Com isso, é necessário refletir o ensino do design na Amazônia, pensando nesse diálogo interdisciplinar, não como uma interação entre disciplinas, mas um diálogo entre as realidades existentes numa região que é marcada por uma relação entre o mitológico, o poético, o imaginário, os saberes e a tradição com as transformações oriundas da modernidade. Para tal, pensa-se em refletir primeiramente sobre o ensino do design num aspecto mais historiográfico. A teoria de Boaventura em relação ao processo interdisciplinar. Por fim, discutir a Amazônia como uma espécie de epistemologia interdisciplinar para o design.

Tomando a reflexão de Deleuze e Guattari (2017) com o pensamento Rizomático, pode-se concluir de que, dentro de uma cadeia semiótica da linguagem e das significações. Não um design universal, como forma de pensar e atuar, mas “designs”. Que possuem ramificações de realidades às quais interagem. Quando falo “designs” não estou me referindo às áreas fragmentárias do design, mas nos contextos em que esse design se desenvolve.

Contextos esses que se conectam a estrutura epistemológica e cosmológica do design e fazem com que ele possua determinada identidade e se torne diferente em relação aos outros praticados no mundo. Todavia, essa diferenciação não é para isolá-lo, pelo contrário, é para se construir uma emancipação do saber e que o conecta com o mundo segundo a forma na qual foi moldada.

Dialogando com a premissa do que representa o Rizoma, pode-se criar um paralelo para uma epistemologia da educação do Design que possa ser construída utilizando como referência a Ecologia dos Saberes de Boaventura de Sousa Santos, no que compreende essa dimensão pós-abissal, numa construção de alargamentos entre o saber científico e o saber existente da experiência humana que está na cultura e sua relação com o espaço. E no que corresponde ao pensamento Rizomático de Gilles Deleuze e Félix Guattari, em virtude da construção de um conhecimento ramificado a partir de um eixo que forma novas possibilidades de saber.

Nesse ponto, chegamos ao objetivo desse trabalho que é compreender a Amazônia como um processo interdisciplinar ao design. Todavia, cabe refletir as dimensões do que é a Amazônia. Visto que nas reflexões de Loureiro (2015, p. 31) isso representa um universo marcado pela experiência entre os dois campos distintos, entre o homem e natureza, que estão atuando de forma coexistente e cósmica.

Nesse sentido, pensar a Amazônia não apenas como um lugar físico com características marcadas por sua matéria prima. Mas de um imaginário que lida com essa matéria prima, de uma cultura que se constrói em relação ao ser cósmico que habita suas matas, seus rios, suas lendas e sua urbanidade.

O universo Amazônico como uma ecologia do Saber, deve levar em conta não apenas seu espaço, mas quem faz esse espaço, quem constrói imaginário a partir desse espaço, aí temos o sujeito amazônico como protagonista de sua própria realidade, como elemento ordenador de saber. Esse mundo Amazônico marcado por suas tradições múltiplas e interconectadas, negros, índios e brancos, formando um ente "multietnológico" chamado de "caboclo amazônico".

Levando em consideração a historiografia do ensino do Design, percebe-se que em determinados modelos de ensino encontramos uma lógica semelhante à proposta por Boaventura de Sousa Santos, quando este tenta aproximar o científico do saber empírico, com base na experimentação e aproximando a ciência moderna do conhecimento do fazer artesanal. Criando um modelo educacional onde não há divisões

entre esses conhecimentos, uma espécie de "*sfumatto*[1]"e dessa forma, buscava um design que não era moldado por uma lógica pragmática do mercado, mas de uma descoberta de si, por meio de uma leitura de realidade, logo a máxima marcando a pedagogia da Bauhaus: "A forma segue a função".

Ao refletir sobre essa premissa para postular uma pedagogia interdisciplinar do Design na Amazônia, deve-se levar em conta "que forma reflete a Amazônia?". O que pode moldar um formato pedagógico que reflita esse diferencial que espera de um design que surge na região?

Em tempos líquidos – tomando Bauman como referência – a forma dos rios pode nos dar alguns caminhos que auxiliam a refletir sobre essa dimensão da Amazônia como caminho interdisciplinar do design. Visto que os rios marcam a história da humanidade, natural que o imaginário Amazônico se dê no entorno dos rios.

Se atentarmos para o pensamento Rizomático de Deleuze e Guattari, podemos pensar que os rios como eixos dos pensamentos que possuem um percurso central em direção ao mar, ou ao centro e que nesse percurso há desvios em forma de afluentes que se dividem em novas formas e que em suas margens, há saberes ecológicos marcados por populações que vivem da relação com essas águas e aquilo que ela gera. Seu labor, suas atividades, seus transportes, suas lendas e etc.

Assim, como pensar um Design que possa dialogar com essa complexidade? Ou como trabalhar a Amazônia como foco interdisciplinar, ou melhor, como um saber ecológico que possa contribuir para uma educação do Design diferenciada e que auxilie os alunos a pensarem de forma complexa sua atividade?

Esse é um pensamento embrionário, ou rizomático, que se propõe a auxiliar na construção de uma pedagogia do design que extrapole os seus aspectos técnicos, que são importantes para ferramentar os alunos para o desenvolvimento de suas atividades. Mas é preciso "desmoldá-los" das fórmulas prontas oriundas dos grandes

[1] Loureiro (2007) defende que o *Sfumatto*, utilizado no Renascimento principalmente por Leonardo Da Vinci, tinha como princípio esfumaçar as bordas, criando uma ilusão visual, onde a figura e fundo se misturam. Sua proposição é a de que o real e o simbólico numa cultura possuem suas diferenciações esfumaçadas e dessa forma, não há como distinguir o espaço do sujeito que o cria como elemento simbólico.

centros, mas abrir-lhes para um mundo complexo e com possibilidades que estão na sua relação com a realidade e com o imaginário.

Nesse sentido, a Amazônia é um centro relevante para se refletir, pois nela não há apenas o que compreende ao pensar sustentável como algo a ser preservado, mas um universo cósmico repleto de mundos a serem explorados e com isso, contribuem de forma significativa para o pensar deste design que se ressignifica diante dos processos reprodutivos do conhecimento e do fazer.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

AZEVEDO, Thiago Guimarães; Mestrado; UEPA | Universidade do Estado do Pará | thiago.azevedo@uepa.br

REFERÊNCIAS

ALVARES, Maria Regina. **Ensino do Design**: A interdisciplinaridade na Disci-plina de Projeto em Design, Florianópolis, SC, UFSC, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, 2002.

BAUMAN, Z. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I** – Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura história da cultura. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia 2, vol 1. São Paulo: Editora 34, 2011.

DEMO, Pedro. **Universidade, Aprendizagem e Avaliação** – Horizontes Re-construtivos, Porto Alegre – RS: Editora Mediação, 2004.

FAZENDA, Ivani C. INTERDISCIPLINARIDADE: Didática, Prática de Ensino e Direitos Humanos? In EdUECE. **Didática e Prática de Ensino: diálogos sobre a Escola, a Formação de Professores e a Sociedade**. Livro 4, 2014. Disponível em < http://www.uece.br/endipe2014/ebooks/livro4/58.%20INTERDISCIPLINARIDADE_%20Did%C3%A1tica,%20Pr%C3%A1tica%20de%20Ensino%20e%20Direitos%20Humanos_.pdf >. Acesso em 19 de janeiro de 2019.

FRIGOTTO, Gaudêncio. A interdisciplinaridade como necessidade e como problema nas ciências sociais. In JANTSCH, Ari Paulo e Lucídio Bianchetti org. **Interdisciplinaridade** – Para Além da Filosofia do Sujeito, 5ª Ed., Petrópolis – RJ: Editora Vozes, 1995.

GALLARZA, Ricardo Magoga. **Design Gráfico Multimeios**: Modelo Teórico do Ensino e Aprendizagem com Base na Visão Sistêmica, Florianópolis, SC, UFSC, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, 2002.

GROPIUS, Walter. **Bauhaus**: Novarquitetura, 6ª Ed., São Paulo – SP: Editora Perspectiva, 2004.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade** (11ª.Edição). São Paulo: DP&A, 2006.

JANTSCH, Ari Paulo e Lucídio Bianchetti org. **Interdisciplinaridade** – Para Além da Filosofia do Sujeito, 5ª Ed., Petrópolis – RJ: Editora Vozes, 1995.

LOUREIRO, João de Jesus Paes. **Cultura Amazônica**: uma poética do imaginário. Belém: Cultural Brasil, 2015.

_____. **A conversão semiótica**: na arte e na cultura. Belém: EDUFPA, 2007.

SOUSA SANTOS, Boaventura de. Para além do pensamento abissal - Das linhas globais a uma ecologia de saberes. In **Novos Estudos**, n. 79, Novembro, 2007. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002007000300004>. Acesso em 20 de janeiro de 2019.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **ESDI**: Biografia de uma idéia, Rio de Janeiro – RJ: Editora UERJ, 1996.

WICK, Rainer. **Pedagogia da Bauhaus**. São Paulo – SP: Editora Martins Fontes, 1989.

PERSPECTIVAS PARA UMA PEDAGOGIA DO FAZER: UMA REVISÃO CRÍTICA DE DISCURSOS E PRÁTICAS EDUCACIONAIS

Palavras-chave: movimento maker, aprendizagem criativa, enação, educação, tecnologia.

ENVISIONING A PEDAGOGY OF MAKING: A CRITICAL REVIEW OF EDUCATIONAL DISCOURSE AND PRACTICE

Keywords: maker movement, creative learning, enaction, education, technology.

Guilherme A. Souza

O cenário brasileiro da educação em nível básico, em parte refletindo um movimento norte-americano, tem visto um crescente interesse em iniciativas de ensino-aprendizagem que elegem o fazer como campo fundamental de transformações (MARINI, 2019). Tais iniciativas se apresentam sob denominações diversas: aprendizagem mão-na-massa, movimento *maker*, *tinkering*, aprendizagem criativa, aprendizagem baseada em projetos, e outras. Comum a elas está o reconhecimento da importância da construção de objetos (físicos ou virtuais) ou o engajamento em *projetos* pelos alunos como prática desejável para o alcance de certos objetivos educacionais em constante processo de discussão e revisão.

Em geral, propostas heterodoxas dessa natureza se apresentam a partir da constatação de uma certa inadequação da efetividade da sala de aula tradicional frente a desafios cada vez mais complexos da atualidade e de cenários futuros. Resnick (2017) relata episódios em que "muitos dos melhores alunos, apesar das notas altas em provas e testes, não tinham o espírito criativo e inovador necessário para serem bem-sucedidos na sociedade atual" (p.2. Tradução do autor). Revela-se que, no centro desse movimento, que goza de grande popularidade no setor da educação privada no Brasil, há uma visão de

sociabilidade pautada pelo mercado de trabalho que se desenvolve sob contornos incrementalmente tecnocráticos. Frequentemente são evocadas demandas cognitivas específicas supostamente necessárias para o desempenho do aluno em suas futuras atividades produtivas:

> "O arquiteto e designer Álvaro Luis Cruz, vice-presidente de Inovação Educacional da empresa [*Lego Education*], destaca a importância da Cultura Maker para a formação do profissional do futuro. 'Nossos produtos e pacotes de parceria são elaborados para a busca de criatividade, empreendedorismo e letramento digital. [...] Para nós, Cultura Maker é um capítulo dentro da Educação 4.0, o processo de busca de soluções educacionais para o futuro diante do movimento internacional das rápidas mudanças nos empregos e funções' detalha." (Marini, 2019. Grifo do autor)

Destaca-se uma visão de escola prioritariamente comprometida a uma formação para a disputa de empregos num cenário competitivo e dinâmico. Nele, a busca é por sucesso individual, facilitado pelo desenvolvimento de habilidades bastante afeitas a valores neoliberais como a inovação e o empreendedorismo.

Os esforços prioritariamente práticos que se propõem no mercado educacional trazem, muitas vezes, percursos teóricos justificadores a partir de alguns conhecidos divulgadores norte-americanos. Entre eles, Seymour Papert foi um filósofo e matemático estadunidense, pioneiro no estudo e desenvolvimento de inteligência artificial no *Massachussets Institute of Technology* (MIT). Fundou um grupo de pesquisa em epistemologia e aprendizagem, onde fundou o "construcionismo" a partir das teorias construtivistas de Piaget, sobre o qual discorre provocativamente:

> "[...] seria particularmente oximorônico transmitir a ideia do construcionismo através de uma definição já que, afinal, o construcionismo se resume a demandar que tudo seja entendido ao ser construído." (Papert, 1992. Tradução do autor)

No espírito desta teoria da aprendizagem, frequentemente sintetizada na expressão *learning by doing* (aprender fazendo), Papert desenvolveu em 1967 a linguagem de programação *Logo*, destinada a funcionar por meio de um "robô-tartaruga" operado por crianças, o que constitui um dos primeiros esforços de alfabetização digital

ainda nos anos iniciais do ensino. Em 1980, Papert publica *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*, título que inspirou o nome da plataforma de desenvolvimento de robótica destinada a crianças da companhia *Lego Group*, o que levou à popularização de suas ideias entre professores e educadores, dentro do contexto da robótica educacional e do circuito de feiras de ciência norte-americanas.

Recentemente, com a popularização de ferramentas de fabricação digital, os ideais do construcionismo de Papert ganharam novas significações e espaços mais amplos de circulação. Os *fab labs* — oficinas e laboratórios compartilhados com foco em construção de objetos — têm se constituído não só como alternativa de produção material a níveis individual e coletivo, mas também como espaços educacionais de grande valor. À articulação entre tais espaços e outros esforços mais difusos no mesmo sentido, se dá o nome de movimento *maker*. Apesar da natureza difusa de tal movimento, alguns focos principais têm gerado estudos reflexivos e propositivos inseridos neste contexto; entre eles o *Transformative Learning Technologies Lab* (Laboratório de Tecnologias de Aprendizagem Transformadoras) e o *FabLearn Labs*, ambos da Universidade de Stanford, dirigidos pelo professor Paulo Blikstein.

No MIT, o legado de Papert está sendo incrementado, principalmente, no laboratório *Lifelong Kindergarten,* coordenado por Mitchel Resnick, e localizado no *MIT Media Lab* (instituição criada a partir do grupo de pesquisa em epistemologia e aprendizagem de Papert).

A proposta do *Lifelong Kindergarten*, traduzível como "jardim de infância vitalício", demonstra com clareza uma visão do construcionismo apoiada em experiências exploratórias presentes em práticas modernas de ensino infantil.

> "Estou convencido de que a aprendizagem no estilo do jardim de infância é exatamente o que precisamos para ajudar pessoas de todas as idades a desenvolver as capacidades criativas necessárias para prosperarem na sociedade atual, que muda rapidamente." (Resnick, 2017. Tradução do autor)

Resnick, em sua defesa de estender para alunos mais velhos um estilo de aprendizagem baseado nas interações diretas com objetos físicos, reconta a invenção do

jardim de infância pelo pedagogo alemão Friedrich Fröebel. Herdeiro de uma visão humanista da educação infantil que remonta aos ideais da Revolução Francesa, a Rousseau, especialmente, e se consolida na pedagogia afetiva de Pestalozzi, Fröebel inaugura, na Alemanha de 1837, o primeiro *kindergarten*. Ele cria também uma série de objetos com o propósito explícito de servir às explorações materiais das crianças — brinquedos em madeira de diversos tamanhos, formas, cores e texturas, que se relacionam por encaixes, multiplicidade, semelhança. Os "dons de Fröebel" estimulavam atividades "com a intenção de dar às crianças uma apreciação das formas, padrões e simetrias do mundo natural". (Resnick, 2017, p.8. Tradução do autor)

A metáfora do jardim, nesta tradição do pensamento, não é acidental. Reúne-se, compreendida nos limites do jardim de infância, extensa coleção de objetos de interação; conformando um "cosmos" seguro para a exploração infantil.

> "Todo jardim — como representação simbólica — é, contraditória e paradoxalmente, uma parte de um todo, simultaneamente um recorte e uma totalidade, um particular e um universal. [...] É possível pensar, como propôs Heidegger, que '*o limite não é onde uma coisa termina mas, como os gregos reconheceram, de onde alguma coisa dá início à sua essência.*' É do limite para dentro que se conforma um jardim, um objeto, um lugar, um conceito, uma palavra, uma imagem."(Rozestraten, 2019, p. 159)

Resnick reconhece, no cenário estadunidense, a predominância de um movimento que propõe ao ensino infantil cada vez mais atividades predominantemente abstratas e mentais. Muitas escolas infantis "não têm mais caixas de areia, blocos de montagem, áreas de teatro e centros de artesanato" (Resnick, 2017, p.10. Tradução do autor). Como movimento contrário, sua proposta é de estender para os anos posteriores práticas pedagógicas identificadas com os percursos exploratórios da brincadeira e da criação, em contato direto com as complexidades e limitações do mundo físico. Tal movimento sugere o reconhecimento de uma descontinuidade presente nos primeiros anos do modelo atual de educação — uma descontinuidade que coincide com a alfabetização.

O que se perde na transição marcada pela introdução às representações alfanuméricas, que seria necessário retomar? As primeiras experiências propostas no

percurso da escola contemporânea, no contexto do jardim de infância, de contato direto com a materialidade. O mundo é apresentado livre de extensas mediações, oferecido diretamente aos sentidos, aos desígnios e às manipulações infantis; até o momento em que é introduzida a palavra escrita.

Em Kant se reconhece que a possibilidade do conhecimento das coisas só se realiza através dos conceitos, portanto, o trabalho intelectual não tem como matéria as "coisas em si", mas sim as representações das coisas. "Para Kant, todo pensar, todo imaginar, e todo conhecer é, essencialmente, representar. Tudo o que é pensamento é representação, tudo o que é conhecimento é representação." (Rozestraten, 2019, p. 64).

A palavra, em sua qualidade de representação, substitui a experiência tangível da coisa, que aos poucos passa a ser preterida na lida cotidiana da escola. Os anos escolares subsequentes são dedicados, gradualmente, a trabalhar cada vez mais com as palavras, modelos mentais e conceitos — próprias representações de objetos ausentes — afastando-se da experiência direta da matéria, num movimento interpretado como de incremento de complexidade e refinamento intelectual. Ao sugerir uma subordinação cartesiana da experiência sensorial pelo domínio do conceito, tal movimento reconhece os signos como os próprios objetos em si; acabando por reproduzir, dentro da sequência do ensino formal, uma "objetividade ingênua":

> "Constitui-se, desse modo, uma objetividade ingênua que não diferencia a 'coisa' de seus 'signos', por não reconhecer a artificialidade da construção poética e cultural que as articula: '*O nome de uma coisa e a própria coisa fundem-se de maneira indissolúvel; a simples palavra ou imagem encerra uma força mágica através da qual se nos revela a essência da coisa.*' (Cassirer, 2001, p. 36)" (Rozestraten, 2019, p. 67)

Ainda que um entendimento da superioridade do domínio abstrato-lógico siga predominante no cenário amplo da educação, algumas práticas específicas reconhecem como indispensável a experiência direta com seus objetos de estudo. É o caso, por exemplo, das disciplinas de educação física e de música. Tradicionalmente, não se admite como completa a formação de um atleta que não seja capaz de executar com algum nível de proficiência sua modalidade, ainda que a conheça profundamente; como também de

um músico é esperado um mínimo de familiaridade com seus instrumentos, para além do domínio simbólico da teoria e das representações musicais. Esta visão também está presente nas escolas técnicas, que propõem uma formação centrada na execução de certas tarefas.

Recentemente, algumas interpretações no campo da psicologia da educação se ocupam em reconhecer uma ampliação do quadro cognitivo para além das manipulações de conceitos. É o caso do estadunidense Howard Gardner, em sua teoria das múltiplas inteligências:

> "Na minha visão, para enquadrar adequadamente o domínio da cognição humana, é necessário incluir um conjunto de competências muito mais amplo e universal do que se considera normalmente. E é necessário se abrir para a possibilidade de que muitas — se não a maioria — dessas competências não se permitem mensurar por métodos verbais padrão, que dependem fortemente de uma combinação de habilidades lógicas e linguísticas." (Gardner, 2011, p. xxviii. Tradução do autor.)

Tais interpretações encontram ressonância nas abordagens de Maturana (1989) e Varela (2016) a respeito de conceitualizações das ciências cognitivas:

> "Propomos, como nome, o termo [abordagem] *enativa* para enfatizar a crescente convicção de que a cognição não é a representação de um mundo pré-determinado por uma mente pré-determinada mas, em vez disso, a *enação* de um mundo e uma mente baseada na história da variedade de ações que um ser desempenha no mundo." (Varela, 2016, p. 9. Tradução do autor.)

A ideia de "enação", aqui, envolve considerar a cognição como intrinsecamente relacionada com a dimensão sensorial e motora do corpo. Como sugere o título, uma mente corporificada (*embodied mind*), que não pode se considerar isolada de suas inter-dependências.

Cárcamo (2017) investiga estas abordagens na medida em que se relacionam com a tradição do que se entende por "pensamento arquitetônico". Criticando metáforas como o "pensar com as mãos" e "linguagem arquitetônica", aponta o termo "manuagem" —

considerando a duplicidade e simultaneidade do órgão mão, em contraste à singularidade e linearidade da língua em "linguagem"— para refletir sobre o fazer do arquiteto:

> "A hipótese que subjaz à investigação supõe que a 'manuagem', um homólgo da linguagem fundado no fazer in-tencionado das mãos, é a base material do chamado 'pensamento arquitetônico', responsável por configurar o projeto e, através disso, a obra arquitetônica." (Cárcamo, 2017. Tradução do autor.)

O refinamento e a ampla articulação bibliográfica sugere a maturidade com que o campo da arquitetura discute questões da cognição e do ensino relacionadas a competências próprias da experiência sensível e do fazer. Tal maturidade se reflete não apenas no domínio teórico, mas em extensas e consagradas experiências pedagógicas.

A escola alemã Bauhaus é evocada como exemplo arquetípico, fundante na constituição do currículo moderno do design e da arquitetura. A generosa fecundidade da proposta de Johannes Itten, por exemplo, é descrita no livro *A Pedagogia da Bauhaus* (Wick, 1989). Sob a direção de Moholy-Nagy, Itten desenvolve, no *Vorkurs* (mais tarde denominado curso básico), uma prática pedagógica que prioriza o contato direto com a matéria como elemento fundador da aprendizagem:

> "Na Bauhaus eu tinha longas fileiras cromáticas de materiais reais, dispostas para o julgamento tátil de diferentes texturas. Os alunos deveriam sentir essas texturas nas pontas dos dedos, de olhos fechados. Em pouco tempo o sentido do tato se desenvolvia admiravelmente. Então eu pedia para que os alunos fizessem composições de texturas de diferentes materiais. O efeito dessas criações fantásticas era novidade naquela época." (Itten, apud. Wick, 1989.)

Ainda que o objetivo específico era o de formar designers e arquitetos, estes passos iniciais traziam uma versatilidade que gerou também artistas, fotógrafos e coreógrafos de grande influência no século XX.

Ainda no campo do ensino superior, há esforços mais recentes no mesmo sentido. Descrita por Rozestraten et al.(2017), é notável a experiência com a disciplina de graduação MAP2001 – Matemática, Arquitetura e Design, realizada interunidades com a FAUUSP e o IME-USP, em quatro oportunidades (duas vezes em 2013, 2015 e 2017). Esta propunha uma aproximação temática inusitada, embora riquíssima, mas fundamentada

primordialmente no trabalho de laboratório para construção de objetos, com pouca ou nenhuma mediação do desenho de representação como etapa projetiva — o que só é possível num ambiente de laboratório-oficina como o LAME (Laboratório de Modelos e Ensaios da FAUUSP).

Dado o percurso apresentado, algumas questões são levantadas: é possível realizar aproximações entre contribuições de tais campos distintos para informar práticas de ensinagem mais aproximadas da materialidade? Que convergências podem ser operadas entre os campos da neurociência e os imaginários técnico-científicos da arquitetura a fim de cristalizar práticas pedagógicas que centralizam a imaginação material tanto como método quanto como assunto no contexto do ensino-aprendizagem?

Responder tais perguntas envolve a necessidade de se constituir um panorama das ideias de educação relacionadas com o fazer; enfim, estabelecendo um mapeamento genealógico das ideias que circulam junto a este movimento e revelando as contribuições que se pode obter a partir de campos diversos. Com isso, pode ser possível apontar aberturas críticas aos modelos educacionais tradicionais, especialmente no que se refere ao regime da primazia do saber conceitual sobre a experiência direta da matéria e às descontinuidades operadas durante os anos iniciais do ensino formal.

Um mapeamento teórico como esse poderá contribuir para o debate ao revelar alguns delineamentos capazes de oferecer balizas críticas também para a avaliação de experiências pedagógicas específicas, possibilitando a fruição de práticas que reconheçam a corporeidade dos saberes e trabalhem uma visão expandida de cognição e conhecimento.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

GUILHERME ALMEIDA DE SOUZA; Mestrando; FAUUSP; São Paulo, SP, Brasil; glm.a.souza@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLIKSTEIN, Paulo. **Digital Fabrication and 'Making' in Education: The Democratization of Invention**. In: WALTER-HERRMMAN, Julia; BÜCHING, Corinne. **FabLab: Of Machines, Makers, and Inventors**. Bielefeld: transcript, 2014.

CÁRCAMO, M. A. **EL MANOAJE: Una propuesta para re-fundar el "lenguaje" del 'pensamiento arquitectónico'**. Proceedings of the International Conference 'Between Data and Senses; Architecture, Neuroscience and the Digital Worlds', 2017

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia. Saberes Necessários à Prática Educativa.** Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002.

GARDNER, Howard. **Frames of Mind — The Theory of Multiple Intelligences**. Nova Iorque: Basic Books, 2011.

MARINI, Eduardo. **A expansão da Cultura Maker nas escolas brasileiras.** Revista Educação, ed. 255. São Paulo: editora Segmento, 2019. Disponível em [https://revistaeducacao.com.br/2019/02/18/cultura-maker-escolas/]

MATURANA, Humberto. **Lenguaje y realidad: El origen de lo humano.** In: S. D. CHILE (Ed.), Archivo. 1. Santiago: Sociedad de Biología de Chile, 1989.

PAPERT, Seymour. **Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas**. Nova York: Basic Books, 1980.

_____. **Constructionism: Research Reports and Essays, 1985-1990**. Cambridge: The MIT Press, 1992.

RESNICK, Mitchel. **Lifelong kindergarten: cultivating creativity through projects, passion, peers, and play.** Cambridge: The MIT Press, 2017.

ROZESTRATEN, Artur. **Representações: Imaginário e Tecnologia.** São Paulo, Annablume Editora, 2019.

ROZESTRATEN, Artur; RAPHAEL, Deborah; COLLI, Eduardo. **Matemática, Arquitetura e Design. Transgredindo fronteiras.** São Paulo, Editora Edgard Blücher, 2017.

VARELA, Francisco J.; THOMPSON, Evan; ROSCH, Eleanor. **The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience.** Cambridge: The MIT Press, 2016.

WICK, Rainer. **Pedagogia da Bauhaus.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

POR UMA MODA DECOLONIZADA:
SABERES, TROCAS E O PODER DAS MARGENS

Palavras-chave: moda, decolonialidade, FabrikAFro, epistemologia, ensino.

FOR A DECOLONIAL FASHION:
KNOWLEDGES, EXCHANGES AND MARGINS EMPOWERMENT

Keywords: fashion, decoloniality, FabrikAFro, epistemology, pedagogy.

Coletivo Moda E Decolonialidade: Encruzilhadas Do Sul Global

1. Por uma moda decolonizada

Podemos afirmar sem muita dificuldade que se existe uma área do Design que ainda se vangloria de ser euro-americocêntrica, essa área é a moda. A colonialidade do poder (QUIJANO, 2005) atinge esse campo de maneira crítica. Se na produção de saber sobre o vestuário a subalternidade é aguda, o mesmo não ocorre nas dinâmicas da produção do vestuário, pois, mesmo que os dois campos dialoguem, podemos afirmar, pela observação da prática dos espaços acadêmicos brasileiros em que estamos inseridos, que eles tendem a caminhar por rotas diversas.

Trata-se, em síntese, da moda na teoria e da moda na prática. A moda na teoria é feita por pesquisadores que desenvolvem abordagens analítico-explicativas, mas que não é de causar estranheza a frequência com que muitos dissertam sobre realidades diversas, distantes e alienadas do processo produtivo. Por outro lado, a moda na prática é feita por mãos e corpos que tocam o processo produtivo, por trabalhadores que produzem sentido e transformam conceitos (RABINE, 2002), muitas vezes esvaziados de experiência, naquilo que utilizamos como roupas e acessórios, todos os dias.

Como agentes do campo da educação, nós do Coletivo Moda e Decolonialidade: Encruzilhadas do Sul Global trazemos inquietações mais do que respostas. Inquietações que dialogam com as potências que os estudantes do Rio de Janeiro vivem nos subúrbios e na Baixada Fluminense. Nesse encontro, formamos e somos formados por uma

molecada preta, pobre, que quer produzir, mas muitas vezes se vê alijada não apenas do conhecimento, mas especialmente dos meios de produção e desenvolvimento de suas peças.

Portanto, cabem as perguntas: que educação para a moda estamos fornecendo? Nossos alunos se reconhecem na história da moda que contamos? Nossos currículos dialogam com a experiência vivida de nossos alunos? Pois o sistema produtivo de moda, aquele que produz a "coisa" real ainda é afetado por obscuras partes de sua materialidade, especialmente ao descontextualizar a produção e as condições de trabalho, da forma de consumo e seus usos (WOODWAD; FISHER; 2014, p.7), o que também é a produção do seu saber. Diante de tais questões, o objetivo desta apresentação é fazer um relato da experiência do processo de ensino-aprendizagem em nossas práticas em sala de aula, assim como da formação de um coletivo que aqui será analisado, os AfroCriadores.

Os estudantes vêm com uma grande quantidade de saberes, dispostos a trocar intensamente e, quando acessam os instrumentos necessários, manifestam aquilo que bell hooks (2019) apontou como "poder das margens". Os diversos percursos e fluxos que esses jovens fazem, o trânsito entre centro e periferia, fornecem um tipo de potência que consideramos ainda não ter um método compreensível para mediar. Nesse sentido, é urgente construir ferramentas epistemológicas e metodológicas para uma aproximação com as teorias pós-coloniais, decoloniais e outras teorias radicais, como as do feminismo negro, para que nos apontem caminhos que fortaleçam a ideia e a proposta de refundar a episteme da moda brasileira. Um novo olhar, que enfrente a colonialidade do saber (LANDER, 2005), ou seja, um olhar que enfrente o processo colonial que produziu as teorias eurocêntricas que fundamentam grande parte das nossas reflexões e práticas de ensino. E que até hoje balizam, por meio de conceitos que nos subjugam e aprisionam, estudos e a pesquisa de moda e design no Brasil.

O projeto AfroCriadores, que nasceu em 2017 como resultado do Projeto Sebrae Moda – Afro (SEBRAE, 2017), reúne afroempreendedores: donos de negócios no segmento de moda que se classificam como negros (pretos e pardos, de acordo com a classificação do IBGE). Seus produtos, desenvolvidos de forma artesanal ou industrial, estão inseridos no ramo de vestuário e acessórios e têm "referências da matriz cultural afro-brasileira ou pan-africana, promovendo valorização do interesse memorial para a

cultura Afro-Brasileira". Neste sentido, a proposta é que o povo preto, que tradicionalmente foi produtor das modas neste país e que esteve apartado das formas de criação e produção, tivessem a oportunidade de comunicar para o mundo por meio de suas roupas, e, assim, "enegreceram [sic] o conceito de moda criativa" (MOVIMENTO BLACK MONEY, 2018).

Diante da necessidade de dar conta do volume das diferentes e diversas atividades engajadas, dos novos saberes elaborados e da reunião de profissionais que se complementam e se articulam no segmento na Economia Criativa, um dos desdobramentos dos Afrocriadores, segundo relato de uma de suas integrantes, foi o projeto FabrikAfro, que, além de uma loja, investiu em pesquisa e desenvolvimento.

De acordo com F., integrante do FabrikAfro, eles muitas vezes viram-se reféns da lógica estabelecida no sistema produtivo da moda, quando tentaram impor ao grupo um ritmo glamourizado e frívolo de produção e mercado, como se na "moda" tudo fosse lindo e maravilhoso. Deste modo, conceberam e aplicaram um método de planejamento e desenvolvimento para produtos que os aproximasse da realidade cultural, econômica e social, e também praticassem colaborações. Compreendemos que esse processo de concepção e desenvolvimento de produtos dialogou com a crítica de bell hooks ao movimento feminista branco, cujas demandas não dialogavam com as camadas e as diferentes demandas de grupos sociais racializados numa sociedade capitalista, pois para que um pensamento crítico ganhe força e radicalidade, é necessário considerar classe, raça e gênero. Notadamente, estar na margem de uma sociedade não significa estar fora dela, mas estar no desenho de sua borda, estar em seus limites, pluralizando e produzindo conhecimentos. Saberes que, numa sociedade estruturalmente racializada, tendem a ser subalternizados e ignorados.

Trabalhar a partir da margem ou na margem, nos desdobramentos da existência do FabrikAfro, é denunciar a invisibilidade histórica. Afirma a potência do que estava silenciado, pois por meio de seu trabalho posicionaram saberes que foram sistematicamente apagados e reforçados como menor, conforme a normatização do racismo estrutural e o pacto narcísico da branquitude.

É assim que FabrikAfro inverte, segundo nosso entendimento, o esquema reafirmado pela colonialidade do saber. Se na visão dominante esses saberes são

problemáticos e devem ser desqualificados, mediante o giro decolonial estes produtores se tornam agentes no processo de construção dos saberes, de maneira que analisam suas realidades a partir dos próprios conceitos que formulam e apresentam problemas coerentes com estas experiências: problemas cuja relevância está em acordo com a hierarquia de importância produzida por quem de fato vivencia tais realidades. Desta maneira, realizam dois movimentos: o primeiro, o de mudança de atitude, em que os colonizados passam a se ver positivamente, enquanto observam a colonização moderna e a modernidade ocidental como um problema; já o segundo movimento é o compromisso com a descolonização como projeto coletivo e de envolvimento (MALDONADO-TORRES, 2017).

Desse modo, FabrikAfro potencializa vozes e a moda como o espaço de ação e atuação. Além de possibilitar outras formas de produção, circulação de conhecimento, pessoas e dinheiro. Certamente, saindo da objetificação daqueles que só enxergam a moda pelo prisma euro-americocêntrico, tornando-se protagonistas, narradores de sua própria história, da nossa história, da história das modas brasileiras. Por isso a importância de reconhecer e refletir, ao mesmo tempo de atuar diante da produção de novas epistemes, conceitos, metodologias de pesquisa, ensino-aprendizagem. É fundamental repensar os métodos de sala de aula a partir das nossas experiências como os "amefricanos" que somos, como aponta Lélia Gonzalez (1988), a fim de deixarmos de matar a potência dos nossos estudantes. Pois, quando estudantes chegam até nós, docentes, com uma quantidade enorme de saberes, dispostos a trocar intensamente, nossos currículos precisam dialogar com a experiência sócio-histórica, cultural, política, econômica e contemporânea de nossos alunos, para que saberes, trocas e o poder das margens sejam de uma vez por todas conhecidos, reconhecidos, praticados e circulados.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

COLETIVO MODA E DECOLONIALIDADE: ENCRUZILHADAS DO SUL GLOBAL; Doutor; Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ); Rio de Janeiro / Los Angeles, Rio de Janeiro / Califórnia, Brasil / EUA; modaedecolonialidade@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GONZALEZ, Lélia. A categoria político-cultural de amefricanidade. **Tempo Brasileiro**, Rio de Janeiro, v. 92, n. 93, p. 69-82, (jan./jun.), 1988, p. 69-82.

hooks, bell. **Teoria feminista**: da margem ao centro. Perspectiva: São Paulo, 2019;

LANDER, Edgardo (org.). **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latinoamericanas. Colección Sur Sur. CLACSO: Buenos Aires, 2005. Disponível em: https://ufrb.edu.br/educacaodocampocfp/images/Edgardo-Lander-org-A-Colonialidade-do-Saber-eurocentrismo-e-ciC3AAncias-sociais-perspectivas-latinoamericanas-LIVRO.pdf. Acesso em: 18 Jan. 2021;

MALDONADO-TORRES, Nelson. "The Decolonial Turn". In: **New Approaches to Latin American Studies**: Culture and Power. Londres: Routledge. p. 111–127, 2017.
MOVIMENTO BLACK MONEY. **Afrocriadores**: Enegrecendo O Conceito De Moda Criativa. Disponível em: https://movimentoblackmoney.com.br/afrocriadores/. 2018. Acesso em 12 de Jan. 2021.

QUIJANO, Anibal. Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina. In: LANDER, Edgardo. (ORG.) **A Colonialidade do Saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas Latino-americanas. Clacso, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Ciudad Autônoma de Buenos Aires, Argentina, 2005, pp.105-127. Disponível em: http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_Quijano.pdf. Acesso em 22 Jun. 2020;

RABINE, Lesli W. **The Global Circulation of African Fashion**. Berg: Oxford/Nova Iorque, 2002.

SEBRAE. **Edital 01/2017 - Projeto Sebrae Moda Afro**. Disponível em: https://www.sebrae.com.br/Sebrae/Portal%20Sebrae/UFs/RJ/Anexos/Edital%202017%20-%20%20Sebrae%20Moda%20Afro.pdf. 2017. Acesso em: 12 Jan. 2021.

WOODWARD, Sophie; FISHER, Tom. Fashioning through Materials: Material Culture, Materiality and Process of Materialization. In: **Critical Studies in Fashion and Beauty**, 5 (1): 3:23, 2014.

DESLUMBRAMENTOS E ENTRECRUZAMENTOS INTERCULTURAIS NA "INCREDIBLE INDIA": RELATO SOBRE DOCÊNCIA NUMA FACULDADE DE DESIGN EM JAIPUR- RAJASTÃO

Palavras-chave: Afeto e docência, alteridade, confiança, identidade.

INTERCULTURAL DISCLOSURES AND INTER-CROSSINGS IN "INCREDIBLE INDIA": REPORT ON TEACHING IN A DESIGN FACULTY IN JAIPUR- RAJASTÃO

Keywords: Affection and teaching, otherness, trust, identity.

Maira Pereira Gouveia Coelho

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Neste relato de experiência, pretendo apresentar meu percurso como docente no curso de graduação em Design da Faculdade Arch College, durante os anos de 2016 e 2017, na cidade de Jaipur, Rajastão, Índia, com o objetivo de compartilhar os processos de construção, subversão e de intercâmbio entre saberes que surgiram a partir das disciplinas pelas quais fui responsável e que me permitiram vivenciar processos de elaboração de conhecimento a partir da afetividade e troca de experiências interculturais construída com os estudantes. Buscamos, com isso, mostrar que o prazer de ensinar e a confiança estabelecida em sala de aula são princípios fundamentais e essenciais na estruturação do conhecimento, principalmente quando se trata de encontro entre culturas de diferentes espaços geopolíticos e culturais, como o que me foi possível vivenciar.

Fui responsável ao longo do ano pelas matérias de Fundamentos do Design; Contexto, Cultura e Referências em Arte e Design; Geração de Ideias e Desenvolvimento em Arte e Design; Princípios do Design; Prática Profissional e Métodos do Design, às quais foram por mim distribuídas na realização de seis projetos com cerca de dois meses de

duração, cada. Sendo assim, lecionei na instituição contribuindo nesses projetos durante um ano, e é este rico percurso de docência que pretendo compartilhar no presente relato, destacando meu próprio processo formação profissional como egressa do curso de Design de Moda da UFMG na construção dessa trajetória, uma vez que se tratou de minha primeira experiência como docente no ensino superior.

Destaco como aspecto fundamental nesta experiência, durante o nosso processo de construção de conhecimento, que não apenas as discussões propostas surtiram um bom resultado, mas especialmente as contribuições que me propus realizar dentro da instituição puderam fazer amadurecer mutuamente a mim e aos estudantes enquanto designers e pesquisadores, num auxílio de constituição do conhecimento de forma mútua e horizontalizada. Por fim, além desses projetos desenvolvidos com a turma no "Fundamentos em Design" em sala de aula, também produzimos artigos para a revista da instituição, decoração para o campus e fora dele em eventos acadêmicos e sociais, visitas guiadas da turma a um parque e dinâmicas de teatro que os estimulavam a falar em público.

A partir da vivências dessas experiência pudemos constatar uma maior liberdade expressiva dos alunos em relação ao mundo e em relação a si mesmos. Apesar de diferenças culturais tão extremas resultantes de nossas distintas realidades e trajetórias de vida, conseguimos formar um laço forte de respeito, cuidado, empatia e muita afetividade. Foi uma experiência gratificante e de grande aprendizado para mim, ao aprender a negociar processos de criação por um viés de liberdade e participação dentro de uma instituição marcadamente hierárquica e burocrática, formada por estudantes pertencentes a um estrato bastante conservador da sociedade, e, ainda assim, conseguir fazer projetos experimentais com grande adesão e participação efetiva.

Destaco e relato aqui dois dos projetos mais produtivos e com resultados mais marcantes. Uma das atividades trata do projeto de criação de um curta-metragem, destacada por eles como a mais prazerosas, a produção do filme se deu utilizando a técnica de stopmotion (fotos quadro a quadro organizadas em um vídeo de forma a dar ideia de movimento). Como metodologia, sorteei para cada grupo um espaço na instituição, que serviria de cenário - estúdio, corredores, jardins e cantina-, e um material

com o qual deviam trabalhar, assim sendo tínhamos: papel, roupas, materiais escolares (tesoura, lápis, borracha) e acessórios à escolha dos grupos.

Nesse projeto, a tarefa dada era que desenvolvessem um roteiro e o storyboard, com um desfecho para a narrativa, além de aprender noções de softwares avançados de edição de imagem e montagem cinematográfica. Na etapa técnica do projeto, contei com a colaboração de um dos profissionais do laboratório de design gráfico para mediar com os estudantes o uso dos programas e softwares específicos. Os resultados foram extremamente criativos, pois todos se empenharam na construção de narrativas experimentais e demonstraram habilidades no trabalho em grupo, além de eficiência na resolução de problemas. Os estudantes ficaram tão engajados no projeto que, muitas vezes, gastavam longas horas refazendo trechos do filme por conta própria, sem necessidade de um feedback de minha parte ou do técnico, o que me fez observar o desenvolvimento do senso crítico com relação aos trabalhos desenvolvidos. Muitos grupos trabalharam fora dos horários de aula, mesmo sem solicitação de minha parte, apenas por quererem ver o trabalho coeso e pronto a tempo para a entrega. Foi um trabalho em que os estudantes realmente mostraram autonomia e comprometimento com relação aos projetos.

O nosso quinto projeto, realizado na matéria de "Princípios do Design", tratou de algo relacionado à minha pesquisa desenvolvida desde a graduação em Design de Moda na UFMG, que resultou no Trabalho de Conclusão de Curso denominado "Corpo X Objeto: Intersecções entre corpo, roupa e arte", o qual buscou entender como se dá a relação entre corpo e objeto, com base nas contribuições de artistas neoconcretistas. A partir disso, apresentei aos estudantes o trabalho da artista Lygia Clark intitulado "Máscaras Sensoriais" e sugeri que fizessem suas próprias máscaras pensando em conceitos como ergonomia e empatia, através da elaboração de figuras de animais. Sendo assim, sorteei um animal para cada estudante e o desafio seria que criassem máscaras desses animais a partir de materiais reciclados. O critério de criação tinha como exigência que essas máscaras não deveriam ser figurativas; elas precisavam representar as sensações que os animais despertavam em cada um. Então, num primeiro momento, nos reunimos para discutir individualmente o que aquele animal representava para cada um dos estudantes,

se era um animal agressivo, traiçoeiro, venenoso, amável ou misterioso, e como poderíamos expressar essas sensações a partir de diferentes formas e materiais.

A decisão de usar materiais reciclados veio não só da inspiração no trabalho da artista Lygia Clark, que utilizava muitas vezes materiais recolhidos no lixo, como também no reconhecimento de que o lixo e o descarte incorreto de materiais representam um problema grave dentro da sociedade indiana e mundial e entendemos que o designer e o artista enquanto criadores de soluções e projetos têm grande responsabilidade em tal realidade. Sendo assim, fizemos uma visita de campo a um aterro sanitário antes de começarmos a produção das máscaras e essa visita representou uma experiência realmente intensa, já que o lixo é considerado um material impuro para muitos hinduístas (religião mais popular na Índia, praticada por cerca de 80% da população), ficou patente a aversão aos objetos descartados na dificuldade de alguns estudantes em aceitar que precisariam tocar "naqueles materiais", enquanto outros se entregaram rapidamente à experiência. Foi novamente um estabelecimento de uma confiança mútua. E, a partir de muito diálogo, saímos de lá com diversos materiais para a confecção criativa das máscaras.

Novamente os resultados foram surpreendentes, pois foram usados galões de água, arames velhos, assento de bicicleta, cadeiras, areia, pedaços de carros, galhos de árvores, entre outros, assim como materiais mais usuais como isopor, papel machê, tricô, origamis e tecido e toda sorte de soluções foram encontradas a partir de sessões de orientações, mas, partindo sempre e especialmente da criatividade e das demandas dos próprios estudantes. Nasceram assim: vaca, elefante, galinha, coruja, cobra, jacaré, sapo, peixe, porco, borboleta, cavalo entre outros seres exóticos e abstratos a partir de muita imaginação e experimentação.

Apesar de diferenças culturais tão extremas resultantes de nossas distintas realidades e trajetórias de vida, conseguimos formar um laço forte de respeito, cuidado, empatia e muita afetividade. Destaco que não fazia parte dos meus planos ou do diretor acadêmico que eu ficasse responsável pela mesma turma durante todo o ano letivo; esse processo se deu devido a uma organicidade no nosso processo de trabalho juntos que levou a uma evolução mútua. Foi uma experiência gratificante e de grande aprendizado para mim aprender a negociar processos de criação por um viés de liberdade e

participação dentro de uma instituição marcadamente hierárquica e burocrática, formada por estudantes pertencentes a um estrato bastante conservador da sociedade, e, ainda assim, conseguir fazer projetos experimentais com grande adesão e participação efetiva.

Não resta dúvida de que viver um ano num país asiático com uma cosmovisão e realidade cultural e social tão diversa da brasileira demarcou para minha trajetória um grande desafio não apenas em termos profissionais, como também em termos pessoais. Mas, de fato, valeu o esforço. Atualmente, retornei à academia para a pós-graduação em Design, pois tenho o sonho de que posso contribuir para transformar um pouco a sociedade, no sentido de estar mais qualificada para me propor, e aos meus futuros estudantes, novos desafios gerados pelo senso crítico, autoconhecimento e formação técnica necessários à prática artística e educativa no campo do design, das artes e áreas afins. Devo essa esperança à Índia e ao que lá pude construir e experienciar com meus 27 alunos da turma de Fundamentos em Design. Grata sou a eles pelo afeto retribuído e pela presença e auxílio na escrita de um capítulo tão lindo e importante na minha trajetória.

PEDAGOGIA CRÍTICA:
UMA ABORDAGEM DECOLONIAL PARA O ENSINO SUPERIOR EM DESIGN NO BRASIL

Palavras-chave: ensino superior em design, pedagogia crítica, Paulo Freire, pedagogia decolonial.

CRITICAL PEDAGOGY:
A DECOLONIAL APPROACH FOR DESIGN HIGHER EDUCATION IN BRAZIL

Keywords: design higher education, critical pedagogy, Paulo Freire, decolonial pedagogy.

Verena Ferreira Tidei de Lima

1. INTRODUÇÃO

Em um contexto de insustentabilidade, caracterizado por opressões e explorações em dimensões diversas – sociocultural, econômica, política e ambiental –, e que em última análise sustentam o capital, faz-se necessário repensar práticas que, direta ou indiretamente, contribuíram para a construção desse cenário e operam por sua manutenção. O design pode ser entendido como uma dessas práticas. Assim, entendendo-o enquanto um campo não apenas de prática, mas também de pesquisa e ensino, repensá-lo como um todo é uma questão primordial diante dos desafios enfrentados na atualidade em países latinoamericanos e, em específico, no Brasil.

Notadamente a respeito do ensino superior em design, admitindo seu ethos atual enquanto fruto de uma ideologia neoliberal e compreendendo que, historicamente, os cursos no país estruturaram-se a partir de modelos estrangeiros, é urgente reexaminá-lo em uma perspectiva de ruptura com o status quo, e de maneira endógena.

Frente ao exposto, este trabalho objetiva apontar caminhos profícuos para pensar o ensino superior em design no Brasil em uma perspectiva de sustentabilidade, com foco na pedagogia crítica de Paulo Freire.

2. DESENVOLVIMENTO

A reflexão proposta neste trabalho estrutura-se mediante uma revisão bibliográfica, que associa autores das áreas do design e da pedagogia, e decorre de análises e proposições inicialmente elaboradas na tese de doutorado *Ensino superior em design de moda no Brasil: práxis e (in)sustentabilidade*, defendida pela presente autora.

Do ponto de vista do design, e em se tratando de sustentabilidade, autores como Fry (2011, 2015), Fletcher e Williams (2013), Santos (2013) e Papanek (1971) apontam para a necessária transformação dos paradigmas tanto da prática quanto do ensino em design, sendo para tanto fundamental o enraizamento destes na realidade na qual encontram-se inseridos. Nesse aspecto, é fundamental reconhecer a relação intrínseca entre as esferas do ensino e da prática.

Os argumentos apresentados pelos autores denunciam uma prática de design que ocorre exclusivamente dentro da e para a economia de mercado atual. Tal orientação da atividade, essencialmente mercadológica e que preza muitas vezes pelo atendimento das necessidades apenas de uma população mais privilegiada (financeira, cultural e/ou tecnologicamente), acaba por exaurir a própria natureza do design – fundamentalmente política e direcional e, portanto, capaz de operar por mudanças no *status quo* ao invés de sua mera manutenção. Assim, a defesa é de uma prática de design comprometida com a sociedade como um todo (e não apenas com o mercado e os consumidores privilegiados), suas demandas e situações emergentes, bem como os problemas e as necessidades que constituem seu cotidiano. Em suma, uma prática apta a intervir na realidade em uma perspectiva de transformação.

No que se refere ao ensino em design, os autores argumentam que o paradigma educacional atual prioriza sobretudo a cultura do consumo, compactuando desse modo com a manutenção do *status quo*. A ausência de contextualização da atividade de design (em termos socioambientais, econômicos e políticos) na esfera educacional, e dessa maneira a distância, ou mesmo dicotomia, existente entre o mundo acadêmico e o mundo real, instaura um posicionamento alheio aos problemas e necessidades reais, sejam eles locais ou globais. Neste sentido, defende-se no âmbito educacional a problematização dos fenômenos contemporâneos e, principalmente, o confrontamento do contexto socioambiental, econômico e político circundante, de maneira que a postura instaurada

seja a de intervenção em meio aos desafios que constituem a realidade. Neste sentido, Lima (2018) defende que as transformações necessárias aos cursos de design, no Brasil, sejam pensadas de maneira endógena, ou seja, a partir do contexto brasileiro, pontuando que institucionalmente os cursos originaram-se sob grande influência de modelos e matrizes curriculares estrangeiras.

Do ponto de vista da pedagogia, Freire (2014) considera a educação enquanto uma forma de intervenção no mundo, podendo a mesma ambicionar mudanças radicais na sociedade, bem como aspirar à sua manutenção. Assim sendo, também a educação é essencialmente política, e neste sentido, tanto Freire (2014) quanto hooks (2013), argumentam que a educação pode tanto reforçar quanto subverter determinadas dinâmicas de exploração e opressão que conformam a realidade.

Os autores criticam uma educação em seus diversos níveis pactuada com o neoliberalismo e à serviço do mesmo (portanto orientada à manutenção do *status quo*). A pedagogia crítica, defendida por ambos os autores, advoga por uma educação construída com base no pensamento crítico, na problematização do futuro, no *continuum* entre teoria e prática, na autonomia e na emancipação e, principalmente, no exercício da práxis enquanto ação e reflexão sobre o mundo a fim de modificá-lo; orientada, desse modo, à transformação do *status quo* rumo a uma sociedade mais humana e mais justa.

Esses e outros conceitos que configuram a pedagogia crítica, embora não tenham sido formulados com referência ao ensino superior em design, estabelecem com o mesmo (e suas demandas e proposições) um diálogo generoso, conforme identificado por Lima (2018).

Assim sendo, considerando as rupturas necessárias para a transformação de um cenário tido como insustentável, diante dos desafios enfrentados em países latinoamericanos e em específico no Brasil, e entendendo sobretudo a urgência de mudança dos paradigmas da prática e do ensino em design (que necessitam orientar-se à intervenção na realidade com vistas à alteração do *status quo*), a pedagogia crítica é o enfoque defendido neste trabalho.

Neste sentido, as reflexões elaboradas por Lima (2018), que concatenam pesquisas teórica e empírica à luz do pensamento freiriano, defendem uma prática e, portanto, um ensino superior em design baseados na práxis – sobre, com e para a realidade, brasileira,

na qual encontramo-nos inseridos. Essa perspectiva – de práxis – pode, inclusive, estender-se para o campo do design como um todo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De um ponto de vista mais amplo, a superação de um cenário insustentável demanda uma ruptura com a ideologia neoliberal que atualmente sustenta o capital, e que opera mediante dinâmicas de exploração e opressão. É neste sentido que a transformação do *status quo* faz-se necessária.

Conforme mencionado anteriormente, este trabalho apresenta o desdobramento de algumas reflexões elaboradas inicialmente na tese de doutorado defendida pela presente autora, e que sugerem um direcionamento para a necessária reorganização do campo do design no Brasil, em particular no que se refere ao ensino superior.

A revisão bibliográfica realizada aponta para um trânsito fértil entre os campos do design e da pedagogia, suscitando uma construção de conhecimentos que extrapole as fronteiras disciplinares características da modernidade e seus cânones. Neste sentido, a ruptura necessária ao enfrentamento dos desafios que constituem as realidades latinoamericanas e brasileira diz respeito também aos limites e hierarquias impostos por campos disciplinares.

Neste sentido, o aporte teórico oferecido pela pedagogia crítica, que compreende a educação enquanto forma de intervenção no mundo e um exercício constante de práxis com o propósito de transformação da realidade rumo a uma sociedade mais justa e humana, pode ser concebido como um caminho profícuo para pensar a esfera educacional do campo do design no Brasil, em uma perspectiva de enraizamento dos cursos ante sua realidade circundante – e, por conseguinte, para pensar a própria prática em design.

Por fim, embora Lima (2018) não adote o termo *decolonial*, sua proposição é que haja justamente este giro no ensino superior em design no Brasil, em se tratando de sua necessária e urgente transformação perante os desafios impostos pelas opressões e explorações vivenciados em um cenário de insustentabilidade. A proposta de refletir a respeito da realidade brasileira com o intuito de agir sobre a mesma em uma perspectiva de transformação – o exercício da práxis transformadora, portanto – configura-se como

uma maneira endógena de almejar e construir novas realidades possíveis; um novo *status quo*.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

VERENA FERREIRA TIDEI DE LIMA; Doutora; São Paulo, SP, Brasil; verenalima@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLETCHER, K.; WILLIAMS, D. **Fashion education in sustainability in practice**. Research Journal of Textile and Apparel, v. 17, n. 2, p. 81-88, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 48. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

FRY, T. **Design as politics**. Oxford: Berg, 2011.

FRY, T. **Design education in a broken world**. In: OVEN, P. Č.; PREDAN, B. (Eds.). Design education: what do you see? What do you think about it? What do you make of it? Liubliana: Academy of Fine Arts and Design, 2015.

HOOKS, B. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2013

LIMA, V. F. T. **Ensino superior em design de moda no Brasil: práxis e (in)sustentabilidade**. 2018. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/T.16.2018.tde-19122018-154908. Acesso em: 2020-10-26.

PAPANEK, V. **Design for the real world: human ecology and social change**. Chicago: Chicago Review Press, 1971.

SANTOS, M. C. L. dos. **Educational experience in design for sustainability: enhancing a critical perspective among undergraduate students**. In: WALKER, S.; GIARD, J. (Eds.) The handbook of design for sustainability. London: Bloomsbury Academic, 2013.

INTERGERACIONALIDADE E SUSTENTABILIDADE CULTURAL: DEIXAR QUE CONTEM "ERA UMA VEZ EM ITAMATATIUA"

Palavras-chave: Design, Sustentabilidade Cultural, Intergeracionalidade, Autonomia, Educação.

INTERGERACIONALITY AND CULTURAL SUSTAINABILITY:
LET THEM CONTAIN "ONCE ON ITAMATATIUA"

Keywords: Design, Cultural Sustainability, Intergenerationality, Autonomy, Education.

Glauba Alves do Vale Cestari

Nayara Chaves Ferreira Perpétuo

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

1. SENTA QUE LÁ VEM HISTÓRIA

Contar é um ato de resistência e manutenção das raízes de um povo. Foi ouvindo as histórias dos chamados antigos do quilombo, os idosos e idosas, que chegamos à problemática que motivou esse estudo: "os jovens não querem mais saber da tradição". Assim, pelo desinteresse manifestado no quilombo de Itamatatiua, povoado localizado na cidade Alcântara-MA (Brasil), nos interessamos em desenvolver o projeto de pesquisa e extensão que chamamos de "*Era uma vez em Itamatatiua*". Apoiado pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – IFMA, tem como objetivo desenvolver, com a participação da escola e comunidade, ações que contemplem o planejamento e aplicação de oficinas baseadas em técnicas de contação de história e nos procedimentos projetuais desenvolvidos pelo Núcleo de Abordagem Sistêmica do Design da Universidade Federal de Santa Catarina (NASDesign-UFSC) no intento de gerar aproximação entre a escola do quilombo e a comunidade de Itamatatiua para fomentar intergeracionalidades na educação quilombola.

Desse modo, pretendemos contribuir para a sustentabilidade da cultura local e aqui apresentamos os desdobramentos desse projeto, especialmente no que diz respeito ao posicionamento do design abrindo espaço para a contação de histórias de Itamatatiua, passando de geração em geração o saber-fazer tradicional que define a identidade desse quilombo. Nos respaldamos nas premissas da pesquisa-ação aliada à História Oral, escolhas pertinentes em um sistema que gere intergeracionalidade cultural em aproximações entre os alunos do ensino fundamental da escola local e os adultos e idosos detentores dos saberes e práticas tradicionais herdados dos ancestrais, a saber: produção de cerâmica, danças, músicas, rituais.

2. COMO OUVIMOS O QUILOMBO

Fundamentam nossas práticas e reflexões alguns que já pesquisaram naquele e em outros territórios, tais como: Noronha (2015, 2012), Cestari (2014), Machado (2014), Furtado (2013), Ferreira (2009); aqueles que nos mostram outras possibilidades de pesquisas e ações em design a exemplo do NASDesign por meio dos pesquisadores Aros (2016) e Lauro (2014) e autores que ampliam nossa visão acerca do design, como pesquisadores em campo no contato e correspondência com o outro, especialmente em comunidades tradicionais, tais como, respectivamente: Manzini (2017), Ingold (2018, 2012), Escobar (2016) e Lima (2010).

Estabelecemos estratégias de ações com foco na abordagem sistêmica do design divididas em três fases, sendo elas: sentir, agir e realizar.

Figura 1 – Sistematização da metodologia: fase 1.
Fonte: dos autores

A primeira fase: sentir (figura 1), é constituída por três etapas, deste modo iniciou com o encontro entre nós, sujeitos externos à cultura local, e a comunidade por meio de seminários e reuniões individuais para obter consentimento para desenvolver um projeto colaborativo. Nessa fase o foco foi a voz de diferentes gerações do quilombo para posteriormente alinharmos as histórias relativas aos temas: educação, tradição e território à Itamatatiua do passado, presente e futuro na perspectiva de quem vive no local.

Ouvimos os chamados *antigos* (os mais idosos) em suas casas. Já as crianças, em três dias de oficinas de contação de histórias realizadas na escola local, expressaram seu entendimento sobre o quilombo em desenhos e também em canções, danças, poemas e lendas de Itamatatiua. Por sua vez, uma oficina intergeracional, com duração de três dias, possibilitou um encontro para contação de histórias entre as diferentes gerações no Centro de Produção de Cerâmica, onde apenas as mulheres produzem artefatos. O local foi construído a cerca de 15 anos atrás e, segundo Neide de Jesus (líder do quilombo), foi uma conquista da Associação das Mulheres de Itamatatiua. Porém, essa prática vem dos ancestrais e resiste há mais de 300 anos.

Na oficina intergeracional as histórias sobre o quilombo deram forma às bonecas, animais e cenário. Os personagens ganharam as vozes das crianças e idosas resultando

em um teatro de barro sobre o quilombo produzido de modo colaborativo. As interações ocorridas, registros e delimitações nos direcionaram aos caminhos para seguir à fase agir e suas respectivas etapas.

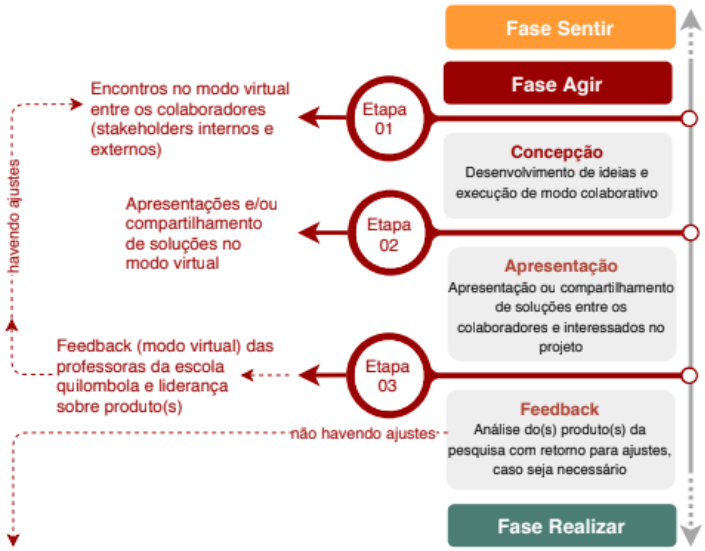


Figura 2 – Sistematização da metodologia: fase 2.
Fonte: dos autores

A segunda fase: agir (figura 2), indica o desenvolvimento de ideias e execução de modo colaborativo, compartilhando soluções entre os envolvidos no processo com vistas no objetivo do projeto e analisando-as com abertura para ajustes.

Figura 3 – Sistematização da metodologia: fase 3.

Fonte: dos autores

Por fim, a fase 3: realizar (figura 3), consiste na entrega dos produtos da pesquisa à comunidade com abertura para nova análise e ajustes. Devido a pandemia do Corona vírus, as etapas da fase agir foram desenvolvidas no modo virtual, mediante vídeo conferência e outros meios disponíveis às professoras, liderança e demais colaboradores na realização deste projeto. Estamos em um último estágio, a fase realizar, momento de formatação do registro das oficinas para publicação e possibilidade de replicação das ações.

3. OUVIMOS, E CONVIDAMOS A OUVIR

A sustentabilidade cultural dos quilombos é uma responsabilidade de todos nós e isso implica em repensar a educação a partir da base. As vozes das (os) ceramistas e moradoras (es) mais velhas (os) da comunidade nos mostraram até aqui o caminho para a escola, pois é lá que estão as crianças, a nova geração do quilombo que os idosos dizem estarem se afastando das tradições. O diálogo entre essas diferentes gerações pode ser uma estratégia mediante a inovação ou a renovação do ato de contar histórias.

Esperamos inspirar outras comunidades étnicas ou culturalmente diferenciadas e instrumentalizar a educação não apenas na escola, mas também em espaços que divulguem a cultura brasileira às diversas gerações e etnias. O produto desta pesquisa extensionista é pontual e ainda está em desenvolvimento, mas dele já reverberam caminhos possíveis e esforço coletivo para estimular o educar quilombola pela oralidade mantendo a tradição do contar para perpetuar tradições do quilombo. Fica nosso convite: vamos ouvir o quilombo contar?

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

GLAUBA ALVES DO VALE CESTARI; Mestre; IFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; glauba.cestari@ifma.edu.br

NAYARA CHAVES FERREIRA PERPÉTUO; Mestre; IFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; nayarachaves@ifma.edu.br

LUIZ FERNANDO GONÇALVES DE FIGUEIREDO; Doutor; UFSC; Florianópolis, Santa Catarina, Brasil; lff@cce.ufsc.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AROS, K. C. (2016). **Elicitação do processo projetual do Núcleo de Abordagem Sistêmica do Design da Universidade Federal de Santa Catarina**. (Dissertação de mestrado). Programa de Pós-graduação em Design e Expressão Gráfica. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC. 2016. 103 p.

CESTARI, G.A.V. **Cerâmica do quilombo de Itamatatiua: Interações do design com o artesanato voltadas à sustentabilidade.** Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Maranhão, Programa de Pós-Graduação em Design, 2014.190 f.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y Diseño.** La realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016.

FERREIRA, R. J. S.; GRIJÓ, W. P. **Eu e Tu Em Itamatatiua: Traços De Uma Identidade Cultural.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Rio de Janeiro – 7 a 9 de maio de 2009.

FURTADO, Marcella Brasil. **Cultura, Identidade e Subjetividade em uma Comunidade Quilombola:** uma etnografia na comunidade Kalunga. 2013. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Processo do Desenvolvimento Humano e Saúde, Instituto de Psicologia, Universidade de Brasilia, Brasília, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/13729>. Acesso em: 11 jan. 2018.

INGOLD, Tim. **Anthropology and/as Education.** Reoutledge. New York: 2018.

_____. **Trazendo as coisas de volta à vida:** emaranhados criativos num mundo de materiais. In: Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n.37, p. 25-44, jan/jun. 2012.

LIMA, Ricardo Gomes. **Objetos:** percursos e escritas culturais. São Paulo, 2010.

LAURO, A. B. **Abordagem Sistêmica e Gestão do Design na formação de uma rede integradora de serviços**. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-graduação em Design e Expressão Gráfica. Florianópolis, SC. 2014. 119 p.

MACHADO, Joana Carmen do Nascimento**. "nem parece que tem quilombola aqui**": (in) visibilidade da identidade quilombola no processo formativo da CFR do Território Quilombola de Jambuaçu Pe. Sérgio Tonetto. 2014. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação, Instituto de Ciências da Educação,

Universidade Federal do Pará, Belém, 2014. Disponível em: <http://ppgedufpa.com.br/arquivos/File/JOANA2014.pdf>. Acesso em: 9 jan. 2019.

MANZINI, E. Design: **Quando todos fazem design:** uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo: Unisinus, 2017. 254 p. Tradução: Luzia Araújo.

NORONHA, Raquel. **Dos quintais às prateleiras:** as imagens quilombolas e a produção da louça em Itamatatiua – Alcântara – Maranhão. 289f. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

_____. **Do centro ao meio**: um novo lugar para o designer. São Luís: Anais do 10º P&D, 2012.

PUNK & DESIGN
ZINES DIGITAIS COMO MÉTODO

Palavras-chave: zine digital, produção gráfica, xerografia, subjetivação.

PUNK & DESIGN
DIGITAL ZINES AS A METHOD

Keywords: digital zine, graphic design, photocopied art, subjectivity

Camila Olivia de Melo

1. INTRODUÇÃO

Os zines têm característica física xerocável e papeleira; circulam pela materialidade da vida dentro de envelopes ou em feiras de arte & design; estão nas ruas da metrópole. São publicações gráficas criadas a partir de diferentes materiais, mas antes de tudo, é uma mídia radical DIY (*do it yourself*) (DOWNING, 2004). Vale dizer que os zines são, em sua maioria, artefatos tangíveis reproduzidos por fotocópia. Porém, existe uma modalidade digital dos zines, são os chamados e-zines, ou zines digitais (POLETTI, 2008).

Com as intervenções de saúde provocadas pela COVID-19, nosso cotidiano educativo foi transportado para a modalidade remota. Diante desta ruptura, seriam os zines uma das saídas metodológicas? Poderiam tecer alguma linha de fuga possível?

Este é um relado de experiência com estudantes da Universidade Paulista dentro da disciplina Produção Gráfica durante o primeiro semestre 2020. Aqui descrevo as etapas do fazer digitalmente zines e a chance de ensaiar técnicas do design para fazer emergir a subjetividade. Afinal estamos lidando cotidianamente com fúrias e angústias que o COVID-19 nos traz.

Daí o interesse em trabalhar com a escrita de si de Michel Foucault (2014) propondo a composição de peças gráficas a partir das temáticas de si na tentativa de

realizar práticas da liberdade por meio das quais os indivíduos se constituem. Ou seja, a escrita e feitura de e-zines. Tomando ainda como inspiração as "experiências limites" de Didi-Humerban (2013) para ter a criação de e-zines como suporte artístico a revelar tanto o que se quer esquecer quanto lembrar: a Pandemia 2020.

Nesse sentido, de que maneira os zines poderiam atuar como ferramenta projetual online? Quais estratégias seriam possíveis para lançar-se numa investigação de si por meio do Design?

Os **objetivos** desta pesquisa: reconhecer a tecnologia como meio catalisador; reinventar os zines como método do Design; buscar novos modos de registro tentando captar processos de subjetivação de estudantes do curso de Design Gráfico. Uma busca que se torna relevante em um cenário cujas práticas educativas foram deslocadas para o remoto e se faz urgente criar métodos aplicáveis a ambientes digitais.

Foi então que a **metodologia** dos zines nos levou a navegar pela web e fluímos na rede com a plataforma de publicação issuu.com. A desprenteciosa folha A4 dos zines nos incentivou tencionar limites: punk ou design? Existiriam limites aos zines? A estética xerográfica (própria do xerox) acompanhou esse processo de criação elaborado com o que era possível: folhas secas, o próprio corpo ou pincéis digitais.

A inspiração expressionista fez emergir o **produto final**: 13 e-zines publicados. Em suas páginas fotografias que registram gestos sufocados, escritas melancólicas, manipulação em g*litch art e photocopied art*, colagens analógicas e digitais. As principais **contribuições** deste método (zines digitais) é a experimentação técnica; é incentivar autoconhecimento além da liberdade de se autopublicar digitalmente.

Os **resultados** desta pesquisa trouxeram mais do que e-zines digitais, são portfólios de si. O que podemos ver é o uso da produção gráfica como meio para (quem sabe) expurgar fúrias, angústias e saudades; nesse período em quarentena estivemos (docente e estudantes) envoltos exatamente como Patti Smith (2016, p. 26) nos descreve, "*por um mal-estar leve, porém prolongado. Não uma depressão, algo mais como um fascínio pela melancolia, que giro na minha mão como se fosse um pequeno planeta, triscado de sombras, de um azul impossível*."

2. AS ETAPAS DO PROJETAR ZINES DIGITAIS

Os zines em ambientes digitais oportunizam a experimentação técnica como nas já conhecidas "etapas projetuais" (ARGAN, 1992). Nesse processo – para criação de e-zines em ambientes educativos – parte-se de uma frase ou questão norteadora. A partir disso organiza-se etapas do projetar. Não há exatamente um número exato desta divisão, o guia será sempre o tempo de conclusão do projeto, semestre ou oficina. Irei aqui me ater ao período de 03 meses.

No primeiro mês organizam-se os grupos, criam-se as identidades para os coletivos e um primeiro debate a respeito das técnicas é instigado. Como estamos em uma paisagem digital qualquer plataforma colaborativa ou *workspace* é válida; não há regras a serem seguidas. Mesmo assim optei em seguir pela linha da *Photocopied Art*, ou Xerografia (WREKK, 2014; RIZOLLI, 1993). Ou seja, optando por trabalhar com a estética da escala em cinza, das falhas do xerox e da manipulação gráfica do *brightness/contrast,* por exemplo.

Nesta **primeira etapa** incluímos um caderno de anotações em nosso cotidiano acadêmico, tratando-o como Clarice Suzuki (2014) nos descreve, páginas que nos revelam caminhos experimentais a construir olhares. Ela mesma nos resume, "*caderno [de artista] é o lugar do próprio indivíduo, íntimo, onde ele tem espaço para ser, para exercer a sua autoria, enfim, um espaço (...) uma possibilidade de exercício da autonomia*." (SUZUKI, 2014, p. 24)

Neste momento a pesquisa foi direcionada a reunir referências sonoras (criamos uma *playlist* no *spotify)* e visuais como por ex. tipografias, efeitos de impressão, elementos da papelaria e o mais importante desta etapa: o interesse técnico-experimental de cada participante. A proposta em utilizar o suporte e-zine de certa forma explodiu limites que geralmente se esbarra em formatos de publicação tradicionais. Os relatos a baixo nos fazem pensar isso.

> O e-zine enquanto proposta possui certa liberdade. Utilizando nossas ferramentas e conhecimentos para elaborar um caderno de artista, com a finalidade de sentirmos livres outra vez, o período em questão nos traz diversos obstáculos.

> Antes de chegar nesse resultado, reuni tudo que evito demonstrar para as pessoas, todos os sentimentos que recuso aceitar a existência. (...) por que não externizar isso? Por que não expressar isso no e-zine? Tornar visual, e assim, fazer com que minha relação com isso se torne menos desagradável.
> (Coletivo Rosmarinus - diário de campo 2020.1)

Rememorar tudo aquilo que se quer esquecer. Forçar-se a ver e a escrever justamente o que não se quer, para assim quem sabe fazer emergir a subjetividade. Nessa espiral de esquecimento-lembrança com e-zines, as emoções perturbadoras são revisitadas. São recortadas, grampeadas ou coladas. Mas desta vez os zines podem despertar "vontade de autocuidado" (OLIVIA-MELO, p. 53, 2021). Pedaços de memória, agora visualmente despostos em e-zines são entendidos aqui como retratos de uma experiência que chega ao seu limite (DIDI-HUMERBAN, 2013). Porém, como galhos de eras continuam seu processo de transformação e crescem nas páginas/canvas de cada zineiro(a).

Na **segunda etapa** (mês 02) o foco estava na produção de imagens digitais individuais. Cada integrante do coletivo esteve engajado(a) em criar peças que pudessem dialogar com o tamanho A4. Isso porque os zines são produzidos, em sua maioria, nas dimensões 21,0 x 29,7 cm e por isso optamos por seguir essa régua. Desse modo, explorou-se a criação de pequenos trechos textuais que pudessem se relacionar com as imagens digitais. Para registrar esta etapa alguns procedimentos foram adotados: *prints* de tela, fotografias do ambiente de trabalho e o compartilhamento coletivo de fichamentos, por exemplo.

A **terceira etapa** (última) exigiu auto-organização. Um e-zine precisaria ser montado e um relato textual a ser entregue. Orientações pontuais seriam necessárias. Com o auxilio da ferramenta *zoom* (no modo *breakout rooms*) os coletivos puderam compartilhar saberes técnicos entre si. Dessa maneira foi possível orientar cada coletivo, que expressava maior número de dúvidas em salas privadas do que em ambientes de aprendizado aberto.

Quando se pensa em zines no design seria preciso explorar ferramentas que mesclem o mundo **material e digital**. Utilizamos o aplicativo para mobile *CamScanner* como uma das formas de se digitalizar, por exemplo, as colagens produzidas manualmente que receberiam tratamento digital posteriormente. O *issuu.com* nos foi

base para auto-publicação do e-zine; seu modo *fullscreen sharing* gratuito possibilitou a publicação dos resultados gratuitamente. O *Workspace* da *Google* facilitou a troca de documentos, principalmente o *Classroom*. Mas que de longe podem ser consideradas as melhores ferramentas *e-learning*.

Por fim, é importante frisar que a criação e publicação de e-zine feita de maneira coletiva foi a principal estratégia para unir zines & design no contexto da educação a distância (ou aulas ao vivo). Uma estratégia que buscou não ver limites entre punk & design. Não ver limites, inclusive aos próprios zines. Isso resultou uma busca estética que pudesse dialogar com o universo dos zines e do design ao mesmo tempo.

Houve um esforço em encontrar estratégias zinísticas para levar ao digital objetos orgânicos como galhos e folhas secas, como na figura 1. Esse esforço talvez tenha sido gesto a contar a própria história. Contar sobre si por meio de folha secas me faz pensar no que Patti Smith (2016) um dia nos incentivou a fazer: ter as folhas *"como vogais, sussurros de palavras como um alento livre. Folhas são vogais. Eu as espalho na esperança de encontrar as combinações que procuro*. (SMITH, 2016, p. 132).

melancolia (s.f)

01. *Med, Psicol* Estado mórbido que se caracteriza por tristeza profunda, grande depressão e falta de energia física e mental, geralmente causado por doença psiquiátrica, atualmente considerado um estágio da psicose maníaco-depressiva; tristimania. **02.** Estado emocional caracterizado por profunda tristeza e desencantamento; depressão, mangorra. **03.** *Por ext* Sentimento de languidez, permeado por uma suave e indefinida tristeza que leva à meditação e à introspecção.

27 28

Figura 1 – páginas 27 e 28 do e-zine produzido pelo coletivo KAUS
Fonte: arquivo pessoal – disponível no link: https://issuu.com/coletivokaus/docs/e-zine_kaus_-_publicar_issuu

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

CAMILA OLIVIA DE MELO; doutorado em Design PUC-Rio; docente na Universidade Paulista UNIP-JK; S. J. Rio Preto, São Paulo, Brasil; camilamelopuni@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, G. C. A história na metodologia do projeto. *Revista Caramelo*, n.6. São Paulo: FAU/USP, 1992.

ALZADÚA, Gloria. Falando em línguas: uma carta para as mulheres escritoras do terceiro mundo. Tradução: Édna de Marco. *Revista Estudos Feministas*, ano 8, 1º semestre de 2000, p. 229-236.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: UBU, 2016.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Cascas*. Revista Serrote, Instituto Moreira Salles, São Paulo, 2013, n. 13, p. 100.

DOWNING, John. **Mídia radical: rebeldia nas comunicações e movimentos sociais**. São Paulo: SENAC, 2004.

FOUCAULT, Michel. A escrita de si. In: Manuel Barros da Motta (Org.) **Ética, sexualidade e política** - Ditos e Escritos. Tradução: Elisa Monteiro e Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.

FLEISCHER, Marion. **O expressionismo e a dissolução de valores tradicionais: uma evolução espiritual e estética um período de análise e estética**. IN: O expressionismo. ORG: J. Guinsburg. São Paulo: Editoria Perspectiva, 2002.

Rizolli, Marcos. Uma poética da máquina: arte-xerox. 1993. 240 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1993.

POLETTI, Anna. **Intimate ephemera: reading young lives in Australian zine culture**. Melbourne University Press: Melbourne, 2008.

OLIVIA-MELO, Camila. **zine feminista: datilografias de fúria & saudade**. Rio de Janeiro: Ape'Ku, 2021.

SMITH, Patti. **Linha M**. Tradução Claudio Carina, São Paulo: Companhia das letras, 2016.

SUZUKI, Clarissa Lopes. **Cadernos de artista: páginas que revelam olhares da arte e da educação**. São Paulo, ECA USP, 2014.

WREKK, Alex. **Stolen sharpie revolution: a DIY resource for zine culture**. Oakland: Lunchroom Publishing, 2014.

A EXPERIÊNCIA MARGINAL CURATORS
PRÁTICAS EXPERIMENTAIS PARA O *DESAPRENDIZADO*

Palavras-chave: transdisciplinar, interseccional, desobediência, crítica institucional

THE MARGINAL CURATORS EXPERIENCE
UNLEARNING EXPERIMENTAL PRACTICES

Keywords: transdisciplinar, intersectionality, disobedience, institutional criticism

Beatriz de Alcantara

1. INTRODUÇÃO

O presente texto foi elaborado a partir da perspectiva da autora Beatriz de Alcantara, licenciada em Design pela *Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo* e mestra em *Estudo das Artes*, com habilitação em Museologia e Curadoria pela *Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto*, Portugal. O projeto *Marginal Curators*, concebido junto à historiadora de arte Isabeli Santiago durante o período do curso de mestrado da universidade portuguesa entre 2016 e 2018, deve ser aqui entendido como uma série de ações que buscou subverter a prática pedagógica aplicada pela instituição, primeiramente dentro do campo das artes, através de estratégias e veículos condizentes ao universo do design e interessantes enquanto manifestações críticas e políticas.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO E METODOLOGIA

2.1. A Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

O impulso inicial que deu origem ao grupo *Marginal Curators* parte, sobretudo, do interior da academia de *Belas Artes da Universidade do Porto*, como resposta às demandas propostas pelas disciplinas cursadas (projetos e trabalhos práticos, ensaios e análises teóricas, etc). Não obstante, é da esfera pessoal (sujeito subjetivo) que se findam os aspectos críticos que dão forma às experiências desenvolvidas. Isso quer dizer que *Marginal Curators* está estritamente ligado à identidade das fundadoras enquanto

mulheres imigrantes em um país cujo histórico colonizador permanece vivo e ainda é enaltecido em suas escolas, vias públicas, comércio e em diferentes manifestações do imaginário popular como parte da identidade local de seus habitantes. Também não são raros no país — e ainda na cidade do Porto — casos de discriminação étnica e racial em todos os níveis do espectro, ainda que faltem dados oficiais que compreendam a complexidade do assunto[1].

No enquadramento específico da academia de Belas Artes da Universidade do Porto, é importante considerar que as reflexões aqui propostas não querem verificar uma prática individual ou de um corpo de professores e/ou funcionários representantes da instituição, mas sim o alinhamento dessa instituição (em sua definição enquanto um conjunto de regras e preceitos) com uma perspectiva global daquilo que Paulo Freire chamou "sistema de ensino bancário". Mais especificamente, a incidência se dá sobre características amplamente naturalizadas no sistema de ensino europeu/ocidental — "por 'Ocidente' eu não quero me referir à geografia por si só, mas à geopolítica do conhecimento" (MIGNOLO, 2008, pg.290) —, como é o caso do uso quase exclusivo de referências e bibliografias europeias e norte-americanas, do enaltecimento desses cânones e dessas perspectivas através de uma suposta História única, da rigidez das

[1] O relatório de 2019 do *Observatório das Migrações* (OM) mostra que, apesar de benéfica a presença de imigrantes para a economia e natividade do país, é gradativo o aumento do número de pessoas que enxergam "a discriminação com base na origem étnica [como] 'comum' ou 'muito comum' no país [Portugal]" (53% em 2012 e atingindo 67% em 2019). O mesmo relatório levanta ainda dados da *Comissão para a Igualdade e Contra a Discriminação Racial* (CICDR), onde é possível destacar a "nacionalidade" como tema principal das queixas acompanhadas pela instituição, seguidos pela "origem racial e étnica" e pela "cor de pele". A "nacionalidade brasileira" fica em terceira posição no quadro das principais expressões usadas como fundamento de discriminação, logo após a "etnia cigana" e "cor de pele negra/negro/preto/raça negra". Baseado em denúncias oficiais sobre preconceitos étnicos/raciais, o OM reconhece "alguma carência de dados acerca da percepção da existência de discriminação racial e étnica, nomeadamente, para o contexto português". Assim, apesar de comuns os relatos (onde as redes sociais cumprem importante papel) e da presença de outros indicadores (como é o caso do crescimento do partido *CHEGA*, atualmente amparados pelo bordão "Europa mais segura para si e os seus filhos") não existem dados que revelem, em totalidade, a expressividade e impacto da discriminação étnica e racial em Portugal. Não foram encontradas, por exemplo, análises oficiais de problemas como abusos cometidos pela hipersexualização e objetificação dos corpos femininos estrangeiros (cis e trans) ou sobre a deslegitimação da língua portuguesa quando em forma considerada "não oficial", tal como falada nos outros países lusófonos.

hierarquias e dos métodos acadêmicos e da restrição à escrita "oficial", europeia e colonizadora, ao passo que estudos, metodologias e abordagens decoloniais são desvalorizados, quando não deslegitimados.

Assim, a estrutura (acadêmica) à qual *Marginal Curators* responde equivale a um sistema que se mostra invariavelmente hegemônico, enquanto máquina do exercício da disputa do poder entre países, mercados, histórias, línguas e culturas; que homogeneíza as iniciativas de grupos minoritários posicionados nas exterioridades do imperialismo ocidental moderno (MIGNOLO, 2008).

2.2. Feminismo interseccional, desaprendizado, transdisciplinaridade e o contributo Marginal da desobediência

> Isso é poesia como iluminação, pois é através da poesia que damos nome àquelas idéias que são — até o poema — sem nome e sem forma. (LORDE, 2017)

Grande parte da metodologia praticada pelo coletivo *Marginal Curators* se deu através da estratégia referenciada como um "retorno à *collage*"[2]: uma prática de composição através da apropriação de imagens e citações de terceiros, evitando intencionalmente a produção acadêmica autoral, articulados a textos em primeira pessoa, relatos, uso de formatações em funções diferentes das habituais (e.g. textos curatoriais escritos como uma instrução ou rodapés de textos acadêmicos como conteúdo independente), etc. Essa estratégia possibilitou o reconhecimento de referências externas ao circuito europeu e diagonais ao design, às artes, à literatura, à teoria da comunicação, entre outros campos, de forma a cumprir um propósito duplo para o coletivo: 1. enquanto

[2] Não é de todo irônico que, mais tarde, essa mesma lógica tenha sido reconhecida no trabalho e pesquisa do artista e professor Kenneth Goldsmith, criador do site UbuWeb e do curso de "Escrita Não Criativa", realizado desde 2004. O formato, condizente com aquilo que Goldsmith enxerga como "apropriação, replicação, plágio, pirataria, mixagem, saque, como métodos de composição" (BEIGUELMAN, 2011), surgiu para o *Marginal* através de uma ideia prática envolta no plano teórico do curso de Comunicação da Faculdade de Belas Artes: a possibilidade de coincidir a cultura dos "memes" na internet ao conceito de "transcriação" de Haroldo de Campos (2011).

portadoras do conteúdo teórico usado como condutor das experiências; e 2. sendo esses conteúdos sólidos materiais de trabalho.

Uma observação posterior dessas referências mostrou uma particular atenção aos discursos de mulheres negras ancoradas pelo feminismo interseccional (apesar de não usarem o termo específico, atribuído a Kimberlé Crenshaw, em 1989) no ponto onde estabelecem contato entre a crítica à academia e a prática artística. As reflexões sugeridas por Audre Lorde, Grada Kilomba, François Vergè e bell hooks foram para *Marginal Curators* um corpo-teórico condutor de atividades, fosse através do estudo de suas áreas específicas de atuação (como professoras, pesquisadoras, historiadoras, psicólogas e artistas) mas também pelo posicionamento radical, ao reivindicarem sua subjetividade (no caso, enquanto mulheres negras) dentro da academia. Esses fatores foram assim refletidos em *Marginal* através de uma atuação que buscou incorporar camadas críticas do estudo da estética e da linguagem, fazendo dos vieses decolonialistas e feministas, parte de um mesmo problema.

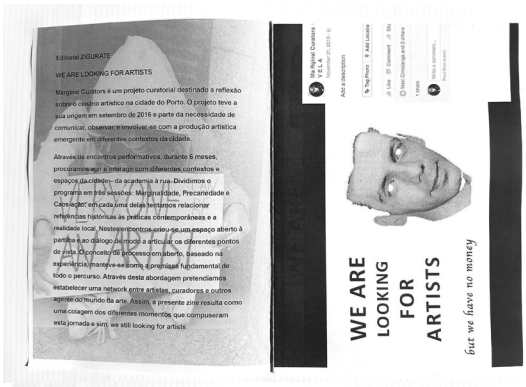
Quando hooks se refere à "dualidade entre o público e o privado, [que encoraja] professores e estudantes a não enxergar as conexões existentes entre vida e prática" (HOOKS, 1994, pg.15), a autora questiona o pensamento dicotômico acadêmico que reduz mentes e corpos às suas atuações paralelas, ignorando as interconexões existentes entre esses planos. Assim, *Marginal Curators* posiciona-se no entre-planos, incorporando a "rebeldia" segundo Freire (1996, pg.14), a "desobediência epistêmica" de Mignolo (2008) e ainda o "desaprendizado" dos exercícios de Annette Krauss (CHOI, 2018). Em outras palavras, a metodologia utilizada em *Marginal Curators* pode ser entendida como um insistente desmantelamento de saberes (disciplinas) para que, através de seus fragmentos, sejam desenvolvidas novas composições disciplinares, ações e interações. Trata-se de uma prática transgressiva, transdisciplinar e performática, onde o design (ou seus fragmentos recombinados) é usado como ferramenta para a emancipação do aluno.

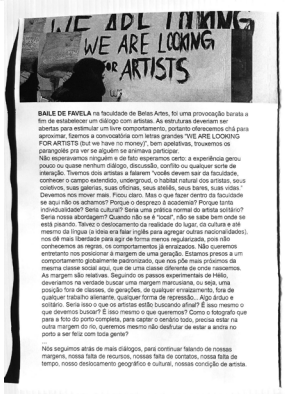
3. PROJETOS

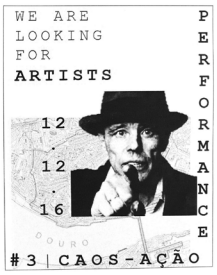
A seguir serão descritos brevemente dois projetos realizados pelo coletivo durante o período mencionado, considerando a aplicação prática dos conceitos atribuídos e solução física que incorpora objetos comuns da prática do design.

3.1. We Are Looking For Artists (but we have no money)

Amparada por uma perspectiva artística teórica, a primeira iniciativa foi a produção da zine "*We are looking for artists – but we have no money*" (tradução livre: Procurarmos artistas – mas não temos dinheiro) que apelava para a revisão de plataformas de produção do design editorial, como por exemplo a produção de uma zine em ferramentas atípicas do universo do design dito profissional, e.g. *Microsoft PowerPoint*, olhando para 4 encontros temáticos anunciados e abertos ao público. Foram discutidos: (i). O conceito marcusiano de marginalidade através do olhar de Hélio Oiticica; (ii). A escultura social de Joseph Beuys; (iii). A análise da expressão popular brasileira "causação" (caos+ação); (iv). A constante precariedade que envolve o setor das artes e das indústrias criativas em todo o mundo.







Figuras 1, 2 e 3 – Detalhes da zine "*We Are looking For Artists – but we have no money*".

Fonte: Arquivo pessoal Beatriz Alcantara

4.2. Palimpsesto

A exposição *Palimpsesto* foi realizada no âmbito da tese de conclusão do mestrado de Isabeli Santiago, englobando a filosofia *Marginal* em toda sua execução, da materialização das obras expostas à interpretação e divulgação do programa. É importante pontuar que a estrutura acadêmica da universidade em questão não disponibiliza todos os recursos necessários para os estudantes realizarem exposições finais de curso, sendo a exposição assim financiada por Santiago, que contou com a colaboração das outras participantes através de seus respectivos trabalhos sem que houvesse para isso compensação monetária. Assim, além da questão conceitual discutida

em *Marginal*, a exposição foi desenvolvida de forma independente, sempre buscando contornar custos e dificuldades estruturais existentes.

Através da releitura de *Cidades Invisíveis*, livro do escritor italiano Ítalo Calvino, a exposição, ancorada em uma evidente perspectiva feminista, apresentou obras de cinco mulheres brasileiras, atuais ou antigas residentes da cidade do Porto. Entre artistas, arquitetas, designers e escritoras, em contextos e classes diversas, suas propostas revelaram uma heterogênea relação entre a mulher e a cidade, quase sempre através da problemática pós-colonial.

O papel do design dentro da exposição buscou extrapolar as relações clássicas entre a disciplina (design) e a equipe organizadora da iniciativa (exposição), comumente baseada em hierarquias que remetem a um modelo institucional corporativo. Com uma maior proximidade entre os participantes (bem como uma certa dissolução das funções tradicionais em vigor) e autonomia para o agente do design — capaz de propor soluções de ordem diversa — o projeto de divulgação do evento iniciou-se com um ato performático do gesto de sobreposição dos nomes das mulheres presentes no texto de Calvino e do posterior caminhar pela cidade com o cartaz produzido a partir dessa escrita. Foram escolhidos lugares invisibilizados da cidade (que sofre hoje um forte processo de gentrificação) relacionando o cartaz com as mulheres em Calvino, e apontando para uma complicada vertente do estudo das relações e hierarquias de poder de poder dentro do universo artístico, dado no vínculo *autor* (masculino) e *musa* (feminino).

Os objetos finais de divulgação (cartazes em versões variadas) foram fixados apenas nos lugares correspondentes às imagens, considerando o conceito de sobreposição de camadas e sublimação do processo frente ao resultado final como resposta ao tema-título da exposição, *Palimpsesto*. Uma última esfera de informação foi acrescentada quando as fotografias desses cartazes já afixados foram adicionadas à plataforma online, atribuindo diversas (re)leituras a uma mesma informação (Figuras 5,6, 7 e 8: performance, cartaz, espaço público, fotografia e plataforma digital).

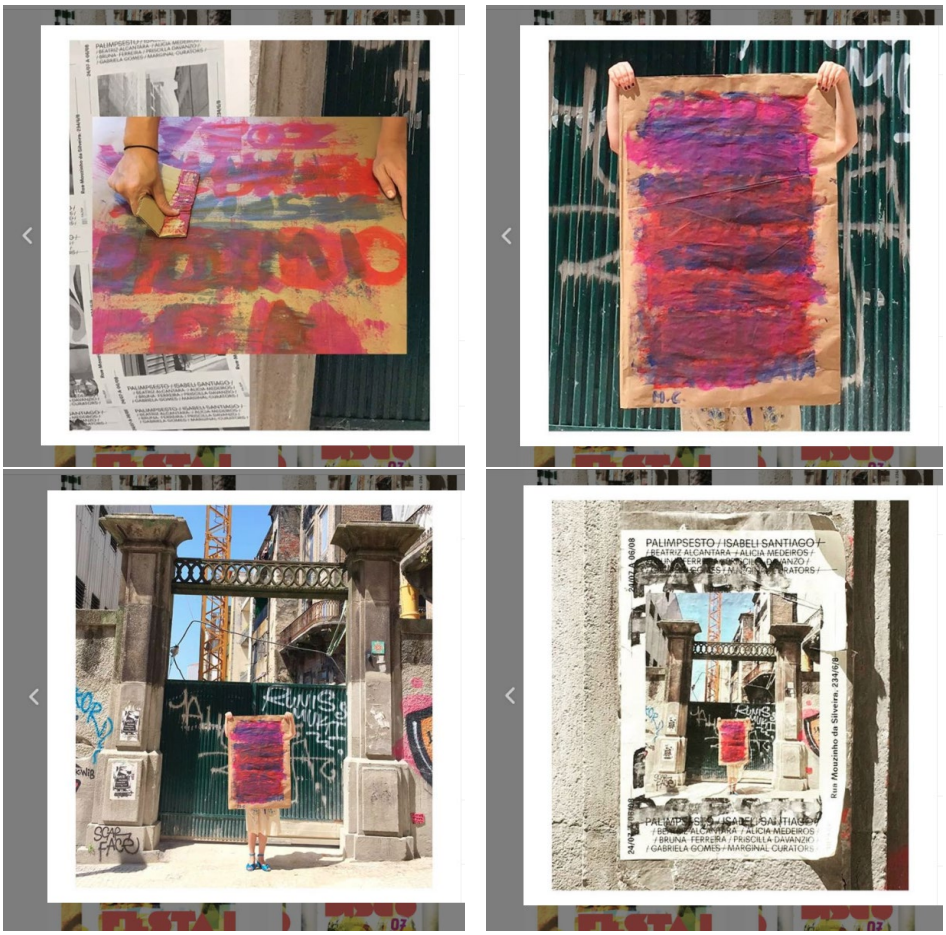


Figura 5, 6, 7 e 8 — Etapas do processo de produção do cartaz de divulgação da exposição Palimpsesto.

Fonte: Em https://www.instagram.com/cartazes.legais.giros. Acesso em 18/01/2021

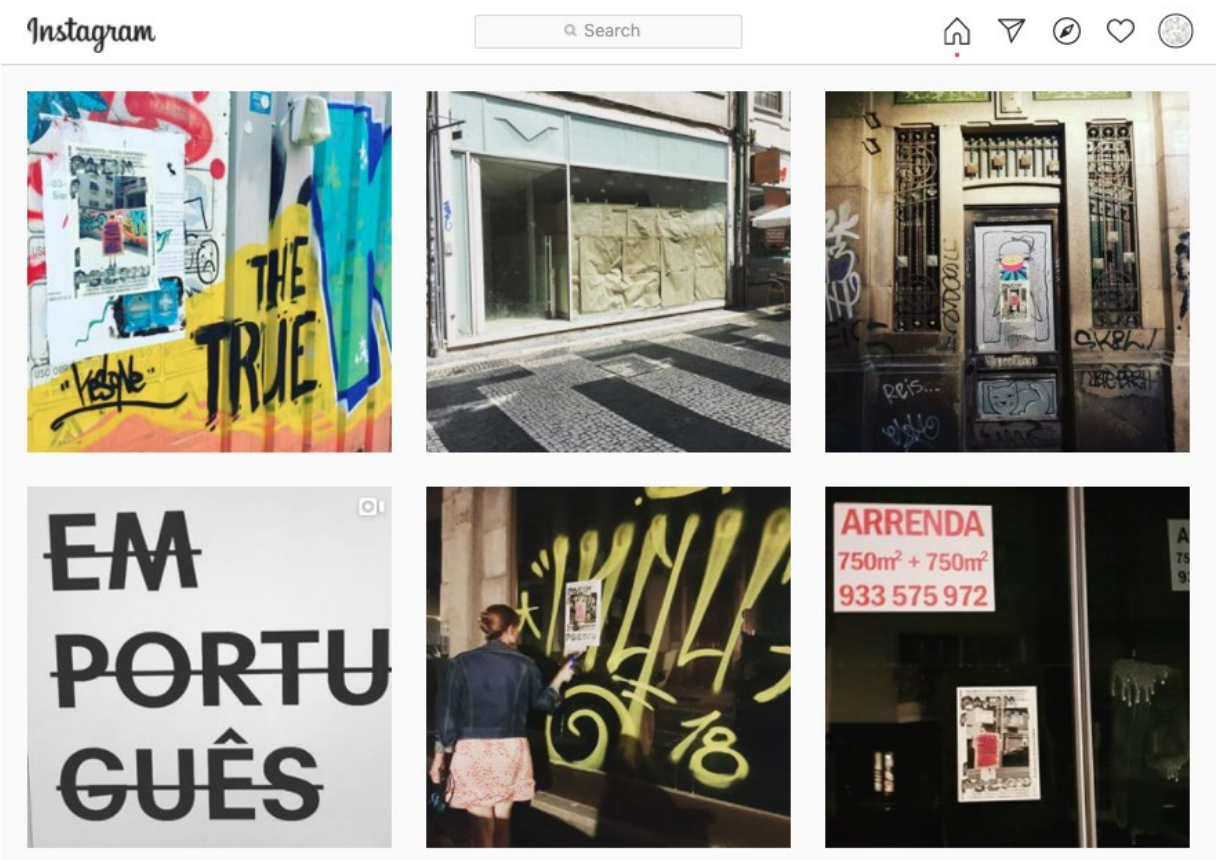


Figura 7 — Página do Instagram do coletivo *Marginal Curators* durante o período de divulgação da exposição *Palimpsesto* (julho/ agosto, 2018)

Fonte: Instagram do coletivo *Marginal Curators*. Em https://www.instagram.com/marginal.curator. Acesso em 18/01/2021

5. CONCLUSÃO

A julgar pela exposição *Palimpsesto*, podemos considerar alguns resultados satisfatórios principalmente no que se refere aos exercícios práticos relativos a: i. processos de produção de uma exposição, objeto principal de estudo do curso de curadoria; ii. métodos de interatividade entre agentes envolvidos (curadores, designer, artistas); e iii. formas de comunicação do tema e obras propostos. Não foram examinados, entretanto, critérios externos ao universo acadêmico ou experimental e, sobretudo, à prática artística, excluindo qualquer avaliação de ordem prática em relação a números de visitantes, alcance das informações divulgadas ou projeção das obras e autoras.

Assim como todos os exercícios em *Marginal Curators*, a exposição *Palimpsesto* fundamentava-se primeiramente no desenvolvimento relativo à prática acadêmica das alunas, buscando, em um segundo momento, a interação com microcomunidades externas a esse universo. Idealmente o projeto queria estender sua programação e cobertura de público, mas as estruturas, (in)disponíveis para tal, obrigaram a reconsideração desses objetivos. Essas mudanças sistemáticas, de certa forma, também serviram para legitimar alguns aspectos que já haviam sido discutidos anteriormente em *We are looking for Artist*, referentes à crítica institucional do universo das artes e da indústria criativa, onde fica claro a discrepância de possibilidades do fazer artístico entre as diversas classes sociais.

Finalmente, a sugestão aqui implícita — com relativa ousadia — é a hipótese de que o ambiente acadêmico das Belas Artes foi um forte agente para o desenvolvimento do projeto, oferecendo ao mesmo tempo o espaço para o encontro entre as participantes (representando uma convergência interdisciplinar) e o tempo para as experiências, como também permitindo certa liberdade projetual — o que comparativamente foge do espírito "empreendedor" visto com frequência entre os cursos dedicados ao ensino do design. Essas características, no entanto, não poderiam ser por si só suficientes para uma geração espontânea das ideias das atividades realizadas em *Marginal Curators*. O estímulo à criação e produção **crítica** e sobretudo **(auto)crítica institucional**, vem primeiramente do plano pessoal onde as disparidades sociais são mais evidentes, gerando, portanto, uma tentativa de resposta a esses problemas através dos espaços e ferramentas possíveis, no caso, o contexto descrito apresentado pela academia.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

BEATRIZ ALCANTARA; MA; Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto; Porto, Portugal; bialcan@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEIGUELMAN, Giselle. **Copiar é preciso inventar não**. [Entrevista com Kenneth Goldsmith]. Select [S.l: s.n.], 2011. Disponível em https://www.select.art.br/copiar-e-preciso-inventar-nao-e-preciso/ . Acesso em: 08 jan. 2021.

CAMPOS, Haroldo. **Da Transcriação**. Poética e Semiótica da Operação Tradutora. Belo Horizonte: Editora Viva Voz, 2011. (Obra Completa).

CHOI, Binna.; etc **Unlearning Exercises**: Sites Organizations as Sites of Unlearning . Holanda: Rosie Eveleigh, 2018 (Obra completa).

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Saberes Necessários à Prática Educativa. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002. (Obra completa).

HOOKS, bell. **Teaching to Transgress**. Education as the Practice of Freedom. Nova York: Routledge, 1994 (Obra Completa).

KILOMBA, Grada. **Memórias da Plantação**. Episódios de Racismo Quotidianos. Tradução: Nuno Quintas. Lisboa: Orfeu Negro, 2020 (Obra completa).

LORDE, Audre. **The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House**. Nova York: Penguin Modern Classics, 2018 (Obra completa).

MIGNOLO, Walter. **Desobediência Epistêmica**: A opção descolonial e o significado de identidade em política. Tradução: Ângela Lopes Norte. Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura, língua e identidade, n. 34, p. 287-324, 2008.

OLIVEIRA, C. R. **Indicadores de Integração de Imigrantes**: Relatório Estatístico Anual 2020. Imigração em Números – Relatórios Anuais Lisboa [SL], [n1], 2020 Disponível em https://www.om.acm.gov.pt/o-observatorio . Acesso em 30/01/2020.

VERGÈS, François. A **Decolonial Feminism**. Paris: La Fabrique, 2019 (Obra completa).

EDUCAÇÃO PROJETUAL PARA ALÉM DO ENSINO PROFISSIONALIZANTE

Palavras-chave: Educação Projetual. Ensino de Design. Design na Educação. Licenciatura em Design. Extensão Universitária.

PROJECTUAL EDUCATION BEYOND PROFESSIONALIZING EDUCATION

Keywords: Projectual Education. Design Teaching. Design in Education. Design Degree. University Extension.

Rego Martins, Bianca Maria

Batista da Silva, Victor Hugo (Silba, Victor)

1. "*DESIGN AWARENESS*": ALÉM DO ESTÉTICO E FUNCIONAL

Segundo Bruce Archer, o design está relacionado com o desenvolvimento de uma habilidade técnica capaz de responder de maneira inventiva e propositiva à diferentes situações do cotidiano. Para Archer, a prática do projeto leva aos envolvidos o desenvolvimento de uma "consciência por meio do design" (ARCHER, 2005, p.11, tradução nossa). O primeiro componente dessa proposta de "consciência" é a habilidade que o designer tem de projetar ferramentas para adaptar o ambiente a si ao invés de adaptar-se a ele. O segundo encontra-se na capacidade que o design tem de impor considerações qualitativas sobre as considerações quantitativas.

O design como algo que vai além do estético e funcional é explicitado também nos estudos de Manzini e Vezolli (2011) quando dissertam sobre a importância de um projeto industrial tecnologicamente possível desenvolvido com o ecologicamente necessário. Referências na reflexão sobre os efeitos ecológicos decorrentes das escolhas de projeto, os autores questionam o papel do designer na produção sustentável de cultura material.

Para Fábio Righetto (2002), os objetos criados pelo homem no processo evolutivo transcendem suas funções estéticas, simbólicas e técnicas. Righetto disserta sobre a capacidade que o design tem "de atender as necessidades sociais através da orientação de suas responsabilidades" (RIGHETTO, 2002, p.14). Através do entendimento de que o

discurso projetual do design é fruto das necessidades de sua época, o autor identifica uma relação dialética onde sua práxis está diretamente ligada às consequências sociais. Nesse contexto de reflexão sobre as responsabilidades e as consequências do projeto, o autor defende o "design como um agente de transformação social" emancipador.

Ao estudar o design enquanto uma atitude em relação ao processo de aprendizagem, Tatiana Tabak (2010) o defende como processo reflexivo que permite que as ideias comunicadas sejam constantemente revisadas, ampliadas, refutadas e retomadas. Tomar o design como uma capacidade projetiva que pode ser sistematizada, desenvolvida, ensinada e aprendida permite especular maneiras para integrar a ciência de projeto aos diferentes níveis de ensino. Se verdadeiramente o design é um recurso pedagógico capaz de promover consciência (ARCHER) e transformação social (RIGHETTO), por que ensiná-lo somente no ensino profissionalizante?

2. DESIGN NA EDUCAÇÃO

Para Ligia Medeiros (2001), a responsabilidade no planejamento e construção do mundo artificial se dá no nível da consciência e no nível da capacitação. Medeiros menciona a importância do desenho como elemento capaz de explorar, associar, compreender, compor, formar e comunicar habilidades e interesses, antes e fora da profissionalização. Para a autora, as habilidades desenvolvidas em disciplinas projetuais são essenciais e ambicionadas pela maioria dos profissionais e transformam-se em um "rico recurso pedagógico quando o objetivo educacional for promover consciência crítica, autonomia e capacidade inovativa, além de capacitação" (MEDEIROS, 2001, p.8). Ao relacionar soluções que vão além do saber especialista e advogar pelo ensino do desenho, Medeiros identifica no ensino de projeto uma possibilidade para se desenvolver a capacidade cognitiva dos estudantes.

Na análise sobre o enfoque pendular das disciplinas de desenho no ensino básico, Ligia defende uma abordagem educacional que contemple o exercício do projeto desde os primeiros anos escolares. Antônio M. Fontoura (2002, 2006) é outro grande defensor da prática do ensino de design para além do ensino profissionalizante. Ao investigar o

potencial pedagógico das atividades de design aplicadas ao ensino básico, o autor propõe a "Educação através do Design" ou "EdaDe".

Caracterizada como uma proposta pedagógica que envolve a manipulação de objetos, materiais, ferramentas e máquinas, a EdaDe integra pensamento e ação através da construção de modelos, maquetes e protótipos. Enfático no uso de metodologias ativas, Fontoura enxerga na EdaDe a possibilidade de desenvolver não só habilidades manuais e mentais, mas sobretudo a capacidade de solucionar problemas através da conjugação do pensamento criativo com o pensamento crítico. Para o autor, as atividades de design quando desenvolvidas nas escolas do ensino básico tendem a ampliar a interação entre conhecimentos e preparar os estudantes para interagirem reflexivamente perante as rápidas mudanças do mundo tecnologizado. No que diz respeito a interação do design com as artes, a EdaDe se torna elemento para desenvolver a sensibilidade e a percepção diante das mazelas da cultura material. Montar e desmontar coisas desenvolve o pensamento inovador, pois leva os estudantes ao um raciocínio lógico que é fundamental para resolver problemas do cotidiano e transformar pensamentos em realidade.

Segundo Priscila Nardon (2018), com a EdaDe, Fontoura conseguiu "estabelecer uma filosofia educacional que intencionalmente faça uso do potencial do design para a promoção do aprendizado" (NARDON, 2018, p.33). Para Nardon, a compreensão do design como uma habilidade inerente da espécie humana ligado a sua capacidade para desenvolver competências relacionadas à criatividade, imaginação e comunicação, serviram para aproximar a EdaDe das demandas da Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Conhecidas como "aprendizagens essenciais", defender que o ensino do design tem a potencialidade de tornar os seres humanos mais comunicativos, criativos, participativos, produtivos e responsáveis abriu portas para se vislumbrar potencial do ensino de design aplicado a múltiplos espaços de aprendizagem.

3. DESIGN NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Integrar o design ao ensino básico remete a uma importante questão estrutural do currículo nacional: o título de bacharel em design não permite ao profissional designer atuar lecionando disciplinas de projeto no ensino básico. Sem uma licenciatura específica

e com pouca oferta de vagas para docente na graduação de design, o designer que deseja formar-se professor busca especialização docente na pós-graduação stricto sensu. Sem carga horária dedicada a pedagogia, técnicas de ensino, teorias de aprendizagem e didática, cabe nos perguntar: como se formam os professores de design?

Oficinas de desenho, cursos de robótica, criação de espaços makers, laboratórios de prototipagem e diversas outras ações que envolvem o pensamento projetual, estão sendo transformadas em espaços de aprendizagem não formal das técnicas de projeto. Professores designers não licenciados e professores não designers licenciados estão possibilitando vivências projetuais que incentivam atitudes, habilidades, comportamentos e reflexões.

Se a capacidade de desenvolver um plano de aula está relacionada com a habilidade de projetar estratégias para atividades futuras refletindo sobre as atividades passadas, poderíamos considerar que todos os professores são designers? Reivindicar o potencial pedagógico do design na formação de professores designers e não designers é essencial para compreender um cenário que demanda de uma formação continuada.

O modo como os designers abordam os problemas complexos e as competências desenvolvidas no processo de projetar e prototipar se configura como uma inteligência que pode ser utilizada proveitosamente na formação de professores. Ao elencar as competências do design que podem ser trabalhadas nesses encontros, Bianca Martins e Leonardo Nolasco-Silva (2017) apontam que a relevância do ensino de design está na compreensão de como as atividades de projetar e prototipar afetam nossa vida diária e atravessam as grandes questões ambientais, sociais e tecnológicas. Seja através da inserção do design na grade curricular do ensino básico ou na integração de conhecimentos gerados por meio do desenvolvimento de projetos de design, entende-se que o raciocínio de projeto amplia as possibilidades para que o educador permeie o processo de aprendizagem à luz de problemas autênticos daquele contexto. O "professor-designer de experiências de aprendizagem" utilizam-se de recursos lúdicos para externalizar conhecimentos e compartilhar propostas suscetíveis ao engajamento.

Parte de um processo cognitivo que pode ser potencializado pelo desenvolvimento das habilidades de projeto, enxergamos no design a possibilidade de ampliar a capacidade

que o ser humano tem de elaborar modelos mentais para transformar situações atuais. Se o pensamento de projeto é tão importante para a formação cognitiva de indivíduos críticos e autônomos, por que a educação projetual se limita ao ensino profissionalizante? Será que realmente a prática de projeto se encontra apenas na formação profissionalizante ou somente não é formalmente reconhecida em outros espaços educativos? Como potencializar a interdisciplinaridade entre design e educação?

4. DESIGN, PESQUISA E EXTENSÃO

Pesquisar a extensão universitária no percurso de mestrado possibilitou documentar o esforço que a ESDI/UERJ tem feito para levar o pensamento projetual para além do seu próprio corpo discente. Desenvolvido em parceria com o Laboratório de Design e Educação – DesEduca Lab e com o Laboratório de Design e Antropologia – LaDA, este estudo identificou padrões que suscitam o atual perfil extensionista da instituição que abriga o primeiro curso de graduação em design do Brasil. Levantamento documental e entrevistas identificaram o interesse do corpo docente em aproximar-se da educação básica. Em abril de 2020, quatro dos doze projetos de extensão devidamente formalizados expressavam o interesse em ampliar o contato com as diferentes etapas do ensino formal.

A busca da extensão universitária para estreitar laços com instituições do ensino básico se apresentou-se com as seguintes vertentes: (1) desenvolvimento de objetos didáticos; (2) propostas de peças gráfica para comunicar conhecimentos; (3) projetos de espaços de aprendizagem mais instigantes; (4) abrir janelas e portas da universidade para o acesso da comunidade estudantil; (5) e usar os "dispositivos de conversação" (ANASTASSAKIS, SZANIECKI, 2016) para "criar situações que colocam em evidência relações que propiciam pensar e imaginar juntos outras possibilidades" (LADA, 2020).

Estudar caminhos para difusão do ensino de design através de uma pesquisa acadêmica comprometida com a análise dos cotidianos (ALVES, 2003) da extensão universitária possibilitou identificar o potencial educacional do vínculo entre pesquisa e extensão; design e educação; teoria e campo. Seja na educação básica ou na formação continuada de professores, as pesquisas brasileiras já demonstram bases sólidas para teorizar o valor pedagógico do design.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

REGO MARTINS, BIANCA MARIA; Doutorado em design; ESDI/UERJ; DesEduca Lab; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; bmartins@esdi.uerj.br

BATISTA DA SILVA, VICTOR HUGO; Mestrado em design; ESDI/UERJ; DesEduca Lab; LaDA; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; victor_silba@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, N. Sobre os movimentos das pesquisas no/dos/com os cotidianos. In: **TEIAS**: Rio de Janeiro, ano 4, n 7-8, jan/dez 2003.

ANASTASSAKIS, Z. SZANIECKI, B. Conversation dispositifs: towards a transdiciplinary Design Antropological Approach. In SMITH, VANGKILDE, KJAERSGAARD, HALSE, BINDER, **Design antropological futures**: **exploring emergence, intervention end formation,** Londres; Nova York, Boomsbury Publish; 2016. 288 p.

ARCHER, B. The three Rs. **A framework for design and design education**, Organizado por Bruce ARCHER, Ken BAYNES e Phil ROBERTS, 2005

FONTOURA, A. M. **EdaDe - Educação de crianças e jovens através do design.** Florianópolis, 2002. 337 p. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) - Programa de PósGraduação em Engenharia de Produção, UFSC, 2002.

_____ Pode-se educar crianças através do design? **7º Congresso brasileiro de pesquisa & desenvolvimento em design.** Paraná. 2006.

LaDA; **LaDA Live 10 – Dispositivos de conversação: territórios, encontros e participação.** Laboratório de design e antropologia da ESDI/UERJ. CONSTARD, M.; SECIOSO. F.; TIBOLA, T.; VENTURA, L. Local: LaDA, 2020. 96 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2c0AKHnbIvg>. Acesso em: agosto de 2020.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais.** Tradução de Astrid de Carvalho. 1ª edição, 3ª reimpressão. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

MEDEIROS, L. Argumentos em favor do desenho projetual na educação. **O projeto de engenharia, arquitetura e desenho industrial: conceitos, aplicações e formação profissional.** Organizado por Ricardo Naveiro e Vanderli Olivieira, Editora da Universidade Federal de Juiz de Fora, 2001

NARDON, P. **Educação através Design – EdaDe: Uma proposta de atividade para explorar o alfabetismo visual com crianças do ensino fundamental.** Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Humanas da Universidade Federal do Paraná – UFPR – Curitiba, Paraná, p.143. 2018.

NOLASCO_SILVA, L.; MARTINS, B. O professor-designer de experiências de aprendizagem: autoria docente e uso de recursos lúdicos na formação de professores. **Revista carioca de ciência, tecnologia e educação**, v. 2, n. 1, 2017.

RIGHETTO, F. **O design como agente de transformação social.** Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade do Estado de São Paulo – UNESP. Bauru, p.131. 2002.

TABAK, T. Diálogos possíveis entre Design e Educação: contribuições para a formação de professores reflexivos. **Revista Pesquisas em Discurso Pedagógico,** Rio de Janeiro, Fascículo n.9. 2010 Disponível em: https:// www.maxwell.vrac.puc-rio.br/rev_pdpe.php?strSecao=fasciculo&fas=26791&NrSecao=X2. Acesso em: 18 jan. 2021.

DIÁLOGOS POR DESIGNS DECOLONIZANTES:

DESVIOS E EMERGÊNCIAS DE UM COLETIVO DE ESTUDANTES DE DESIGN

Palavras-chave: Ensino do Design, Decolonização, Design e Decolonialidade, Coletivo de Estudos, Pensamento Fronteiriço.

DIALOGUES FOR DECOLONIZING DESIGNS
DEVIATIONS AND EMERGENCIES OF A DESIGN STUDENT'S COLLECTIVE

Keywords:Design education, Decolonization, Design and Decoloniality, Studie's Collective, Border Thinking

Christiano Pozzer

Edu Jacques

Roberta Rech Mandelli

Douglas Onzi Pastori

Ana Maria Copetti Maccagnan

RESUMO:

Refletimos aqui sobre a trajetória, as negociações e as consonâncias do coletivo de estudos denominado Designs Decolonizantes, cuja formação passa por um desejo de se emaranhar nas alternativas decoloniais da prática e da teoria do design. Testemunham sobre sua origem fatores diversos, cuja emergência parece espelhar os próprios limites difusos do pensamento decolonial. Um dos fenômenos indissociáveis de sua formação remete à contingência pandêmica de 2020. Essa crise sanitária forçou a comunicação por vias inesperadas, exigindo a expressão de afetos e a construção de debates em plataformas *online,* em princípio, não-vinculantes. Como um todo, o alinhamento mútuo das instituições de ensino superior e as tecnologias digitais anteciparam os saberes e as práticas necessários à ascensão de um grupo cuja existência permanece, até o momento, sem encontros presenciais. Se é verdade que alguns de nós se conheciam e trocavam comentários em situações variadas, também é fato que o direcionamento para as

discussões sobre a temática decolonial nos espaços oficiais de produção acadêmica foi percebido como negligenciável.

A academia gestada sobre o pensamento do Norte Global (SANTOS, 2010) da qual fazemos parte — concentrada na instrumentalização do conhecimento e incapaz de fazer frente à complexidade dos mundos em que coabitamos (FRY, DILNOT, STEWART, 2015) — deixa lacunas sobre a exploração de perspectivas decoloniz*antes* e de referências alternativas à práxis projetual. Confrontar este vazio depende intimamente da perversão de instituições de dominação moderna, dentre as quais se destaca a Universidade eurocêntrica e a sua estrutura instrumental de conhecimento (QUIJANO, 1992; FRY, DILNOT, STEWART, 2015; SCHULTZ *et al.*, 2018). Nesse contexto, refletir sobre a formação acadêmica em design deve ultrapassar barreiras metodológicas a fim de compreendê-lo como ferramenta de produção epistêmica e de transformação ontológica (FRY, 2017; ESCOBAR, 2018). Quer dizer, o agir do design requer antes uma apreensão de outras formas de concepção de mundos do que um aprender-fazendo o qual, por ignorar as suas origens e os seus afetos, suprime outras possibilidades de (con)viver. Ainda que a ebulição de conflitos sociais, a desigualdade e a degradação ambiental tenham incentivado a delação do sistema moderno dominante a partir de perspectivas tais como as feministas, *queer* e indígenas, este fenômeno parece não fomentar a adoção de propostas teórico-metodológicas plurais para a geração de um design que sirva como alternativa ao pensamento abissal (SANTOS, 2010).

Por convivermos nestes cenários saturados de indeterminações, a busca por trajetos alternativos ao colonial passou a ocupar um lugar em nosso cotidiano. Em face das inconsistências presentes nas reflexões individuais de cada um de nós — reflexo das perguntas que alimentavam a nossa produção acadêmica, em grande medida tangente a questões críticas das relações sociais projetadas em práticas do design —, o coletivo se constituiu como produto de uma ansiedade particular por encontrar pistas para alternativas projetuais. Apoiando-se em nossa condição de acadêmicos latino-americanos, fomos paulatinamente identificando os vetores do pensamento decolonial que endereçavam as nossas inquietações. Como pelo pensar fronteiriço de Gloria

Anzaldúa, cada um de nós tentou se afastar do centro estático ignorante das turbulências da(s) realidade(s) para, no fim, nos encontrarmos no "limiar da transformação", no espaço da fronteira "onde ao mesmo tempo somos desligados (separados) e ligados (conectados) a cada uma de nossas várias culturas" (2015, p. 56). Tornava-se urgente a investida pela construção de um ambiente de trocas onde estes questionamentos fronteiriços pudessem ocorrer de forma autônoma, orgânica e, como na visão de Anzaldúa que veríamos ser necessária mais tarde, um tanto *desorientada* (2015) — ou, *desnorteada*, caso a autora nos permita a metáfora.

Em um primeiro momento, a formação do coletivo se deu circunscrita a interessados que já compartilhavam de espaços de convívio acadêmico. A proposta de formação de um grupo foi inicialmente um desdobramento de uma disciplina ofertada pelo PPG de Design da Unisinos. Na tentativa de alcançarmos um projeto condizente à recusa às hierarquias estabelecidas, as decisões tomadas no momento alargado de seu princípio se baseavam na suspeição antecipada das relações de poder garantidas por vínculos institucionais hierárquicos. Logo, o convite à participação se estendeu àqueles que não se encontravam no papel de possíveis juízes dos demais, levando à consumação de um grupo, ao menos provisoriamente, de estudantes de diversos níveis acadêmicos. Ao longo do segundo semestre de 2020, o chamado à discussão sobre design e decolonialidade se estendeu para além dos participantes da instituição originária — ou mesmo a alguns que não tinham seus esforços inscritos na área de design. Essa abertura relativa foi consequência de uma reação aos limites instituídos no início do grupo, que passaram a ser percebidos como contraditórios ao seu intuito.

Salvo exceções, os encontros ocorreram semanalmente, sempre com a eleição de uma referência para a discussão. Em virtude da periodicidade proposta, para sustentarmos uma prática regular, debatíamos antecipadamente sobre o esforço necessário para se debruçar sobre os respectivos materiais; com isso, desejou-se evitar uma sobrecarga de leituras e transformar as atividades do grupo num símile das práticas acadêmicas e de suas exigências de participação. O resultado foi uma preferência por artigos e capítulos de livros, sem prescindir de obras audiovisuais ou literárias para

estimular os debates. Estes tampouco se restringiam rigorosamente à referência de leitura de cada semana, assumindo uma liberdade de pensamento que estimula caminhos criativos, ainda que, quando em demasia, possa acabar por desvirtuar o propósito inicial dos debates. Assim, com uma abordagem não estritamente programática, buscamos dar continuidade às discussões a partir dos interesses espontâneos que emergiam dos seminários e materiais.

No começo, o contato com textos representativos da perspectiva do grupo Modernidade/Colonialidade (QUIJANO, 1992; BALLESTRIN, 2013) respaldou o formato aberto de diálogo. Isso, na sequência, levou-nos a buscar produções acerca de design, com posterior inclinação empírica. Neste trânsito, elegemos materiais afins à área, alguns provenientes de nossas pesquisas individuais, outros como referências cruzadas suscitadas pelos encontros anteriores[1]. A seu tempo, emerge também a necessidade de se aprofundar no debate com vozes fronteiriças distantes deste coletivo, olhando para as produções de grupos subalternos e nos desafios de tratar transgressão e pluralidade dentro da academia (Ex.: Franz Fanon, Achille Mbembe e bel hooks). Não obstante o desejo de transcender os limites específicos desses materiais, propomos a realização de conversas abertas com dois autores que nos estimularam até então. O primeiro encontro desse tipo foi organizado com a participação de Zoy Anastassakis[2], enquanto o segundo, no final de 2020, promoveu uma troca de ideias com Pedro Oliveira[3].

Entretanto, conforme os materiais eleitos para debate discorriam sobre design, a ameaça simultânea entre exemplos que defendem um viés decolonial, mas que seguem convencionalismos de um design ainda *industrial* — por um lado — e exercícios de uma teorização incapacitante — por outro —, fomos levados a discussões que favorecem abordagens empíricas acolhedoras de uma complexidade de relações (ANASTASSAKIS,

[1] A lista completa dos materiais de provocação discutidos em 2020 pelo grupo pode ser encontrada aqui: https://tinyurl.com/y4n328gc.

[2] Zoy Anastassakis é coordenadora do Laboratório de Design e Antropologia da ESDI-UERJ e do grupo de estudos independente *Humusidades*, sendo uma influente teórica no campo de *design anthropology*.

[3] Pedro Oliveira é pós-doutorando no Helsinki Collegium for Advanced Studies e membro-fundador do grupo Decolonising Design, tendo publicado uma série de artigos nos campos de teoria do design, pensamento decolonial e *sound studies*.

2020). Esses movimentos sinuosos, ainda de um grupo em constituição, conduziram a reflexão sobre o próprio modo de exprimir a nossa ligação com o planeta e a ação frente aos problemas, alguns dos quais talvez demandem uma fina habilidade de convívio, antes do que uma solução (HARAWAY, 2016).

Dessa condição, como grupo, tendemos a concordar que a noção de um ensino de design que se conjuga à decolonialidade (SCHULTZ *et al.*, 2018) desponta como princípio de discussão e promoção de novas formas de (con)viver no(s) mundo(s). Assim, se a pergunta tácita que funda este grupo indaga sobre como promover perspectivas de designs decolonizantes a partir das estruturas escolares arraigadas, as respostas provisórias abrem provocações sobre as próprias bases educacionais do design. Na virada para o século 21, os indícios de esgotamento dos modelos de ensino já estavam postos: uma inadequação da atuação ética do designer e a necessidade de reconhecimento do propósito da área, contra a sua razão instrumental (FINDELI, 2001). Entretanto, uma lacuna ainda ocupava este entendimento, de modo que o apelo à referência sistêmica se fazia sobre a figura individual do designer, enquanto as vertentes de pensamento decolonial questionavam a posição do projetista no mundo, apontando a dissolução da auto-imagem do designer como uma entidade à parte em favor de sua relacionalidade (FRY, DILNOT e STEWART, 2015).

Este esgotamento registrado na contemporaneidade reforça um imperativo temporal para-além-do-agora no olhar crítico sobre a educação do design, um reconhecimento de que, frente suas complexidades, há uma "necessidade crescente de uma compreensão da presença do passado" (FRY, DILNOT e STEWART, 2015, p. 3). Da mesma forma, para a elaboração de outra(s) perspectiva(s) de ensino, se faz necessário questionar a temporalidade dominante nas abordagens de design que postula um futuro desejável (para quem?), controlável e programado desde o presente. Em nossas leituras, cruzamos brevemente com algumas perspectivas que se ocupam desta questão temporal, entre elas a proposta de *presente espesso*, que abandona a noção de futuro como uma realidade idealizada e segura para se manter com o problema na incompletude de suas distintas manifestações (HARAWAY, 2016). Assim, tudo se encontraria apenas na

transitoriedade do agora, e a prática de um designer posto em relacionalidade com o mundo seria então munida do passado e potente para redirecionamentos futuros. Em ressonância a essa ideia, esboçamos a noção de *futuros-do-agora* como um amálgama temporal sempre emergente e impregnado de possibilidades, projeto-processualidade que visa celebrar múltiplos saberes, ou seja, uma proposta de ensino que responda às emergências do agora mantendo viva a liberdade de outras possíveis.

O que se expõe ao colocarmos a educação do design nos *futuros-do-agora* — como uma "forma de projeto ontológico" carregada de passados e inerentemente futuradora (FRY, DILNOT e STEWART, 2015, p. 18) — é a potência das estruturas que determinarão o que se aprende. Assim, os esforços por um projeto decolonizante do design devem antes desarticular os mapas defuturadores do Norte Global uni-ontológico, para então aprender a mapear novos futuros relacionais (ESCOBAR, 2018; SCHULTZ *et al.*, 2018). Esta transformação só seria possível quando os modos existentes de se aprender são perturbados por processos de *desaprendizagem* (FRY, DILNOT e STEWART, 2015). Ainda assim, quando a proposta é negar algo, no caso, a perspectiva colonial do ensino de design, esconde-se nessa negativa a possível afirmação de algo distinto (BERGSON, 2010). Não se trata, portanto, de desaprender os caminhos coloniais, mas de criticá-los, e o esforço educativo consiste em criar novas alternativas, quer dizer, afirmar as existências fronteiriças. Dito de outra forma, a maneira de "enfraquecer as histórias fortes" (HARAWAY, 2019) das instituições dominantes é não apenas recordá-las sob uma luz crítica, mas antes acolher e se deixar constituir por histórias que, ainda hoje, são negligenciadas.

Essa foi a direção de alguns dos nossos esforços de leitura, quando buscamos conhecer projetos outros, alguns de áreas que não se autodenominam design (ex. Fanon, 2005; hooks, 2013). Se, no entanto, o desafio é justamente perverter o pensamento abissal e nos posicionar nos pensamentos fronteiriços (ANZALDÚA, 2015) em uma área que continuamente levanta as bandeiras da religação e colaboração entre diversos campos de produção de conhecimentos (FRY, 2017; ESCOBAR, 2018), caberia então nos questionarmos o que pode ou não ser considerado design. Colocar a educação do design

nas fronteiras seria, então, antes experimentar nossa desorientação frente às dissociações, rupturas e acumulações de suas identidades (ANZALDÚA, 2015); seria reconhecer que "nada está conectado a tudo; tudo está conectado a alguma coisa" (HARAWAY, 2016, p. 31), percebendo que, como designers, pensadores e educadores, existimos localizados, restritos mas relacionados; seria estimular práticas emaranhadas de projeto que ressoem a tentacularidade de seres *ctônicos* (HARAWAY, 2016), conectando e desconectando, sobrevivendo colaborativamente na turbulência.

Reconhecemos os limites na caracterização dos problemas aqui expostos e na sugestão para enfrentar as insuficiências crônicas da práxis do design por meio de um ensino decolonizante. Por outro lado, tentamos ampliar as possibilidades de combate que decorrem da auto-organização dos estudantes ou de interessados. A universidade, apesar de constantemente atacada e exigindo uma atualização de seus pressupostos pedagógicos, permanece como forte aliada na constituição desses grupos. Contudo, o problema sobre aprendermos a nos emaranhar uns nos outros para elaborar diferentes maneiras de (con)viver permanece posto, e certamente nenhuma resposta instrumental é capaz de aludir a essa questão. De nossa experiência, deixamos um chamado aos inquietos, para que seu incômodo se torne uma força indigesta — animada pela associação coletiva — enquanto habitamos na barriga do monstro (HARAWAY, 2019).

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Christiano Pozzer; UFRGS; Porto Alegre, RS, Brasil; hpozzer@gmail.com

Edu Jacques; Unisinos; Porto Alegre, RS, Brasil; edu.jacques@gmail.com

Roberta Rech Mandelli; Unisinos; Porto Alegre, RS, Brasil; beta.mandelli@gmail.com

Douglas Onzi Pastori; Unisinos; Porto Alegre, RS, Brasil; douglaspastori@gmail.com

Ana Maria Copetti Maccagnan; Unisinos; Porto Alegre, RS, Brasil; copettianamaria@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASSAKIS, Zoy. **Refazendo tudo: confabulações em meio aos cupins na universidade**. Rio de Janeiro/Copenhague: Zazie Edições, 2020.

ANZALDÚA, **Gloria. Light in the Dark/Luz en lo Oscuro: Rewriting Identity, Spirituality, Reality**. Durham: Duke University Press, 2015.

BALLESTRIN, Luciana. **América Latina e o giro decolonial.** Revista brasileira de ciência política, n. 11, p. 89-117, 2013.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora. Tradução de Adolfo Casais Monteiro.** São Paulo: Editora UNESP, 2010. 406 p.

ESCOBAR, Arturo. **Design for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds**. Durham e Londres: Duke University Press, 2018.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field.** Strategic Design Research Journal, v. 11, n. 2, p.139-146, 2018.

FANON, Frantz. **Os condenados da terra. Trad. de Enilce Alberfaria Rocha, Lucy Magalhães**. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2005.

FINDELI, Alain. **Rethinking design education for the 21st century: Theoretical, methodological, and ethical discussion.** Design issues, v. 17, n. 1, p. 5-17, 2001.

FRY, Tony; DILNOT, Clive; STEWART, Susan. **Design and the Question of History.** Bloomsbury Publishing, 2015.

FRY, Tony. **Design for/by "The Global South".** Design Philosophy Papers, V. 15, N. 1, p. 3-37, 2017. DOI: 10.1080/14487136.2017.1303242

HARAWAY, Donna J. S**taying with the trouble: Making kin in the Chthulucene**. Duke University Press, 2016.

HARAWAY, Donna J. **In: DONNA Haraway: Story Telling For Earthly Survival.** Direção: Fabrizio Terranova. Produção: Icarus Films. Estados Unidos, 2019.

HOOKS, Bell. **Ensinando a Transgredir: a educação como prática libertadora.** Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Martins Fontes, 2013. 283 p.

MBEMBE, Achille. **On the Postcolony. Studies on the history of society and culture.** Berkeley: University of California Press, 2001.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidad y modernidad/racionalidad.** Perú indígena, v. 13, n. 29, p. 11-20, 1992.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes (pp. 16-67).** In: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula. (Orgs.) Epistemologias do Sul. São Paulo: Editora Cortez, 2010.

SCHULTZ, Tristan et al. **What is at stake with decolonizing design? A Roundtable.** Design and Culture, v. 10, n. 1, p. 81-101, 2018.

O DESIGN NA EDUCAÇÃO INFANTIL:
UMA REVISÃO DA LITERATURA

Palavras-chave: ensino, aprendizagem, autonomia.

DESIGN ON CHILD EDUCATION:
A LITERATURE REVIEW

Keywords: teaching, learning, autonomy.

Pedro Paulo Bezerra Rodrigues

Raquel Gomes Noronha

1. INTRODUÇÃO

Este estudo apresenta um excerto do trabalho de conclusão de curso intitulado "Avaliação da inclusão do Design na educação infantil por meio da correspondência e da educação da atenção", do ano de 2018, visando trazer luz à inserção de práticas do design em um ambiente de ensino-aprendizagem, sob a ótica de um design voltado para a inovação social (MANZINI, 2017) com práticas educacionais guiadas pela correspondência e pela atencionalidade (INGOLD, 2017), reforçando o cunho integrador e interdisciplinar do design (MARTINS, 2016) e o posicionando como ferramenta que propõe a emancipação e a autonomia (ESCOBAR, 2016, 2018).

Apesar de *design* ser um termo disseminado em todo o mundo, a sua definição ainda é imprecisa para o cidadão comum. Segundo Manzini (2017), todo ser humano possui as capacidades necessárias para a prática do design, sendo elas: senso crítico, criatividade e senso prático.

> Podemos dizer que a difusão da modalidade de design aponta para um caminho possível em direção ao progresso humano, no sentido da possibilidade de desenvolver nossos talentos humanos mais específicos, tais como a capacidade de usar a imaginação e fazer projetos. (MANZINI, 2017, p.48)

Para Martins e Couto (2015) é possível incluir a prática e o conhecimento de design no ambiente escolar, mas, para que a interdisciplinaridade do design possa ser inserida num currículo maçante e repetitivo, e que seja compreendida de forma integral, se faz necessária uma revisão das formas de ensino e também da postura do professor.

Desta forma, a proposta aqui é examinar a aplicação de um modo de pensar design desde a tenra idade, dentro da escola, com alternativas que busquem reforçar a autonomia (ESCOBAR, 2016; 2018; FREIRE, 2020) dos alunos e que busquem a quebra das barreiras impostas pela hierarquização no ensino tradicional. Para dar seguimento à identificação destas práticas, foi usada a Revisão Sistemática de Literatura (ULBRICHT et al., 2012), método que visa uma busca extensiva em várias bases de dados, a fim de analisar estudos que discutem a inclusão de processos de design dentro do ensino escolar.

Os principais objetivos são: demonstrar a aplicação do design em processos de ensino-aprendizagem; reconhecer o papel do designer como mediador em processos educacionais e descrever estratégias que estimulem a autonomia e a redução da hierarquia na sala de aula.

2. METODOLOGIA

O método de Revisão Sistemática da Literatura segue um protocolo de pesquisa, e ele foi estruturado de acordo com o tema do trabalho, buscando estudos que se relacionassem com a temática de design e educação. O protocolo de pesquisa pode ser visto na Tabela 1.

Tabela 1 – Protocolo da RSL.

PROTOCOLO DE PESQUISA DA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA	
Base de dados	SciELO, BDTD e Blucher Design Proceedings.
Tipo de documento	Artigos, monografias, teses e dissertações.
Área de concentração	Design e educação.
Período	10 anos (2008-2018).
Idioma	Português, Inglês e espanhol.
Palavras-chave	Design, correspondência, educação infantil, aprendizado, aprender fazendo *(design, correspondence, child education, learning, learning by doing)*.
Critério de inclusão	Coerência com a área de concentração, lidando com os campos do design e educação e com as palavras-chave.
Critérios de exclusão	- Não se relacionar com a pergunta da pesquisa; - Não conter um problema da área do design em seu conteúdo; - Não conter pelo menos uma das palavras-chave definidas neste protocolo.

Fonte: Elaborado pelos autores com base em (ULBRICHT et al., 2012).

Foram utilizadas oito combinações de palavras-chave para a busca em três bases de dados: o SciELO, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o Blucher Design Proceedings. Estas bases foram escolhidas pela grande disponibilidade de materiais nacionais e internacionais, além de conter uma biblioteca exclusiva de produções científicas da área do design. A Tabela 2 apresenta as combinações e a ordem de busca nas bases.

Tabela 2 – Combinações de palavras-chave.

PESQUISA NAS BASE DE DADOS	
Pesquisa	**Combinação de palavras-chave**
Grupo 1	*design + correspondence + child education + learning*
Grupo 2	*design + correspondence + child education*
Grupo 3	*design + correspondence + learning*
Grupo 4	*design + child education + learning*
Grupo 5	*design + correspondence*
Grupo 6	*design + child education*
Grupo 7	*design + learning*
Grupo 8	*design + learning by doing*

Fonte: Elaborado pelos autores com base em (ULBRICHT et al., 2012).

Todos os resultados foram identificados e, de acordo com a leitura dos seus respectivos títulos e palavras-chave, puderam ser selecionados para um Conjunto de Consideração Inicial ou então descartados. Posteriormente, os estudos no Conjunto de Consideração Inicial passaram por uma leitura mais aprofundada e pela aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, para comporem o Conjunto de Consideração Final. Os estudos do Conjunto de Consideração Final, por fim, foram submetidos a leitura completa, análise crítica e síntese, e puderam ser incluídos neste estudo.

3. RESULTADOS E DEBATES

A busca resultou na identificação de um total de 4.935 estudos, dos quais 13 cumpriam todos os parâmetros do protocolo da RSL e puderam ser analisados aqui.

Dentro dos estudos identificados, 31 deles foram coerentes com a área de concentração e tratavam dos campos do design e educação, portanto, compuseram o Conjunto de Consideração Inicial.

Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, 18 estudos foram excluídos, por não corresponderem ao tema estudado, pois divergiam em propostas de aplicação, idade de publicação e temas discutidos. Ainda que alguns tenham relação com o que foi proposto, alguns excluíam diretamente o design ou a educação do seu escopo.

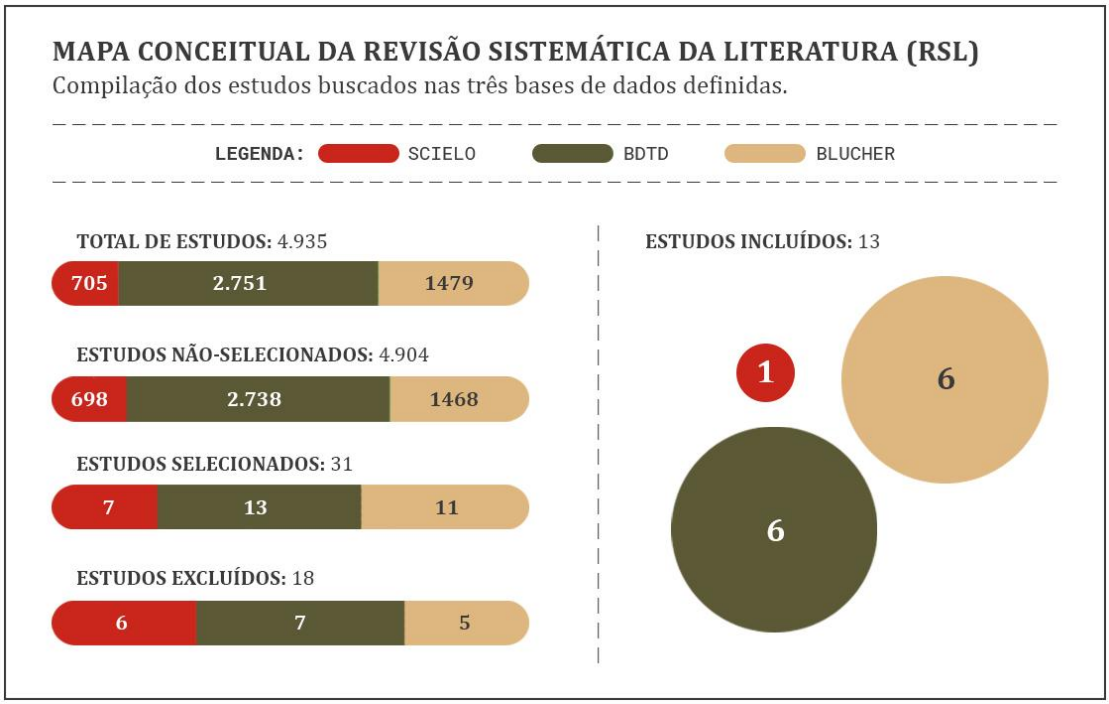


Figura 1 – Compilação dos resultados colhidos nas buscas da RSL.
Fonte: Elaborado pelos autores.

Na Figura 1 é possível vislumbrar o número de estudos que resultaram das buscas em cada uma das bases, bem como a sequência em que estes números foram se definindo ao longo do processo de pesquisa da RSL. Dos 13 estudos finais, 6 foram encontrados na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, outros 6 da Blucher Design Proceedings e apenas um do SciELO.

Já na Tabela 3 encontram-se os autores, títulos e ano de publicação de cada estudo incluído. O material coletado foi averiguado e sintetizado em 7 deduções importantes com relação ao tema estudado.

Tabela 3 – Estudos incluídos no recorte final.

	ESTUDOS INCLUÍDOS
1	BOWIE, A.; CASSIM, F. Linking classroom and community: A theoretical alignment of service learning and a human-centered design methodology in contemporary communication design education. *In*: **Educ. as change**, Pretoria, v.20, n.1, 2016. p.1-23.
2	IUNG, E. **A cartografia de espaços de educação para crianças pequenas sob o olhar do Design**. Tese (doutorado) – PUC-Rio, Departamento de Artes & Design, 2017. 135 p.
3	MELLO, D. **Contribuições do *Design Thinking* para a educação:** um estudo em escolas privadas de Porto Alegre/RS. Dissertação (mestrado) – UNISINOS, PPG Design, 2014. 156 p.
4	MARTINS, B. **O Professor-Designer de experiências de aprendizagem:** tecendo uma epistemologia para a inserção do Design na Escola. Tese (doutorado) – PUC-Rio, DAD, 2016. 188 p.
5	PORTUGAL, C. **Design em situações de ensino-aprendizagem:** um diálogo interdisciplinar. Tese (Doutorado em Design) – PUC-Rio, DAD, 2009. 206 p.
6	BELTRÃO, A. **Estratégias pedagógicas no ensino de design:** por uma metodologia ativa. Dissertação (mestrado) – PUC-Rio, DAD, 2016. 184 p.
7	PORTAS, K. **Educação Infantil:** uma proposta em ação sob o olhar do Design. Dissertação (mestrado) – PUC-Rio, DAD, 2016. 157 p.
8	FARIAS, L.; FLEURY, A. Design e educação: estudo e formulação de métodos didáticos para alunos do ensino regular a partir do método de projeto do design. *In*: **CIDI 2015**, n.2, v.2, jul.-dez. São Paulo: Blucher, 2015. p.1515-1522.
9	COUTO, R.; RIBEIRO, F.; PORTAS, R.; NEVES, M. Material didático para Educação Infantil: uma proposta em ação sob o olhar do Design. *In*: **CIDI 2015**, n.2, v.2, jul.-dez. São Paulo: Blucher, 2015. p.317-331.
10	MARTINS, B; COUTO, R. Aprendizagem Baseada em Design: uma pedagogia que fortalece os paradigmas da educação contemporânea. In: **CIDI 2015**, São Paulo, v.2, n.2, jul.-dez. 2015. p.424-437.
11	PRODANOV, J.; FIGUEIREDO, L.; OURIVES, E. Design como uma ferramenta no processo de aprendizagem: Com foco a educação dos novos paradigmas da sustentabilidade. *In*: **Colóquio Internacional de Design 2017**, v.4 n.3. São Paulo: Blucher, maio 2018. p. 567-573.
12	KANAME, M.; MAEDA, S. The difficulty of bridging between art education and design education for children. *In*: **10th Conference of the International Committee for Design History & Design Studies**, v.8, n.2. São Paulo: Blucher, 2016. p.77-81
13	MARTINS, B.; COUTO, R.; Design como prática educativa: estudos de caso da aprendizagem baseada em design. *In*: **P&D Design 2016**, n.2, v.9. Belo Horizonte: Blucher, jul.-dez. 2016. p.5625-5638.

Fonte: Elaborado pelos autores.

A primeira dedução é a **relevância de John Dewey**: dentre os estudos, 5 citavam as obras de Dewey e a busca por uma educação mais democrática e a importância de se envolver a teoria e a prática. A segunda demonstra também a **relevância de Donald Schön**: 1 estudo com mescla entre Schön e Dewey, tratando da reflexão-na-ação, na qual uma educação integradora deve intercalar momentos de reflexão e de ação.

Outro autor relevante e citado em diversos estudos foi **Antônio Martiniano Fontoura e EdaDe (Educação através do Design)**: 3 estudos usavam seus conceitos

acerca de um currículo voltado para a educação infantil fundamentado na pedagogia da ação e do construtivismo. A quarta dedução trata da **influência do Laboratório Interdisciplinar de Design e Educação – LIDE / PUCRio**: 8 dos estudos resultaram de pesquisas do laboratório. Na quinta dedução tem-se o **uso de aprendizagens ativas**: 4 estudos tratam da aplicação de aprendizagens baseadas em problemas, em projetos e inclusive em design, como proposto por Martins (2016).

Na sexta dedução é possível perceber certa relevância do **Design Thinking**: 2 estudos usam este método como estratégia de ensino. A última dedução, e mais importante diz respeito à **reavaliação da postura do professor** e **novas abordagens de ensino**: 10 trabalhos entre os 13 selecionados ressaltam a importância de uma mudança no paradigma da educação, afastando-se do tradicionalismo, da transmissão do conhecimento, da postura autoritária do professor buscando abraçar novas formas de educar, valorizando os saberes, vivências e particularidades dos alunos e posicionando o professor como um mediador na construção do conhecimento.

Muitos estudos abordam o design e educação, mas poucos tratam da inserção do design na escola (PORTUGAL, 2009). O tema ainda é novo, já que as primeiras estratégias remontam ao currículo inglês na década de 80, na aplicação de Meredith Davis nos Estados Unidos no início dos anos 90 e, no Brasil em meados da década de 90 com os estudos de Rita Couto e a criação do LIDE.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca por autonomia requer mudanças estruturais na educação. Porém são ações locais e situadas que demonstram como um ensino emancipador abre caminhos para novas perspectivas e, neste caso, a interdisciplinaridade do design e a ativação das capacidades humanas para o design pavimenta esses caminhos desde cedo.

Basear a educação e o aprendizado em experiências educativas moldadas por uma perspectiva do design visa pavimentar um caminho em direção à inovação social. É preciso desenvolver mais estudos e aplicações referentes a este tema, pois contribuem na formação de uma sociedade mais consciente de seus atos, e apta a viver a vida. Este não é um estudo completo e finalizado. Outros viéses podem ser incorporados, como a busca por novas pedagogias, experimentações no campo do design, jogos e corporeidade.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

PEDRO PAULO BEZERRA RODRIGUES; Bacharel; Universidade Federal do Maranhão – Programa de Pós-Graduação em Design; São Luís, Maranhão, Brasil; bezedro@gmail.com

RAQUEL GOMES NORONHA; Doutora; Universidade Federal do Maranhão – Programa de Pós-Graduação em Design; São Luís, Maranhão, Brasil; raquel.noronha@ufma.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y Diseño**: la realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca. Sello Editorial, 2016. 281p.

ESCOBAR, A. **Designs for the pluriverse:** Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Durham and London: Duke University Press, 2018. 290 p.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 63.ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020. 143 p.

INGOLD, T. **Making:** Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Abingdon (UK): Routledge. 2017. 176 p.

MANZINI, E. **Design**: quando todos fazem design. Porto Alegre: Unisinos, 2017. 254 p.

MARTINS, B. **O Professor-Designer de experiências de aprendizagem**: tecendo uma epistemologia para a inserção do Design na Escola. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2016. 188 p.

MARTINS, B; COUTO, R. Aprendizagem Baseada em Design: uma pedagogia que fortalece os paradigmas da educação contemporânea. *In*: **Anais do 7º Congresso Internacional de Design da Informação CIDI 2015**, São Paulo, v.2, n.2, jul.-dez. 2015. p.424-437.

PORTUGAL, C. **Design em situações de ensino-aprendizagem**: um diálogo interdisciplinar. Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. 206 p.

ULBRICHT, V.; OBREGON, R.; BRAGA, M.; FLORES, A. Visualização do Conhecimento: Revisão Sistemática da Literatura e Mapas Conceituais. *In*: **Revista EducaOnline**, v.6, n.2. Rio de Janeiro, maio/ago. 2012. p.94-113.

UMA CRÍTICA AO MODELO DE SUSTENTABILIDADE PROPOSTO PELO DESIGN

Palavras-chave: Cultura do Consumo; Valor simbólico; Sustentabilidade; individualismo.

A critique of the proposed sustainability model in the design field

Keywords: Consumer Culture; Symbolic Value; Sustainability; Individualism.

Alberto Cipiniuk

Luciana Gonçalves

O momento do surgimento da atividade profissional do *designer* é bastante controverso; isso decorre do fato da humanidade sempre ter desenvolvido artefatos com funções sociais. Contudo, sustentamos que a profissão *designer* – sua institucionalização - surgiu em um período histórico bastante específico, e esse período foi o advento do capitalismo. No momento em que ocorreu a divisão entre a concepção e a execução do trabalho passou a existir o projetista que orientava os demais trabalhadores. Então, essa ocupação surgiu com a divisão do trabalho dentro das indústrias de artefatos capitalistas, onde a manufatura passou a ser feita por trabalhadores diferentes. Cada indivíduo, cada trabalhador, passou a ter uma função específica no processo produtivo e passou a não ter mais o domínio da construção dos artefatos do começo ao fim (FORTY, 2007).

O objetivo da divisão do trabalho dentro das indústrias capitalistas era aumentar a produtividade, a padronização e a exploração da mão de obra trabalhadora para gerar mais lucros aos capitalistas (FORTY, 2007). E, para tal, houve a necessidade de um profissional para planejar ou organizar de maneira abstrata ou conceitual o processo produtivo. Ademais, com a concorrência cada vez maior, se tornou necessário criar peculiaridades nos objetos para estimular o consumo e gerar distinção em relação aos outros artefatos concorrentes e assim justificar serem consumidos em um local e não em outro. A origem da profissão *designer* é, então, parte integrante do moderno sistema de

produção de mercadorias, da cultura material capitalista, e seus métodos e processos estavam ligados ao objetivo de acumulação de capital.

Nas últimas décadas, a prática social da atividade do *designer* vem passando por grandes transformações devido ao processo de financeirização, da globalização, do neoliberalismo e dos avanços tecnológicos. A prática que antes era conhecida no Brasil como desenhista industrial, que desenvolvia projetos para atender a indústria e era ligada predominantemente à produção de artefatos físicos, foi descontextualizada, e o profissional do campo passou a desempenhar novas funções. Agora os profissionais da área são conhecidos como *designers* (CIPINIUK, 2017). Novas formas de atuação foram imputadas na prática do *design*, as competências dos profissionais foram deslocadas e, muitas vezes, a atividade passou a se apresentar como um antidoto aos males sociais. O termo *design* vem ganhando novos contornos, propagando da concepção de artefatos industriais para tangenciar progressivamente novas formas de aplicação (LATOUR, 2014). Atualmente, na maior parte das vezes, a prática do *design* é concebida como algo imaterial, presidida por alguma faculdade intelectual, sendo que esta prática seria dotada de um conhecimento capaz de solucionar problemas.

Um dos principais e talvez o mais controverso assunto mencionado pelos pares do campo nos dias de hoje, algo que emerge como "problema projetual" para ser "solucionado" pelos *designers*, é a questão ecológica. Perante a situação controversa a respeito do fruto de seu trabalho, da produção material capitalista e da emergência da questão ambiental, surge entre os *designers* o discurso que haveria uma saída técnica para frear a barbárie do capitalismo. O argumento de "boa forma" vem sendo substituído por premissas relacionadas à sustentabilidade (FORTY, 2007). Assim, através de seus processos de trabalho, como a concepção, o projeto e seu conhecimento dos processos de produção, seria possível mapear e selecionar algumas questões socioambientais e tentar melhorá-las. Por intermédio de sua metodologia projetual, que é relacionada à questões técnicas e/ou de gestão empresarial, seria possível, por exemplo, contribuir para preservar os recursos naturais e melhorar as condições socioeconômicas.

Para uma melhor compreensão da ideia de sustentabilidade no campo do *design*, se torna necessário uma compreensão do termo em si. Afinal, o que é sustentabilidade? O

conceito é bastante vago e não existe um consenso sobre o que seria. A abordagem, na maioria das vezes, tem como fio condutor uma crítica à "industrialização excessiva" e que se os recursos naturais forem explorados de forma responsável aconteceria um equilíbrio ecológico (MATIAS e MATIAS, 2009). Na maior parte das pesquisas da área fica evidente uma ausência de crítica ao modelo capitalista de desenvolvimento econômico, ao seu modo de produção, o que induz a avaliação de que o discurso da sustentabilidade se tornou uma espécie de negociação com o sistema vigente, o que podemos chamar de capitalismo verde.

> "rompeu-se com as lutas sociais anticapitalistas, passando-se a discutir "modelos econômicos alternativos" e novas formas de "participação" na institucionalidade burguesa, e não um novo modo de organização e apropriação social da produção e da riqueza, livre das mediações capitalistas" (MATIAS e MATIAS, 2009, p. 212).

Algumas questões iniciais se tornam necessárias para nortear as pesquisas da área e melhor compreender o que significa a sustentabilidade no capitalismo e o que está por trás dessa lógica: a quem serve o capitalismo verde, é possível sua aplicabilidade em escala? Enquanto a lógica do lucro for predominante existe de fato alguma alternativa viável? Ou são alternativas ao capitalismo que precisam ser pensadas, alternativas a própria ideia de progresso pautada na produtividade e no lucro?

Para contribuir com a reflexão destas questões, três pontos são de suma importância. O primeiro é que, na maior parte das vezes, a humanidade é apresentada como predatória, de uma forma abstrata, mas o problema é do *homo sapiens* ou do modo de produção capitalista? O conceito de Capitaloceno apareceu para contrapor a ideia do Antropoceno. Uma vez que não é possível igualar os efeitos causados pelos bilhões de habitantes do planeta, como por exemplo, igualar os impactos causados pelas comunidades indígenas e pelos grandes capitalistas. Essa destruição do planeta tem uma origem específica e está relacionada a produção de lucros para uma sociedade cada vez mais desigual, uma sociedade onde "oito indivíduos detêm a mesma riqueza que a metade mais pobre do mundo" (*sic*) (DOWBOR, 2018, p. 28) que em nosso entendimento significa possuir a metade da riqueza da população do planeta. Onde está o problema? O que de fato não está dando certo? A crise ambiental e as desigualdades sociais não podem ser tratadas separadamente. E ambas não param de crescer. O segundo ponto é a questão: é

possível separar a ciência e as técnicas da política? Apesar da ciência se apresentar de forma camuflada, com uma suposta autonomia das questões políticas, os valores que fundamentam a maior parte das pesquisas vão ao encontro dos valores hegemônicos. Existe um mito sobre a neutralidade científica. A ciência, somente ganha projeção a partir do momento que existem forças políticas que vão ao encontro do o que é apresentado, ou seja, a ciência adquire valor social quando projeta determinados interesses. No momento atual esses interesses são do capital. Então, quais são os valores que fundamentam as pesquisas relacionadas ao tema de sustentabilidade, o que está sendo legitimado, a quem está servindo isso tudo? O terceiro ponto é o fato dos produtos oriundos desta lógica não serem projetados pensando na população que carece de recursos. Qualquer solução que não possa ser aplicada em escala se torna falsa, servindo apenas para interesses particulares. Surge, então, a seguinte problematização: é possível um sistema pautado na lógica de acumulação infinita e exploração dos trabalhadores ser sustentável?

Desde a década de 1990, quando entrou em pauta a discussão sobre a impossibilidade de manutenção do consumo desenfreado, o debate sobre o consumo responsável vem ganhando maior destaque. Diversas terminologias entraram na moda desde então: comércio justo, consumo consciente, moda ética, eco*design*, *slow fashion,* entre outros. O objetivo era e ainda é tentar resolver os conflitos causados pelo sistema capitalista, partindo do pressuposto de uma conciliação entre o modelo econômico capitalista e formas responsáveis de produção e consumo. Os cidadãos-consumidores, sabendo consumir, pressionariam o mercado para agir de forma "ética", e, através de métodos de gestão e tecnologia, as contradições inerentes ao capitalismo seriam minimizadas. E assim, mercado e consumo iriam se retroalimentando e equacionando os danos que o próprio mercado causa. A tal mão invisível do mercado, citado por Adam Smith, funcionaria para o mercado regular seus próprios danos. Toda essa lógica parte do pressuposto que o capital poderia ter seu destino determinado pelo particular, que a sociedade do consumo seria fruto de demandas dos consumidores e não do próprio capital e de seu modo de produção.

Na maior parte das vezes, praticamente nada, ou quase nada, é dito em relação à restrição da produção industrial capitalista e ao próprio modo de produção capitalista. A

hipótese que será apresentada na pesquisa é que a eventual solução proposta pelos *designers* dissimula o objetivo e a origem da produção material e, desta forma, contribui para legitimar a concepção do mundo capitalista eurocêntrico. Além disso, faz parte da agenda neoliberal propagar a ideia que se cada um fizer sua parte, se os produtos forem projetados corretamente e os cidadãos-consumidores aprenderem a consumir, as contradições inerentes ao capitalismo seriam minimizadas. Desta forma, mercado e consumo iriam se retroalimentando e seriam equacionadas as questões econômicas, sociais e ambientais.

O objetivo desta pesquisa é contribuir para uma reflexão crítica sobre a prática social do *design.* Quais os valores que fundamentam as pesquisas relacionadas ao tema de sustentabilidade, o que está sendo legitimado, a quem está servindo. Como o mito da neutralidade científica e da ideia tradicional de ciência oriunda da Europa age sobre o campo dentro desta perspectiva. O estudo é de caráter bibliográfico e descritivo, pois para compreender como os *designers* atuam em relação à sustentabilidade ou sobre qualquer assunto é necessário um estudo mais amplo da sociedade capitalista. Obviamente, ficam cada vez mais evidentes os limites dos recursos naturais e a impossibilidade da manutenção da sociedade de consumo. Porém, a defesa de uma ecologia liberal, essas atitudes individualistas que operam dentro da perspectiva do desenvolvimento industrial capitalista, na verdade média o mercado e se trata de paliativos sociais pertencentes à própria agenda neoliberal, que diante da impossibilidade de negar as mazelas criadas pelo sistema cria discursos de controle para apaziguar os ânimos.

Michael Löwy (2010) nos apresenta que se trata de "uma crise de civilização que exige mudanças radicais" (LÖWY, 2010, p. 36) e o capitalismo já provou que não possui solução para a crise ambiental. Mesmo o tema tendo se tornado pauta mundial e ser evidente sua urgência, o problema só aumenta, em nada diminui. Portanto, segundo o autor, é necessário ir na raiz do problema que é o sistema capitalista e sua lógica de acumulação infinita.

> "Não se trata de opor os "maus" capitalistas ecocidas aos "bons" capitalistas verdes: é o próprio sistema, fundado na competição impiedosa, nas exigências de rentabilidade, na corrida pelo lucro rápido, que é destruidor dos equilíbrios naturais. O pretenso capitalismo verde não passa de uma manobra publicitária,

> uma etiqueta buscando vender uma mercadoria, ou, no melhor dos casos, uma iniciativa local equivalente a uma gota-d'água sobre o solo árido do deserto capitalista." (LÖWY, 2010, p. 38)

Nos encaminhamos, assim, a considerar que a proposta do capitalismo verde, além de ser falaciosa, é mais uma forma de violência simbólica, dividindo a humanidade entre os que detêm dinheiro e conhecimento para adquirir os produtos responsáveis socialmente, que podem consumir sem culpa, e os que não detêm. Legitimar o atual modelo produtor de mercadorias através da "produção sustentável" e "consumo consciente" não cria alternativas reais para coibir o modelo de sociedade de consumo, na verdade produz uma oportunidade de negócio.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Luciana Gonçalves; Mestranda, PUC-Rio; Rio de Janeiro, RJ e Brasil; lucianagoncalves@gmail.com

Alberto Cipiniuk; Doutor, PUC-Rio; Rio de Janeiro, RJ e Brasil; cipiniuk@puc-rio.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOURDIEU, P. **A produção da crença**. 3. ed. Porto Açegre: Zouk, 2001.

BOURDIEU, P. Alta costura e alta cultura. In: _____ **Questões de sociologia**. Lisboa: Fim do século, 2003.

BOURDIEU, P. **A Distinção:** crítica social do julgamento. Porto Alegre: Zouk, 2011.

CIPINIUK, A. **O campo do design e a crise do monopólio da crença**. São Paulo: Blucher, 2017.

CIPINIUK, A. Do Funcional ao Simbólico. O que pensam os pares do Campo do Design e o que ensinam nas salas de aula. **Arqurb**, v. 27, p. 147-160, janeiro-abril 2020.

DOWBOR, L. **A era do capital improdutivo**. São Paulo: Outras Palavras e Autonomia Litarária, 2018.

FONTENELLE, I. A. O trabalho da ilusão: produção, consumo e subjetividade na sociedade contempranea. **Interações**, São Paulo, p. 63-68, Jan-Jun 2005.

FORTY, A. **Objetos de desejo:** design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LATOUR, B. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Slotedijk). **Agitprop: revista brasileira de design**, 2014.

LATOUR, B. **Cogitamos, seis cartas sobre as humanidades científicas**. São Paulo: Editora 34, 2016.

LÖWY, M. Crise ecológica, capitalismo, altermundialismo: um ponto de vista ecossocialista. **Margem Esquerda**, n. 14, 2010.

MATIAS, I. **Projeto e revolução:** do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design. Florianópolis: Em Debate/UFSC, 2014.

MATIAS, I.; MATIAS, R. "Crise ambiental" e "sustentabilodade": principios para uma crítica à economia política. **Cadernos Cemarx**, São Paulo, p. 211-226, 2009.

MCCRACKEN, G. **Cultura e Consumo**. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.

ONU. **ONU**, 2020. Disponivel em: <https://nacoesunidas.org/acao/meio-ambiente/>. Acesso em: 10 julho 2020.

ORTIZ, R. **O universo do luxo**. São Paulo: Alameda casa editorial, 2019.

PEP. **Rio Desis Lab**, 2020. Disponivel em: <http://www.producao.ufrj.br/index.php/br/areas-de-pesquisa/gestao-e-inovacao/laboratorios/laboratorio-gi/1016-rio-desis-lab>. Acesso em: 12 out. 2020.

PEREIRA, R. et al. O DISCURSO DA SUSTENTABILIDADE NO CAPITALISMO: UMA FALÁCIA? **XIX Enegma**, São Paulo, 2017.

WDO.ORG. **World design organization**, 2020. Disponivel em: <https://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 02 julho 2020.

APRENDIZAGEM POR MEIO DO DESIGN:
O DESIGN THINKING COMO ARTEFATO PARA EDUCAÇÃO

Palavras-chave: Design Educação, Design *Thinking*, Formação de Docentes.

LEARNING THROUGH DESIGN:
DESIGN THINKING AS AN ARTICLE FOR EDUCATION

Keywords: Design Education, Design Thinking, Teacher Training.

Wellinton Fernando Dos Santos Aquino

Waleska Chagas Sieczkowski Pacheco

1. INTRODUÇÃO

No século XXI, o mundo contemporâneo presenciou diferentes avanços na compreensão educacional, por meio das contribuições de Vigotsky (1896-1934), no desenvolvimento intelectual, Freire (1921-1997), sobre uma pedagogia crítica, e Moraes (2005), com o paradigma educacional emergente, que aponta as características essências de um cenário educacional contemporâneo: "natureza construtivista, interacionista, sociocultural e transcendente". Contudo, ainda existem conceitos educacionais que não atendem a atualidade do ensino, como metodologias de ensino vertical, onde o professor assume a autoridade do processo de aprendizagem, levando o estudante, a uma posição passiva, de decoração e repetição dos conteúdos (MARTINS, 2016). Logo, somos induzidos a pensar uma nova didática, um modelo que "engaja diferentes estilos de aprendizagem, faz uma conexão direta entre temas escolares e a resolução de problemas da vida cotidiana", (MARTINS, 2016, p. 64). Assim, o Design é uma ferramenta prática, que torna o professor, um mediador da tríade entre estudante, meio e conhecimento.

Portanto, nesta pesquisa teórica ainda em desenvolvimento, apresentamos o MOPDET (Modelo de Processo de *Design Thinking*) como um modelo de ensino e

uma aprendizagem ativa e resolutiva, seguimos com a apresentação do modelo e concluímos com a exposição teórica da pesquisa para formação docente.

2. EDUCAÇÃO NO CONTEXTO DO DESIGN

Segundo FERRO (2018, p. 210) "as premissas do Design partem de um desafio ou problema a ser solucionado", diante disso, passamos a compreender o Design como um pensamento resolutivo, que se relaciona diretamente com problemas, sendo tanto um processo resolutivo quanto um processo de aprendizagem.

Muitos modelos de ensino utilizam do caminho filosófico do Design, como a Abordagem Triangular, que estimula o autoconhecimento e a interdisciplinaridade, pois seu processo baseia-se na "leitura enriquecida pela informação histórica e ambas partem ou desembocam no fazer" (BARBOSA, 2009, p. 37). Essas ações, muitas vezes cotidianas, se baseiam em ver, entender e solucionar ou como a Abordagem Triangular as nomeia ler, contextualizar e prática, ficando nítido a relação entre o modelo e o Design. Outro modelo que utiliza das premissas do Design é a Abordagem Baseada em Problemas, que parte inicialmente de um problema proposto, seguido pela análise e busca de soluções, finalizando com a análise dos resultados. Visando a colaboração, "a resolução do problema é menos importante do que o processo seguido pelo grupo na busca de uma solução, e este fator valoriza a aprendizagem autônoma e cooperativa". (MARTINS, 2016, p. 48).

Contudo, faz-se necessário a estes modelos: 1) Resolver situações-problema reais; 2) Aprender enquanto resolvem estas situações; 3) Reproduzir o processo de aprendizagem resolutivo. Assim é possível reproduzir o processo para aprender a partir de outros problemas, em outras disciplinas, com outros níveis de complexidade (BARBOSA; MOURA, 2013). Portanto, para uma aprendizagem eficaz o estudante deve ser capaz de "reconstruir o objeto apreendido" possibilitando a associação de "ideias, enredando e chegando a deduzir consequências pessoais, por meio de uma ação, ou práxis" a informação se torna conhecimento (ANASTASIOU; PESSATE, 2015, p. 22). Deste modo, ampliamos o dever da Educação, mas do que ensinar um estudante, almeja-se formar um cidadão, capaz de aplicar seus conhecimentos em práticas diversas.

2.1. Modelo de Design para Educação

Estabelecendo que o Design pode ser utilizado como uma metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem, consideramos que muitos dos modelos existentes não contemplam o ensino contemporâneo. Porém, nesta pesquisa o Modelo de Processo de *Design Thinking* – MOPDET (FERRO, 2018) – alinhado a Abordagem Triangular (BARBOSA,1998;2009) e a Aprendizagem Baseada em Problemas (MARTINS, 2016;2018; BARBOSA; MOURA, 2013), podem sustentar um modelo de ensino e aprendizagem por meio do Design.

A figura 1, detalha o MOPDET enquanto suporte à resolução de problemas e aprendizagem, sendo um fluxo cíclico que perpassa cinco etapas, baseadas na identificação de um problema, e ao entendê-lo, poderemos solucioná-lo, com as tentativas de solução correspondendo a prototipagem, ou seja, a avaliando a real eficácia da solução proposta para implementação em macro ambiente.

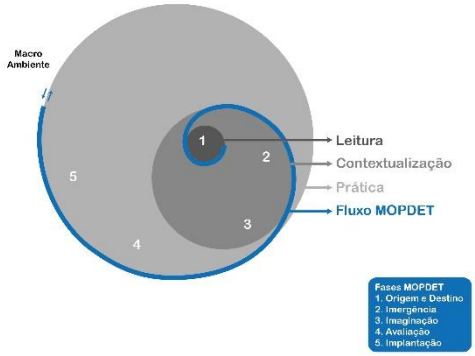


Figura 1 – MOPDET para educação.
Fonte: Autores (2021)

O processo toma início na etapa de "Origem e Destino", buscando identificar a situação-problema por meio da análise do cenário geral, e através leitura crítica da situação-problema, entendendo suas origens, causas e efeitos, contextualizando a situação-problema nas etapas de "Imergência" e "Imaginação", onde o objetivo é criar uma base de informações sobre o problema.

A etapa de “Imergência” refere-se “ao entendimento das informações captadas na fase anterior (ambiente interno) e à investigação de informações do ambiente externo.” (FERRO, 2018, p. 146). E após entender o problema surgem as primeiras ideias de como solucioná-lo, na etapa da "Imaginação" que se refere a busca de soluções por meio da criatividade. Deste modo, na etapa de “Avaliação” as possíveis soluções são testadas na prática, gerando alguns protótipos. Caso haja baixos resultados, o processo retorna para etapa anterior, para gerar uma nova solução, se bem sucedido, as propostas avaliadas seguem para etapa de “Implantação”, que “implica nos ajustes derradeiros das soluções encontradas e testadas na fase de avaliação.” (FERRO, 2018, p. 148).

Ambas as fases se referem a resolução da situação-problema, porém a partir do “feedback”, novas soluções podem ser geradas ou readequadas, dependo do retorno positivo ou negativo do ambiente ao qual foram implementadas. Portanto, o modelo é fluído, tanto gera soluções para um macroambiente, quanto essas soluções retornam do macroambiente e podem ser reavaliadas, em um processo contínuo, cíclico e interativo.

2.2. Formação docente

Assim o MOPDET, se apresenta como um modelo de resolução de problemas e aprendizagem, uma ferramenta contemporânea para educação, rompendo com modelos ultrapassados , o MOPDET alinha-se ao paradigma educacional emergente proposto por Moraes (2005), posicionando o modelo como construtivista, pois considera o conhecimento como contínuo; interacionista e sociocultural, pois torna o processo de aprendizagem centrado no estudante, no seu meio; e transcendente ao promover o diálogo, e inovação, não só a educação, mais ao docente e estudante.

Logo se torna essencial a disseminação do MOPDET na formação docente. Porém, é insuficiente apresentar novas considerações apenas na graduação, os formandos são a próxima geração de docente, devemos disseminar estas considerações a formação continuada de docentes, atingindo todo o sistema educacional, presente e futuro. Ressignificar a prática docente, integrando os saberes, propondo uma didática interdisciplinar e coorientada, levantando questionamentos e pesquisas a par do atual

sistema de educação, pois muitos "professores ensinam da mesma maneira que foram ensinados", (BARBOSA, 2009).

Neste cenário, o professor deixa de ser a figura que detém todo o conhecimento, e assume a função de mediador, entre meio, estudante e conhecimento. Estimulando os estudantes a analisar e questionar, mediando discussões e propondo didáticas coletivas. Pois ensinar e aprender "não se trata de um verbo passivo; para apreender é preciso agir, exercitar-se, informar-se, tomar para si, apropriar-se." (ANASTASIOU; PESSATE, 2015, p.19), ou seja, não se trata apenas de aprender, é apreender o conhecimento, dar significado, interiorizar e relacionar as informações de uma aula, prática ou problemas com o seu cognitivo. Deste modo, os docentes também devem transgredir, entendendo que a "ação de ensinar está diretamente relacionada à ação de apreender, tendo como meta a apropriação tanto do conteúdo quanto do processo." (ANASTASIOU; PESSATE, 2015, p.24).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Propondo um novo modo de aprender e ensinar, com um modelo de Educação por meio do Design, o Modelo de Processo de Design *Thinking* - MOPDET, mostra-se promissor para continuidade desta pesquisa, sua aplicação e estudo, como uma ferramenta de ensino e aprendizagem contemporânea emergente. Espera-se aprofundar a sua aplicação, entendendo as especificidades e potencialidades deste modelo, bem como promover uma abordagem social e tecnológica, considerando as atuais vivências com o ensino híbrido, educação a distância e gamificação. Sendo de suma importância sua introdução à formação e prática docente, levantando-se significativas preponderações aos professores desenvolverem novas práticas, por meio do MOPDET, ativando o processo de ensino dos docentes, e consequentemente abrangendo todo o sistema educacional.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

WELLINTON FERNANDO AQUINO; Tecnólogo em Design; UNICURITIBA – UTFPR; Curitiba; Paraná; Brasil; wellinton-fernando@live.com

WALESKA C. SIECZKOWSKI PACHECO; Mestre em Design; UNICURITIBA – UFPR; Curitiba; Paraná; Brasil; pacheco.waleska@gmail.com[1]

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASIOU, L. DAS G. C.; PESSATE, L. **Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula**. 10. ed. Joinville: Editora Univille, 2015.

BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

FERNANDES BARBOSA, E.; GUIMARÃES DE MOURA, D. Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica. **Boletim Técnico do Senac**, 2013.

FERRO, G. S. **DESIGN THINKING COMO PROCESSO PARA ESTRUTURAÇÃO DE NEGÓCIOS**. [s.l.] Universidade Federal do Paraná, 2018.

FERRO, G. S. **Design Thinking: modelo aplicável em desafios complexos e em inovação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2020.

MARTINS, B.; COUTO, R. Discursos orientadores do uso do Design em práticas educativas. **RECITE - Revista Carioca de Ciência Tecnologia e Educação**, 2018.

MARTINS, B. M. R. **O Professor-Designer de experiências de aprendizagem: tecendo uma epistemologia para a inserção do Design na Escola**. [s.l.] Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2016.

[1] Pesquisa desenvolvida durante o Programa de Iniciação Cientifica do Centro Universitário Curitiba – PIC UNICURITIBA, no grupo de pesquisa "Design como Artefato para Educação", sob orientação da Profª Msc. Waleska Pacheco.

GIRO DECOLONIAL POR UM DESIGN CONSCIENTIZADOR

Palavras-chave: Design Prospectivo. Decolonialidade. Giro Decolonial. Pensamento Sistêmico.

DECOLONIAL TURN FOR AN AWARENESS-RAISING DESIGN

Keywords: Prospective Design. Decoloniality. Decolonial Turn. Environmental Design.

WILLIAM BIZOTTO DOS SANTOS; UTFPR; Curitiba, Paraná, Brasil; william.1998@alunos.utfpr.edu.br

FREDERICK M.C. VAN AMSTEL; UTFPR; Curitiba, Paraná, Brasil; vanamstel@utfpr.edu.br

FERNANDA BOTTER; UTFPR; Curitiba, Paraná, Brasil; fernandabotter@utfpr.edu.br

1. GIRO DECOLONIAL

Este texto resulta das reflexões que desenvolvemos durante a iniciação científica intitulada “Processos criativos para modelagem e fabricação de artefatos de moda utilizando impressora 3D” do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial (DADIN) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). A pesquisa teve como objetivo inicial a investigação de processos projetuais e técnicos para a produção de artefatos adornáveis fabricados em manufatura aditiva. No início do percurso de pesquisa, buscamos fundamentos para o Design de uma coleção inspirada na linguagem das Joias de Crioula. Esta manifestação cultural afro-brasileira, considerada como o primeiro exemplo da joalheria nacional, surgiu a partir da subtração da identidade étnica dos povos escravizados que, a partir disto, viam a necessidade de se reconstruírem como indivíduos. Para isso, utilizaram as Joias de Crioula como ferramenta. Incorporando elementos disponíveis do colonizador europeu aliado à estética peculiar destas joias (TEIXEIRA, 2017). Elas eram a materialização de símbolos que expressavam subversão contra as rígidas medidas de expropriação cultural impostas aos povos africanos pelos

colonizadores europeus. Fazendo a manutenção de parte das suas culturas e crenças em uma terra distante.

O tema das Joias de Crioula para a coleção havia sido definido pela equipe de pesquisadoras precedentes, que contava com duas integrantes negras. Com base nisso, seguíamos com a pesquisa e desenvolvíamos artefatos baseados na cultura afro-brasileira. Visto que dentro da equipe já não havia pessoas afrodescendentes, surgiram questionamentos relativos à apropriação cultural que nos levaram a um giro decolonial, termo que traduz o "movimento de resistência teórico e prático, político e epistemológico, à lógica da modernidade/colonialidade" (BALLESTRIN, 2013, p. 105). Na percepção de que caminhávamos na contramão à promoção de uma abordagem pluriversal que reabrisse "para os descendentes de escravos, a possibilidade de voltarem a ser agentes da própria história" (MBEMBE, 2014, p. 60), nos interessamos em entender os mecanismos culturais que naturalizam a apropriação cultural através dos estudos decoloniais.

No livre processo de revisão desenvolvido pelo descobrimento de problemáticas, percebemos a necessidade de alterar o objetivo do projeto. Assim, buscamos evidenciar as diferenças que nos distinguem, que dão corpo à nossa identidade brasileira. Graças a esta reviravolta entendemos, naquele momento, que a colonização do território é também estendida e se reproduz na colonização dos corpos e da cultura. A partir dessa constatação, reagimos ao criar um artefato de design que fala da importância de entendermos e expressarmos nosso lugar num mundo globalizado. Reelaboramos nossa pergunta de pesquisa, e como resultado, chegamos à seguinte questão: "*pode o design de joias ser conscientizador?*".

Através do encontro com o pesquisador Guilherme Schnell e Schühli da Embrapa Florestas (Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária) definimos os elementos do novo tema da coleção. Escolhemos realizar uma ode aos Sistemas Agroflorestais (SAF) devido à sua característica de cultivo sustentável, enquanto ecossistemas simbióticos e diversificados que se opõem radicalmente às monoculturas agrícolas, já que estas últimas são ecologicamente nocivas por desequilibrarem sistemas naturais, mas também atuarem nas relações humanas (DE MOURA; DE SOUZA; CANAVESI, 2016). São fatores

interdependentes de uma estratégia colonial. Compreendemos que a prática de validação exclusiva de países hegemônicos se sustenta, também, na crença que culturas periféricas, detentoras de outras práticas técnicas e culturais, visões-de-mundo alternativas, são, por oposição, interpretadas como atrasadas, e automaticamente invalidadas (KAUARK, 2017). Ao contrário da exploração do ser e da terra, um desenvolvimento baseado nas suas pluralidades pode ser guiado por outros saberes detidos por culturas tradicionais, combinados no que os estudos decoloniais chamam uma "ecologia de saberes" (SANTOS, 2006).

2. A PLATAFORMA MUVUCA

A partir das reflexões acima, construímos uma relação simbólica entre florestas sustentavelmente manejadas com a densa diversidade da identidade brasileira, desenvolvendo mapas mentais que auxiliassem na continuidade do projeto (fig. 1). Sugerimos então, uma coleção de joias onde suas peças seriam complementares e combináveis, tendo seu nome inspirado em uma técnica tradicional de semeadura para restauração ecológica, chamada "muvuca de sementes".

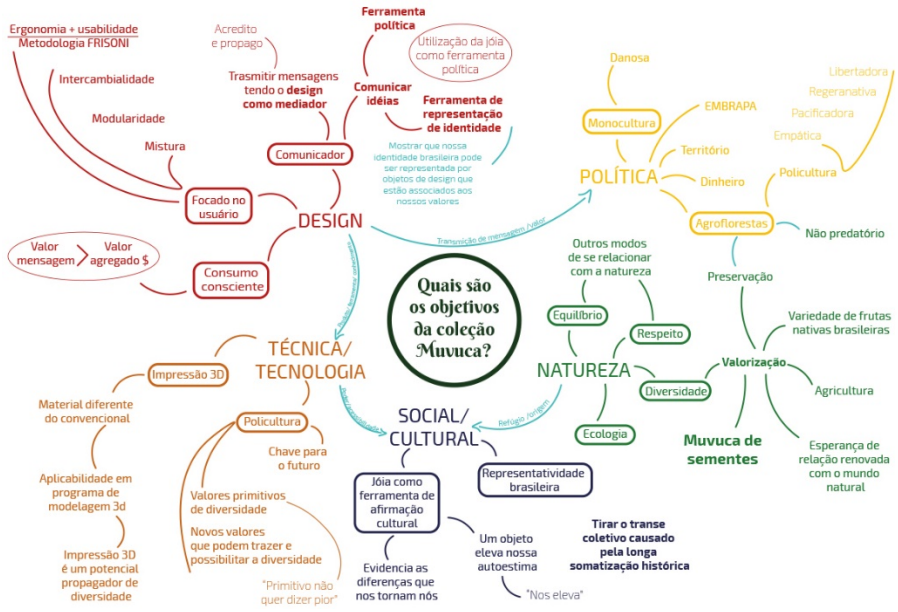


Figura 1 – Mapa mental da coleção MuVuCa.
Fonte: Isabelle de Santis Souza.

Tendo em mente os mapas mentais desenvolvidos anteriormente, expressamos os valores neles descritos na linguagem visual heterogênea da nossa identidade visual (Fig.

2), e também nos elementos combináveis que compõem as joias (Fig. 3). Mas com a contínua expansão teórica e prática dentro do nosso projeto, definimos que ela seria mais do que uma coleção de joias impressas em manufatura aditiva; assim como a muvuca de sementes, o projeto deveria ser construído como uma ode à prática agroflorestal sustentável, com também à diversidade epistemológica e cultural brasileira.

Figura 2 – Identidade Visual da Plataforma MuVuCa.
Fonte: Danka Farias de Oliveira.

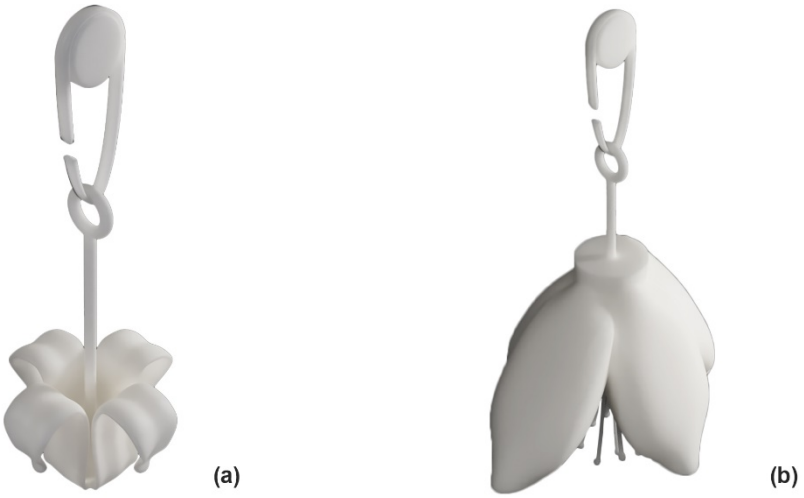


Figura 1 – Brinco MuVuCa com (a) Pingente Caju e (b) Pingente Goiaba.
Fonte: o autor.

Com esse entendimento da nossa posição como indivíduos colonizados, e com o desejo de criar mais que uma coleção de joias impressas, construímos o conceito de uma

plataforma em código aberto chamada MuVuCa, um projeto que se firma no desejo de produzir joias imprimíveis em 3D de maneira colaborativa, criando um ambiente de participação ativa da comunidade. Para que isso seja possível, elaboramos a possibilidade de um movimento gerado por meio de uma plataforma de código aberto, que em Josh Lerner e Jean (2002) envolve desenvolvedores de diversos locais diferentes compartilhando o código para desenvolver e refinar programas. A plataforma seria um repositório das modelagens das joias prontas para manufatura, bem como daria a possibilidade de abrigar novos modelos criados pelas diversas pessoas projetistas envolvidas no projeto. Esta prática de Design aberto nela aplicada permite que hospede a participação de diversos sujeitos na produção e consumo dos artefatos. Com isso buscamos a valorização da diversidade de visões-de-mundo de cada pessoa projetista que deseje participar, "[...] de modo a conceber como válidos o discurso do outro, a cultura do outro, e, mais profundamente, a quebrar o monopólio da verdade do conhecimento e das culturas hegemônicas" (KAUARK, 2017 p. 13).

A Plataforma MuVuCa, produto arquitetado em nossa pesquisa, encoraja, alegoricamente, a transição de sistemas taxados na exploração, sugerindo o desenvolvimento de novos sistemas que interliguem novas tecnologias, novos modelos de negócios e novas práticas sociais e ambientais sustentáveis (CESCHIN; GAZIULUSOY, 2016). Seu tema fala da urgência de construirmos uma relação respeitosa com a natureza, mas também da interação humana, fundamentada na necessidade do reconhecimento da diversidade que se opõe à lógica do mercado em que se baseiam as trocas atualmente. Traz representatividade para diversos grupos sociais ao distribuir a atividade intelectual do fazer design. Ao mesmo tempo em que celebra a potência e diversidade da flora brasileira, dota de poder aquelas pessoas desestabilizadas, ainda que inconscientemente, por um sistema que está, como bem diz o célebre geógrafo Milton Santos:

> Ao serviço do império do dinheiro, fundado este na economização e na monetização da vida social e da vida pessoal. [...] A perversidade sistêmica que está na raiz dessa evolução negativa da humanidade tem relação com a adesão desenfreada aos comportamentos competitivos que atualmente caracterizam as ações hegemônicas. (SANTOS, 2001, p. 18-20)

Desta forma, trabalhamos metaforicamente na decolonialização que, segundo Boaventura de Sousa Santos (2006), busca a substituição de lógicas hegemônicas e de poder assimétrico por ecologias, fundamentada no reconhecimento da igualdade e das diferenças. E o fazemos de modo que a participação e distribuição dos produtos seja gratuita, graças ao emprego das tecnologias da manufatura aditiva e da rede mundial de computadores, contestando a lógica capitalista. Concebemos, assim, o projeto de um sistema metafórica e instrumentalmente decolonial e decapitalista.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALLESTRIN, Luciana. América Latina e o giro decolonial. **Revista brasileira de ciência política**, n. 11, p. 89-117, 2013.

CESCHIN, Fabrizio; GAZIULUSOY, Idil. Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. **Design studies**, v. 47, p. 118-163, 2016.

DE MOURA, Iracema Ferreira; DE SOUZA, Cláudia; CANAVESI, Flaviane. Agroecologia nas políticas públicas e promoção da segurança alimentar e nutricional. **Segurança Alimentar e Nutricional**, v. 23, p. 1019-1030, 2016.

KAUARK, Giuliana. Decolonizar a diversidade cultural: Outras interpretações possíveis sobre a proteção e promoção da diversidade das expressões culturais. **RELACult-Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 3, n. 3, 2017.

LERNER, Josh; TIROLE, Jean. Some simple economics of open source. **The journal of industrial economics**, v. 50, n. 2, p. 197-234, 2002.

MBEMBE, achille. **A Crítica da Razão Negra.** Portugal: Antígona, 2014.

TEIXEIRA, Amanda Gatinho. Joalheria de Crioulas: Subversão e Poder no Brasil Colonial. **Antíteses**, v. 10, n. 20, p. 829-856, 2017.

SANTOS, Boaventura de sousa. **A gramática do tempo: para uma nova cultura política.** Cortez, 2006.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização:** do pensamento único ao pensamento universal. 6ª edição. Rio de Janeiro, Record, 2001.

A FORMAÇÃO EM DESIGN E O DESCONHECIMENTO DA PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL

Palavras-chave: Formação em Design; Propriedade Intelectual; Diretrizes Curriculares Nacionais; Lei da Propriedade Industrial; Lei do Direito Autoral.

THE DESIGN UNDERGRADUATE CURRICULUM AND THE GAP IN INTELLECTUAL PROPERTY PROTETION KNOWLEDGE

Keywords: Design Training; Intellectual Property; National Curriculum Guidelines; Industrial Prorpety Law; Copyright Law.

Danielle Silva Simões-Borgiani

1. INTRODUÇÃO

Diante da percepção do desconhecimento dos graduandos em design sobre questões referentes à proteção à propriedade intelectual e, ainda, em consonância com as estratégias nacionais de disseminação de assunto, delimitou-se este projeto de pesquisa. Percebe-se que designers em formação ou mesmo profissionais acabam infringindo as leis de proteção à propriedade intelectual por desconhecimento, como também não têm o hábito de usá-la em seu favor para proteger seus ativos intelectuais do exercício profissional.

É comum nas práticas projetuais o uso de "inspirações" que muitas vezes passam do limite de ser referência e viram uso indevido de algo já concebido por outrem. Há de se considerar que tanto as formações em design não tratam disso como conteúdo de alguma disciplina, bem como, a própria Lei do Direito Autoral no Art.18 versa que a proteção dos direitos previstos por esta independe de registro, o que dificulta a prova jurídica da titularidade quando necessário.

Talvez, essas sejam fragilidades que corroboram com esse desencontro dos graduandos em entender e usar desta proteção. Cabe refletir que a proteção relacionada à prática profissional do designer além de autoral pode ser industrial, e para isso há a Lei

de Propriedade Industrial que oferece uma gama de proteções possíveis, a citar: marcas, patentes, desenho industrial, entre outros, dispostos na Lei nº 9.279/96.

Patrocínio (2018) expressa fortemente a necessidade de políticas de design e propriedade intelectual para a nova era. Segundo Patrocínio (2013) o papel do design está evidenciado como ferramenta de alavancagem da inovação. Neste sentido, inovar e ser competitivo no mercado global, carece de conhecimento e proteção aos ativos intelectuais produzidos pelo designer.

2. ESTRATÉGIA NACIONAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

No final do segundo semestre de 2020 foi lançado pelo INPI a Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual (ENPI), cujo objetivo é

> alcançar um Sistema Nacional de Propriedade Intelectual efetivo e equilibrado, que seja amplamente conhecido, utilizado e observado, que incentive a criatividade, os investimentos em inovação e o acesso ao conhecimento, visando ao aumento da competitividade e ao desenvolvimento econômico e social (GRUPO INTERMINISTERIAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2020. P.42)

Cabe destacar aqui, que o documento Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual apresenta 7 eixos estratégicos, a citar:

> Eixo estratégico 1 – propriedade intelectual para a competitividade e o desenvolvimento;
>
> Eixo estratégico 2 – Disseminação, Formação e Capacitação em PI;
>
> Eixo estratégico 3 – Governança e Fortalecimento institucional;
>
> Eixo estratégico 4 – Modernização de marcos legais e infralegais;
>
> Eixo estratégico 5 – Observância e Segurança Jurídica;
>
> Eixo estratégico 6 – Inteligência e visão de futuro;
>
> Eixo estratégico 7 – Inserção do Brasil no sistema Global de PI.
>
> (GRUPO INTERMINISTERIAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2020. P.42)

Os três primeiros eixos citados do ENPI (GRUPO INTERMINISTERIAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2020) corroboram com o que o Patrocínio (2018) apresentou no plano de ação do SEBRAE com título Políticas de Design e Proteção Intelectual para a nova era. Aponta-se a informação como um dos pilares deste. Destaca-

se como ações neste recorte: identificação do sistema de PI, divulgação, acesso, ensino de PI para designers e outras formas de proteção (PATROCINIO, 2018).

Tão importante quanto disseminar e capacitar em PI é modernizar os marcos legais e infralegais, apontado no eixo 4 do ENPI. Bem como atender aos outros eixos estratégicos apontados, que juntos tendem a fomentar o país em termos de inovação e competitividade global.

3. METODOLOGIA

Quanto à natureza, esta pesquisa é aplicada, uma vez que gera conhecimentos para aplicação prática relativa a problemas específicos (SILVA E MENEZES, 2005), neste recorte, a formação em design no Brasil é o problema que estamos tratando.

Quanto a abordagem, é uma pesquisa quantitativa, baseada em números para análises estatísticas. É ainda uma pesquisa descritiva, uma vez que descreve características dos alunos de Design em relação ao conhecimento sobre Propriedade Intelectual durante sua formação no Brasil.

E quanto aos procedimentos técnicos bibliográfica, documental e de levantamento. Além de livros e artigos que versam sobre proteção intelectual relacionados ao design, utilizou-se os documentos listados a seguir e realizou-se entrevista estruturada.

- Análise documental
  - Lei do **Direito Autoral** (Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998);
  - Lei da **Propriedade Industrial** (Lei nº 9.279, DE 14 DE MAIO DE 1996);
  - **Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual** (GRUPO INTERMINISTERIAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2020);
  - **Políticas de Design e Proteção Intelectual** – SEBRAE (PATROCINIO, 2018);
  - **Marco Regulatório da Inovação** (Lei nº 13.243/2016 – Marco Legal da Ciência, Tecnologia e Inovação)
  - **Estratégia Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação** (2016-2022)

- **Diretrizes Curriculares Nacionais** (Resolução nº 5, de 8 de março de 2004);
- **Catálogo Nacional de Cursos Superiores** de tecnologia;
- **Projeto Político-Pedagógico** dos cursos;
- **Instrumento de Avaliação de Cursos Superiores** (2017)

A pesquisa de levantamento (entrevista) iniciada no segundo semestre de 2019 foi aplicada em dois cursos de graduação em design, situados em Recife e Caruaru, avaliados pelo MEC como 4 e 5, respectivamente. Em um Recife, aplicou-se de forma digital, através do recurso do *Google Forms*. Já em Caruaru, a pesquisa foi presencial, com preenchimento manual das respostas e posterior compilação dos dados de forma digital.

Outros cursos de formação superior em Design estão no escopo da pesquisa, que ainda está em andamento, e não foram realizados até o momento as entrevistas e/ou a análise do projeto pedagógico deles.

4. RESULTADOS PARCIAIS E DISCUSSÃO

Na análise documental das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) identificou-se no Art. 4º item VIII uma abordagem da formação ofertar ao aluno visão consciente das "implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade" (BRASIL, 2004). Destacamos as abordagens éticas pois perpassam pelos preceitos legais. Talvez, por não estar de forma expressiva a questão legal, isso é tolhido da formação.

Também corrobora com isso que o instrumento de avaliação de cursos superiores do Ministério da Educação (MEC), não institui como critério avaliativo esse conteúdo. Dentre as várias dimensões avaliadas e apontadas no instrumento, não há nada específico que tratem disto, logo, mesmo em processo de avaliação, cursos podem ser bem avaliados mesmo sem discutir/disseminar conteúdos de PI para seus graduandos sob a perspectiva da ética social.

Nas entrevistas e análise documental dos Projetos Político-Pedagógico dos cursos, verificou-se que as instituições de Recife e Caruaru não ofertavam o conteúdo, bem como

os alunos tinham pouquíssimo ou nenhum conhecimento sobre. Dos respondentes, 94% não sabe como proteger um desenho industrial, 82% não sabe como proteger marcas. Alguns relataram conhecimento preliminar do conteúdo através de ações de disseminação do Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI), Ordem dos Advogados do Brasil (OAB-PE), Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE-PE).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os achados iniciais sugerem a necessidade de qualificar a formação. Ponto também explorado pelo documento **Políticas de Design e Proteção Intelectual** – SEBRAE (PATROCINIO, 2018). Outros documentos que corroboram com disseminar PI nas formações (não específicos para design) são a **Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual** (GRUPO INTERMINISTERIAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2020); o **Marco Regulatório da Inovação** (Lei nº 13.243/2016 – Marco Legal da Ciência, Tecnologia e Inovação) e a **Estratégia Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação** (2016-2022).

O designer passará a ter exercício pleno quando se formar com consciência ética e legal de sua prática. Sob que leis ele pode ter proteção, em que órgãos pode solicitar estes registros, como pode licenciar, ceder a titularidade ou receber *royalties* por seus ativos. Tanto se discute na formação a prática projetual, a criatividade e inovação, mas não se discute como tornar isso protegido. A proteção à propriedade intelectual favorece a concorrência leal, inovação, criatividade e competitividade.

5.1 Perspectivas Futuras

Essa pesquisa está em andamento no grupo de pesquisa Design para multiplicidade (Design+) integrando a linha Propriedade Intelectual e Inovação.

Espera-se propor alternativas para o conteúdo fazer parte da formação em design de forma regular. E ainda apresentar material didático facilitador.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

DANIELLE SILVA SIMÕES-BORGIANI; Doutorado; Universidade Federal de Pernambuco; Caruaru, Pernambuco, Brasil; danielle.ssimoes@ufpe.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Grupo Interministerial de Propriedade Intelectual (GIPI). Secretaria Executiva do GIPI: Ministério da Economia. **Estratégia Nacional de Propriedade Intelectual**. Brasília, 2020.

BRASIL. **Lei nº 5.988, DE 14 DE DEZEMBRO DE 1973**. Regula os direitos autorais e dá outras providências. Brasília, 14 de dezembro de 1973. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L5988.html>. Acesso em: 10 jul. 2020.

BRASIL. **Lei nº 9.279, DE 14 DE MAIO DE 1996**. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Brasília, 14 de maio de 1996. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm>. Acesso em: 10 jul. 2020.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, fev. 1998. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm>. Acesso em 10 jul. 2020.

BRASIL. **Resolução nº 5, de 8 de março de 2004**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. Brasilia, 8 de mar;o de 2004. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf>

MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia. 3 ed. Brasília. 2016. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=98211-cncst-2016-a&category_slug=outubro-2018-pdf-1&Itemid=30192. Acessado em maio 2020.

PATROCÍNIO, G. **Políticas de design e a propriedade Intelectual**: demandas para uma nova era. Brasília: SEBRAE, 2018.

PATROCÍNIO, G. **The Impact of European Design Polices and Their Implications in the Development of a Framework to Support Future Brazilian Policies**. 2013. Bedfordshire: Cranfield University

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.

DESIGN, ADORNOS PESSOAIS E DECOLONIALIDADE:
Desafios e possibilidades

Palavras-chave: Adornos Pessoais, Decolonialidade, Campo do Design.

Design, Personal Adornments and Decoloniality:
Challenges and possibilities

Keywords: Personal Adornments, Decoloniality, Field of Design.

Filipe Duarte Marcelino

Alberto Cipiniuk

Irina Aragão dos Santos

1. INTRODUÇÃO

Este texto é uma primeira aproximação que fazemos entre o tema de(s)colonização e o campo do design. Maldonado-Torres[1], ao explicar em uma palestra o termo colonialidade – cunhado por Quijano –, defende que elaboramos e utilizamos conceitos para conseguirmos trabalhar um certo número de ideias em conjunto de maneira mais efetiva, o que nos permite construir algo mais complexo e fazer novas descobertas. Mas alerta, há novos conceitos bons e ruins, e, para diferenciá-los, precisamos testá-los e verificar como se comportam. Desenvolvemos neste resumo expandido uma reflexão inicial sobre os questionamentos que estas "novas lentes" da decolonialidade permitiram visualizar acerca do campo do design e de nosso objeto de pesquisa: os designers independentes de adornos pessoais que utilizam a internet. Sustentamos que qualquer análise social que se relacione com as condições de trabalho e com as ferramentas de manutenção das relações de dominação, inclusive as relações de colonialismo e colonialidade (QUIJANO, 2005), está direcionada a uma estrutura, e não apenas à sua

[1]MALDONADO-TORRES, Nelson. Decolonozing Knowledge and Power: Postcolonial Studies, Decolonial Horizonts. Summer School Barcelona, 2013. Vídeo *online* (14'49"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dLfQKuEwHQ0&t=195s>. Acesso em: 21 out. 2020.

manifestação específica em determinado campo. Portanto, procuramos contribuir para a construção de um debate crítico não apenas sobre os adornos pessoais, mas sobre a prática profissional do design, de maneira geral, e seus efeitos na sociedade.

1. UMA VISÃO CRÍTICA DA DECOLONIALIDADE NO DESIGN

Em nossa pesquisa defendemos a necessidade de considerar o *design* como uma prática profissional concreta, voltada para uma demanda de natureza ideológica: situamos o surgimento da profissão no processo de industrialização e do estabelecimento do capitalismo, ainda que sua institucionalização tenha se dado mais tarde e de forma gradual, não tendo sido uma simples "virada de chave". Pode-se dizer que esta prática profissional nasceu da necessidade de organizar o trabalho para tornar mais favorável a divisão dos processos de produção nas fábricas, no final do século XIX e de atribuir valores simbólicos às mercadorias (FORTY, 2007). Ou seja, não consideramos apenas como uma metodologia ou uma forma de pensar, como um dom ou mesmo como uma "intervenção absolutamente isolada, nada mais do que 'prestação', do que 'serviço prestado à indústria'" (MALDONADO, 2009), mas sim uma forma de trabalho originada na indústria e ligada à constituição da burguesia e do capitalismo, e que vai herdar um modelo eurocêntrico de modernidade e desenvolvimento que hoje vemos aplicado globalmente. Defendemos que é a partir deste entendimento que poderíamos enxergar e trabalhar alguns problemas concretos que temos diante de nós.

Dentre as inúmeras possibilidades de objeto de estudo, optamos por observar a prática do *design* através do campo dos adornos pessoais. Adotamos este termo, *adorno pessoal*, para o que as pessoas indistintamente chamam de "joias", seguindo a definição de Santos (2014):

> "[...] os objetos usados sobre o corpo, e/ou intervenções feitas no corpo tais como pinturas, tatuagens, escarificações, body modifications, como extensão de pensamentos, meios de expressar e comunicar ideias, ou um diálogo do sujeito com os próprios valores e os modelos sociais. São classificadores, demarcadores, mediadores e meios sinaléticos de representar situações, condições, relações, ritos, padrões e códigos de conduta em sociedade [...], discursos e representações de um indivíduo e/ou grupo em um contexto histórico" (SANTOS, 2014, p.17).

O campo de adornos pessoais ainda pode ser dividido em vários segmentos e cada um destes tem suas próprias dinâmicas de produção e circulação. Dentre os segmentos do *design* de adornos pessoais, foquei na joalheria autoral, por conta da minha proximidade com o setor, pois eu tenho uma pequena marca de joias autorais, atuando como produtor individual. E como o nome indica, esse termo se refere às joias que estão relacionadas a um autor.

A idealização da figura do autor de maneira individualista e descolada do contexto social vem principalmente a partir do Renascimento e do Romantismo e é uma das principais raízes do que entendemos hoje como *design*, uma prática ligada à noção carismática e eurocêntrica de autoria. No Campo do *Design*, os grandes *designers*-autores tendem a ser mitificados de maneira dialética: são vistos como pessoas dotadas de um talento especial, algo transcendental e, por outro lado, também são colocados como exemplo de sucesso profissional resultado de dedicação, comprometimento e pró atividade. Já os pequenos criadores, aqueles sem acesso aos meios de produção industrial, não podem disputar mercado na quantidade, e acaba lhes restando a diferenciação simbólica. Então acabam reproduzindo a mesma noção de autoria que é determinada como válida pelas instituições legitimadoras do campo.

Sobre as instituições (ALMEIDA, 2019) legitimadoras consideramos importante destacar aquelas que recrutam e formam os profissionais e, assim, acabam determinando toda a cultura associada a essa categoria que lhe atribui um conjunto de gostos, formas de expressão e de compreensão próprias (CATANI, 2017). Esse *habitus* é difundido culturalmente, e o *design* como noção se torna parte da sociedade, não sendo reconhecido apenas pelos que foram recrutados e formados nas instituições. Para lançar um olhar decolonial sobre o *design*, é essencial considerar as formas de colonialidade presentes nas origens de nossas instituições. No Brasil, a institucionalização da prática do *design* se deu para fomentar a indústria nacional, mas o fez importando o modelo europeu e estadunidense. Se direciona a "projetar o progresso" em direção à modernidade, considerando essa noção como uma linha contínua e ininterrupta, em que a sociedade europeia e a estadunidense são compreendidas como o seu ápice.

No campo dos adornos pessoais, além das universidades, temos os cursos técnicos, os cursos livres e o aprendizado informal que ocorre na prática diária das oficinas (FEIJÓ, 2019; SANTOS, 2003). Em muitos momentos fica difícil discernir aqueles que aprenderam em cada uma destas instituições. O *designer,* por exemplo, muitas vezes se coloca, ou é colocado para além de seu controle, na condição de empreendedor, que deve "construir o próprio nome". Para isso, muitas vezes acumula não só a função de *designer*, mas a de produtor, vendedor, fotógrafo, publicitário, contador etc. Da mesma forma, um produtor individual ou artesão sem formação nas entidades legitimadoras encontra esse mesmo cenário em que se desdobra em múltiplas funções.

No entanto, os *designers* estiveram dentro das universidades, e por isso, possuem papel fundamental no debate acerca das condições de trabalho dos profissionais ao longo da cadeira produtiva e dos objetivos que guiam nossa produção. Até porque mesmo os *designers* independentes, ou empreendedores, não se encontram fora do que é determinado pelas classes dominantes, pois precisam estar constantemente inventando novas formas de diferenciar seu produto e otimizar sua produção.

Essas possibilidades de otimização dos processos e de diferenciação das mercadorias estão intrinsecamente ligadas ao capital desses produtores. Falamos aqui do capital em todas as suas formas (cultural, social, econômico e simbólico). Não é de surpreender que os aspirantes mais bem-sucedidos em se legitimarem como *designers* de joias autorais são aqueles que possuem maior capital. Enquanto aspirantes com menos capital são direcionados com maior frequência para a prática da ourivesaria apenas em sua dimensão de produção artesanal.

Executando nossa análise a partir da divisão social do trabalho, percebemos que tanto os *designers* quanto os artesãos que atuarão na produção das peças estão alienados do que produzem e tiveram seus saberes expropriados. Não apenas eles, mas todos os trabalhadores sob o manto das políticas econômicas neoliberais (ANTUNES, apud. ANTUNES e DRUCK, 2015; FONTES, 2017). Não dominam todo o processo produtivo, não detém os meios de produção, não controlam o ritmo do que produzem, nem o resultado de seu trabalho, uma vez que estão cumprindo um *briefing*, seja este declarado ou

implícito, como no caso dos empreendedores que precisam se adequar ao mercado e ao que os consumidores vão comprar. Podemos observar também que seguem, tradicionalmente, um modelo de desenvolvimento segundo o que dita o imperialismo neoliberal, ainda que este seja responsável pela precarização de nossas condições de trabalho. E que a divisão do trabalho possui um marcador racial, que também é herança colonial, e que vai influenciar as oportunidades de estudos e trabalho que os indivíduos terão ao longo de sua vida, incluindo o momento do recrutamento nas instituições, e culminando em sua colocação no mercado de trabalho. Essa divisão se faz visível quando observamos o perfil dominante daqueles que se tornam agentes legitimadores consagrados, e daqueles que se tornam artesãos e, com frequência, são a mão de obra contratada pelos *designers* autores, quando estes precisam otimizar a sua produção. Ainda que a precarização atinja o campo como um todo, o trabalho manual e todos os conhecimentos envolvidos em sua execução, segue ainda mais desvalorizado com relação ao trabalho mental ou "criativo" do *designer* com titulação universitária. Daí mais uma armadilha que temos que ter cuidado, pois em nosso papel de "gestores", podemos nos ver separados da classe trabalhadora e assim, acabar reforçando a estrutura de exploração de nossa própria força de trabalho.

Pela complexidade destas questões, que por sinal são muitas, a impressão que dá é que cada pergunta respondida leva a uma série de novas outras perguntas, não consideramos que exista uma resposta simples que se resolva com um projeto de *design* revolucionário ou uma tecnologia milagrosa, infelizmente. Neste pequeno texto procuramos trazer uma problematização sobre como lidamos com uma tradição colonial na raiz da nossa prática profissional, algo que vai ter um reflexo em como se dividem os profissionais do campo, e sobre as universidades serem palco importante de discussões que vão reverberar em toda a cadeira produtiva. Nosso objeto de pesquisa são os *designers* independentes e pequenos produtores então, por enquanto, nos concentramos nas questões internas, não tendo nos debruçado sobre questões externas, como a divisão internacional do trabalho, por exemplo. Mas defendemos que quaisquer discussões sobre as tendências do trabalho contemporâneo acabam se somando, pois direcionam-se a manifestações de uma mesma estrutura. Portanto, nos parece que uma perspectiva de

design decolonial necessita de um debate crítico e coletivo não só dentro, mas entre as universidades, e entre as universidades e os trabalhadores do campo.

É essencial que os *designers* compreendam que enquanto agirmos como se fossemos portadores de soluções milagrosas descoladas da realidade material, e não como os trabalhadores explorados que somos, corremos o risco de ter nossos discursos esvaziados e utilizados para replicação do sistema e intensificação da nossa exploração. Na verdade, se trata de encontrarmos nossa própria coesão social e lutar para nos recuperar de uma criatividade estranhada. Apenas compreendendo nossa própria alienação podemos lutar por uma realidade em que nossa criatividade realmente sirva para nos humanizar ao invés de gerar desarmonia social. Devemos lutar para que possamos atuar em outras condições e, aí sim, talvez ter autonomia para desenvolver e propor as soluções que acreditamos possuir.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

FILIPE DUARTE MARCELINO; Graduação em Desenho Industrial - Projeto de Produto; Mestrando em Design. Afiliação; PUC-Rio, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; contato.filipeduarte@gmail.com.

ALBERTO CIPINIUK; Doutorado em Filosofia e Letras; PUC-RIO; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; acipiniuk@gmail.com.

IRINA ARAGÃO DOS SANTOS; Doutorado em Pós-Graduação em História Comparada; PUC-RIO, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; irinaa@uol.com.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Silvio Luiz de. **Racismo estrutural**. Coleção Feminismos Plurais. São Paulo; Pólen, 2019.

BALLESTRIN, Luciana. **América Latina e o giro decolonial**. Revista Brasileira de Ciência Política, n.11, 2013, p. 89-117.

BLANC, Olivia. **Digital Influencers e o uso do Instagram como legitimador de tendências**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2019.

BOURDIEU, P. A produção da crença: **Contribuição para uma economia dos bens simbólicos**. 3. ed. Porto Alegre: Zouk, 2006.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção – crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2008.

CATANI, Afrânio Mendes et alii. **Vocabulário Bourdieu**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

CIPINIUK, A. **Design, o livro dos Porquês**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2014.

CONTINO, J. M. **Design, Ideologia e Relações de Trabalho: Uma investigação sobre a indústria da moda no capitalismo tardio**. Tese (Doutorado em Design). Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2019.

FEIJÓ, A. P. Valladares. **A prática do design e sua contribuição para o campo joalheiro do Rio de Janeiro**. Dissertação (Mestrado em Design).Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2017.

FORTY, A. **Objetos de Desejo – Design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GROSFOGUEL, Rámon. **Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: Transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global**. Revista Crítica de Ciências Sociais, n.80, 2008, p. 115-147.

MAGALHÃES, Paulo V. da S. **Autonomia, Autoridade e Individualismo. O mito da autoria no campo do Design**. Dissertação (Mestrado em Design). Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2019.

MALDONADO, Tomás. **Design Industrial**. Lisboa: Edições 70 LTDA, 2009.

MALDONADO-TORRES, Nelson. **Decolonozing Knowledge and Power: Postcolonial Studies, Decolonial Horizonts**. Summer School Barcelona, 2013. Vídeo online (14'49"). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=dLfQKuEwHQ0&t=195s. Acesso em: 21 out. 2020.

MALDONADO-TORRES, Nelson. **Transdisciplinaridade e Decolonialidade**. Revista Sociedade e Estado, v.31, n.1, p. 75-97, 2016.

QUIJANO, Anibal. **Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005.

SANTOS, Irina Aragão dos. **Adornos pessoais: uma reflexão sobre as relações sociais, processo de design, produção e formação acadêmica.** Dissertação (Mestrado em Design). Rio de Janeiro: PUC-RIO, 2003, p. 108.

SANTOS, Irina Aragão dos. **Tramas de afeto e saudade: em busca de uma biografia dos objetos e práticas vitorianos no Brasil oitocentista**. Tese (Doutorado em História Comparada). Rio de Janeiro: UFRJ, 2014, p. 150-151.

WOLFF, Janet. **A produção social da arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

EVA VIU A UVA?:
DESVELANDO DIMENSÕES POLÍTICAS EM DESIGN COM PAULO FREIRE

Palavras-chave: Paulo Freire, dimensões políticas do design, design crítico

EVA VIU A UVA?:
UNVEILING POLITICAL DIMENSIONS IN DESIGN WITH PAULO FREIRE

Keywords: Paulo Freire, political dimensions of design, critical design

Bibiana Oliveira Serpa

Marco Mazzarotto

1. INTRODUÇÃO

Neste ensaio propomos reflexões e práticas que auxiliem no desvelamento das dimensões políticas do design. Para isso, utilizamos como referência as ideias de Paulo Freire e sua defesa de uma educação libertadora, capaz não só de ensinar as pessoas a lerem palavras, mas principalmente a lerem o mundo de forma crítica. Essa mesma leitura crítica gostaríamos de propor para nossas práxis em design, de modo a evidenciar a quem ou a quê esse design serve.

Tony Fry (2011) reconhece que o design tem um papel crucial na articulação de modos de estar no mundo, não só na modelagem da matéria, mas no desenho de relações, processos e sistemas. Fry et al (2015) e Willis (2006) entendem design como uma força estruturante na organização social. O design, como processo e produto, é capaz de criar e eliminar possibilidades: concretiza mundos e define quem tem permissão para habitá-los. Quando observamos design historicamente, na intimidade da Revolução Industrial e do projeto de dominação colonial, podemos evidenciar que essa agência expressa tensões, e pode criar, estruturar e perpetuar relações de poder desiguais.

Como forma de explicitar essas relações de poder, propomos a utilização de abordagens freireanas para refletir sobre as dimensões políticas do design. Assim como

Freire criticou as cartilhas de alfabetização e suas frases lidas, escritas e repetidas sem reflexão, pretendemos abordar criticamente slogans e conceitos de design replicados à exaustão em redes sociais e aulas de design, mas muitas vezes sem a devida reflexão crítica. Sustentável para quem? A quem interessa um design centrado no usuário? O que qualifica esse usuário e não outros? Como se propõe a participação no design participativo? Quem lucra com a funcionalidade? Mais do que fornecer respostas definitivas, nossa proposta é mostrar caminhos pelos quais essas perguntas podem ser feitas. Entendemos que um processo de ensino-aprendizagem do design em decolonização se beneficia de pessoas que entendem esses questionamentos como fundamentais: a quem esse design serve? Ao opressor ou ao oprimido? Ao desvelar as situações nas quais se encontram, esses sujeitos tomam consciência que o design, longe de ser neutro, é pautado por escolhas, sendo, portanto, inevitavelmente político.

2. EVA VIU A UVA: O DESVELAMENTO DO MUNDO EM PAULO FREIRE

Como Freire (2019) aponta, nossa existência é marcada pela contradição entre opressores e oprimidos, em um processo de desumanização de ambos que deturpa a vocação ontológica de *ser mais*, seres livres para serem para si. Nessa realidade, cabe à educação abandonar práticas opressivas, onde se transfere conhecimentos entre um educador que sabe e um educando ignorante, apresentando o mundo dado e acabado. Educar precisa ser um processo de construção dialógica e crítica pautada na realidade das pessoas envolvidas, de modo não só a tomar consciência das relações de opressão, mas, principalmente, agir para transformá-las. Desvelar é, portanto, a tomada de consciência que permite a ação transformadora. Um exemplo de Freire (1967) é a crítica à alfabetização mecânica que usa frases como "Eva viu a uva". Desvelar essa realidade dada envolve questionar: Quem é Eva? Em qual contexto social ela está? Quem produziu essa uva? Quem lucrou com essa produção? E não apenas escrever repetidamente essa frase. Mais do que aprender a ler e escrever corretamente, essa visão de educação pretende que as pessoas aprendam a ler e escrever o próprio mundo, tomando consciência das dimensões políticas imersas em todos os seus aspectos.

3. DESVELANDO DIMENSÕES POLÍTICAS EM DESIGN

Trazer para próximo do design as ideias de Paulo Freire, em especial as embutidas na abordagem da "eva viu a uva", faz com que passemos a olhar nossas práticas e pressupostos de forma crítica, buscando desvelar as dimensões políticas sempre presentes, mas nem sempre percebidas ou consideradas. Em um mundo marcado pela contradição entre opressores e oprimidos, que desumaniza ambos, se faz urgente entender como nossas escolhas projetuais e nossas bases conceituais em design impactam nessa realidade: por ação ou omissão, elas compactuam com a perpetuação de relações opressivas? Ou buscam aliança com os oprimidos na sua luta libertadora? Nesse cenário, a abordagem "eva viu a uva" é um lembrete simples e didático de como é importante sempre questionar e problematizar, por mais óbvia ou inofensiva que possa parecer uma afirmação, buscando desvelar os posicionamentos e implicações políticas das nossas escolhas ou do que nos é dado.

A proposta aqui feita de aplicação dessa abordagem no design não consiste de um método estruturado e fechado, pelo contrário, sugere-se que cada designer a utilize da forma que julgar pertinente para fomentar discussões e análises críticas. Neste artigo, como forma ilustrativa, aplicamos a abordagem em frases de personalidades famosas no mundo do design comumente compartilhadas em redes sociais, mas dificilmente acompanhadas de reflexões críticas sobre as ideologias e posicionamentos políticos que elas carregam.

Figura 1 - Arte criada para divulgação da frase "Less is more" de Mies van der Rohe
Fonte: Mirage Studio 7 (2020)

Na figura 1, por exemplo, apresentamos a frase "*less is more*" ("menos é mais") de Mies van der Rohe, utilizada para defender um design de base minimalista, limpo, sem

elementos lidos como excessos. Olhar para essa afirmação a partir da abordagem "eva viu a uva" não é sobre avaliar se ela está certa ou errada, mas sim buscar compreender sua dimensão política. Em qual contexto essa frase surgiu? Ela faz parte de qual movimento? Ao identificá-la como um pressuposto oriundo de um design europeu e modernista, será que essa afirmação se aplica a todas as manifestações do design? Esse minimalismo, defendido como uma forma de tornar o design simples e universal, não é também uma forma de eliminar outras manifestações e culturas que não se enquadrem nesse padrão europeu moderno? Existe um design universal? Quais designs são reconhecidos e quais designs são apagados por essa afirmação? Aplicar a abordagem "eva viu a uva" não é sobre dar essas respostas, mas sim sobre fazer perguntas.

Repetimos a mesma abordagem para as frases sobre o que seria um bom design proferidas pelo designer italiano Enzo Mari e apresentadas na figura 2.

Figura 2 - Arte criada para divulgação de frases de Enzo Mari sobre "good design"
Fonte: autoria desconhecida

Superficialmente, do modo como estão dadas, a autora e o autor deste artigo não são contrários a essas afirmações. Mas, "eva viu a uva" nos provoca a entender que até as mais óbvias das afirmações carregam em si dimensões políticas. Bonito, socialmente benéfico e emocionalmente ressonante para qual comunidade ou cultura? Acessível e econômico para quais grupos de pessoas? Para opressores ou para oprimidos? O que é ser sustentável em um sistema insustentável? Esses conceitos defendidos como "bom design"

não são imparciais ou abstratos, a qualificação concreta e a forma como são implementados nos processos e produtos de design demandam escolhas que podem beneficiar determinados interesses em detrimento de outros. Como nos lembra Freire, não existe imparcialidade, todos somos movidos por bases ideológicas, resta saber se as bases que estamos escolhendo são excludentes ou includentes, opressoras ou libertadoras.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dimensões políticas estão presentes no design, nas nossas escolhas projetuais, nas nossas bases teóricas. Os processos e os produtos de design, que respondem e se fazem em uma relação dialética com os modos de vida, são instrumentos na manutenção das opressões ou na luta pela sua superação. A abordagem "eva viu a uva" aqui proposta não é única forma de trabalhar essa leitura crítica, mas é um ferramenta simples e didática que nos lembra que toda afirmação ou escolha pode e deve ser problematizada. Mais importante que aceitar respostas únicas, é fazer as perguntas, de modo a buscar uma clareza cada vez maior sobre a quem o nosso design serve e de qual lado estamos.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

BIBIANA OLIVEIRA SERPA; MsC, LaDA/ESDI/UERJ e Grupo Design & Opressão, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; bibianaoserpa@gmail.com

MARCO MAZZAROTTO; Dr., UTFPR e Grupo Design & Opressão; Curitiba, Paraná, Brasil; marcomazzarotto@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

FRY, T. **Design as politics**. New York: Berg, 2011.

FRY, T.; DILNOT, C.; STEWART, S. **Design and the Question of History**. London and New York: Bloomsbury Academic, 2015.

WILLIS, A. Ontological Designing. **Design Philosophy Papers**, v. 4, n. 2, 2006.

O ENSINO DA HISTÓRIA DA ARTE NO DESIGN

O impacto no desenvolvimento do pensamento, do olhar e das ações dos futuros designers

Palavras-chave: Ensino; História da Arte; Microagressões; Narrativas; Design.

TEACHING ART HISTORY IN DESIGN
THE IMPACT ON THE DEVELOPMENT OF THE THOUGHT, LOOK AND ACTIONS OF FUTURE DESIGNERS

Keywords: Teaching; Art History; Microaggressions; Narratives; Design

JULIANA MARTINS VIEIRA

1. As problemáticas acerca do ensino da História da Arte no ambiente universitário

> A arte e arte/educação brasileiras têm um histórico excludente e elitista por atender a valores e concepções estéticas apenas de uma parte da população, sobretudo, as perspectivas eurocêntrica e estadunidense (BARBOSA, 1998). Discutir estudos de arte/educação para expor as interpretações dominantes concernentes à arte e cultura afro-brasileira e africana nos instrumentaliza a traçar reflexões acerca das consequências desta medida legislativa no campo teórico/prático. (SANTOS, 2017, p. 61)

Como afirma Juliana Santos (2017) em sua dissertação, é necessário que o olhar a respeito da arte/educação relacionado ao conteúdo histórico seja revisto, já que mesmo existindo a Lei 10.639 o conteúdo aplicado e desenvolvido em sala de aula precisa ser reformulado visando valorização e aproximação da História e Cultura Afro-brasileiras, para que tais ações e práticas possam realmente ser adotadas para além do papel.

Tendo isto em vista, torna-se fundamental a ampliação e aplicação não apenas da lei, mas das práticas de reanálise do conteúdo contido nos currículos referentes ao ensino

de História Geral da Arte nas universidades, que comumente tem como material base livros que abordam conteúdos voltados ao olhar exclusivo eurocêntrico, que ignora propositadamente a existência de outros movimentos artísticos, anulando a história de povos para além do continente europeu, como mostra Bruno Moreschi (2017) em seu levantamento de dados a respeito da literatura trabalhada nos cursos de arte no Brasil.

> A História da _rte apresenta dados quantitativos e qualitativos de todos os 2.443 artistas encontrados em 11 livros utilizados em cursos de graduação de artes visuais no Brasil. A intenção é mensurar o cenário excludente da História da Arte oficial estudada a partir do levantamento e do cruzamento de informações básicas das/dos artistas. A partir da análise desses dados, observou-se que de um total de 2.443 artistas, apenas 215 (8,8%) são mulheres, 22 (0,9%) são negras/negros e 645 (26,3%) são não europeus. Dos 645 não europeus, apenas 246 são não estadunidenses. 1.566 são pintores. (BRUNO MORESCHI, 2017)

Deste modo reafirma-se a necessidade de reanálise do conteúdo abordado em sala de aula a respeito da História Geral da Arte e levanta-se, então, um seguinte questionamento: Quem delimitou o que significa História Geral da Arte? Quais foram os critérios para tal demarcação e afirmações? Pois, como levanta Sally Price (1996) em sua tese, “A Arte dos Povos Sem História”.

> Um convite para olharmos a arte como a estudam os antropólogos (a arte "primitiva") é um desafio particularmente interessante. Porque uma das características mais marcantes dessa arte é sua obstinada resistência a enquadrar-se na periodização histórica convencional. E não apenas isto, senão que estes rincões rebeldes da produção artística mundial tampouco se prestam, a uma classificação geográfica. Eles não são considerados parte da arte "ocidental" e sem embargo aparecem por todo o hemisfério. ocidental, desde as regiões mais setentrionais da América do Norte, passando pelos Estados Unidos. América Central e Caribe. através da América do Sul, até a sua última fronteira. Não se consideram arte "oriental", não obstante apareçam por todo o Pacífico, desde as ilhas Filipinas, passando pela Nova Guiné até a Nova Zelândia e Austrália. Nos termos das categorias históricas, são ainda mais desobedientes e a confusão que

> causam pode ser vista em quase todas as tentativas que até agora se tem feito de encontrar-lhes um espaço na história da arte mundial. (PRICE, 1996, p. 205 e 206)

Na mesma tese Sally explana a respeito da visão de invalidação da história de povos que não faziam parte do eixo Europa - Estados Unidos da América, tais que eram categorizados pelos antropólogos estadunidenses/ europeus como povos primitivos a ponto de não possuírem uma história relevante a ser contada, o que resultou no apagamento histórico e cultural desses respectivos povos. Assim sendo, essa se tornou e é uma abordagem violenta e de negação da existência de vida, história e cultura contidos em espaços que não fazem parte do território colonizador.

Chimamanda Adichie, em seu livro "O Perigo de uma História Única" aborda sobre experienciar a visão única de uma história contada e ela mesma diz:

> "É impossível falar sobre uma única história sem falar sobre poder. Há uma palavra, uma palavra da tribo Igbo, que eu lembro sempre que penso sobre as estruturas de poder do mundo, e a palavra é "nkali". É um substantivo que livremente se traduz: "ser maior do que o outro". Como nossos mundos econômico e político, histórias também são definidas pelo princípio do "nkali". Como é contada, quem as conta, quando e quantas histórias são contadas, tudo realmente depende do poder. Poder é a habilidade de não só contar a história de outra pessoa, mas de fazê-la a história definitiva daquela pessoa. O poeta palestino Mourid Barghouti escreve que se você quer destituir uma pessoa, o jeito mais simples é contar sua história, e começar com "em segundo lugar". Comece uma história com as flechas dos nativos americanos, e não com a chegada dos britânicos, e você tem uma história totalmente diferente. Comece a história com o fracasso do estado africano e não com a criação colonial do estado africano e você tem uma história totalmente diferente" (ADICHIE, 2019, p. 3)

Como a autora afirma, existe uma relação direta entre contar histórias e poder, pois materializa-se realidades, cria-se vida e contextos a partir da contação de histórias, então, dito isto, reafirma-se novamente a necessidade imediata de questionar, rever e analisar contextos não contatos anteriormente por conta de visões e práticas coloniais, seja dentro da escola, seja nas universidades.

2. O Design e o ensino da História da Arte no Design

> A terceira conotação do termo design que me parece bastante relevante está ligada ao fato de que, quando analisamos o design de algum artefato, estamos inquestionavelmente lidando com significados – sejam eles comerciais, simbólicos ou de outra ordem. O design se oferece à interpretação; ele é feito para ser interpretado na linguagem dos signos. [...] Mas à medida que o design se infiltra em mais e mais níveis dos objetos, ele traz consigo um novo tipo de atenção aos significados. Sempre que você pensa em alguma coisa como objeto de design, você traz todas as ferramentas, habilidades e perícias da interpretação para a análise dessa coisa. É, portanto, extremamente importante atentarmos para o quão profundamente encaramos os artefatos cotidianos como objetos de design. Pensar sobre os artefatos em termos de design significa concebê-los cada vez menos como objetos modernistas e cada vez mais como "coisas". (LATOUR, 2008, p.6)

Partindo da conceituação que Bruno Latour advoga, criar a partir do design é criar dentro de uma sociedade simbólica, o que dialoga diretamente com a teoria da semiótica que disserta a respeito de significado e significante (CUNHA, 2008), tal que aborda sobre algo não possuir um significado unilateral, logo, é possível encontrar diversas significações por meio de uma ação ou objeto, então, compreende-se do mesmo modo que criar através do design é ter consigo uma influente responsabilidade, já que, como afirma Ruben Pater (2020) em seu livro "Políticas do design: um guia (não tão) global de comunicação visual":

> Um projeto não pode ser desconectado dos valores e dos conceitos que os originaram, das ideologias por trás dele. De início, pode ser difícil enxergar a relação entre comunicação visual e ideologia, afinal tudo ao nosso redor tem ideologia, ela já está naturalizada. (PATER, 2020, p. 2 e 3)

Em seu artigo "Racismo Algorítmico em Plataformas Digitais: Microagressões e Discriminação em Código" (2020), Tarcísio Silva cita questões relacionadas à Microagressões dentro de ambientes digitais, porém, estes conceitos também são aplicados ao dia a dia através da mídia e educação, já que tratam-se de conceitos cotidianos vivenciados dentro de uma estrutura racista colonizadora.

> Pierce explica que aparatos da educação e mídia criam um ambiente onde "a maioria das ações ofensivas não são brutas e violentas fisicamente. Elas são sutis e paralisantes. A enormidade das complicações que causam pode ser entendida apenas quando se considera que estes golpes são dados incessantemente" (1970, pp. 265-266). As situações cotidianas de Microagressões racistas apresentadas no trabalho seminal de Pierce são acrescidas de outras na bibliografia de psicologia social e análise de mídia documentadas através de experimentos e posteriormente organizadas em tipologias. As Microagressões raciais são "ofensas verbais, comportamentais e ambientais comum, sejam intencionais ou não intencionais, que comunicam desrespeito e insultos hostis, depreciativos ou negativos contra pessoas de cor" (Sue, 2010ª, p.29), aplicadas consciente e inconscientemente como uma "forma de racismo sistêmico e cotidiano usado para mantes aqueles À margem racial em seus lugares" (Huber & Solorzano, 2014, p. 6)" (SILVA, 2020, p. 133)

Conforme afirma Tarcísio ao longo do texto as Microagressões são ações sutis, mas que causas ecos abundantes no dia a dia das pessoas, deste modo, pode-se alinhar estes conceitos à responsabilidade de criação dentro do Design e no ensino do Design, já que é importante trazem à tona dentro do ambiente educacional e ao cotidiano profissional a necessidade de desenvolver-se o olhar crítico atrelado às ações na comunicação visual, visando não reafirmar ideologias violentas, excludentes e supremacistas, com o olhar eurocêntrico, conforme mencionado no tópico anterior a respeito do ensino da História Geral da Arte.

> No Brasil, a maioria das faculdades, de qualquer área, costuma ser impregnada com o *ethos* da profissionalização rápida, deixando que seu ensino seja regido pela pretensão absurda de produzir trabalhadores qualificados rapidamente e em série, como se fossem peças de plástico a serem cuspidas por uma máquina. (CARDOSO, 2016, p. 251)

Tendo em vista a afirmação de Rafael Cardoso (2016) é possível desenvolver o pensamento a respeito das questões de ensinar-se através de um conteúdo pré-condicionado, dentro de ambientes que não demonstram interesse em guiar estudantes a

um espaço profissional responsável e crítico, o que torna estes futuros profissionais produzindo ações de repetição, ao invés de produzir ações de transformação social.

Do mesmo modo levanta-se o questionamento a respeito da atualização curricular dos docentes, já que o conteúdo relacionado à História Geral da Arte encontra-se estagnado numa linha temporal e geográfica com o olhar eurocêntrico, não sendo atualizado ou revistado com frequência.

> Entender como se formam as ideias históricas, em primeiro lugar porque só se pode mudar aquilo que se conhece e em segundo lugar para promover um conteúdo histórico estruturante que não valorize apenas a reprodução pouco refletida de conhecimento de temáticas curriculares, mas também a formação da consciência Histórica. (CAINELLI, 2017, p. 10)

Como disserta Marlene Rosa Cainelli, é importante que, da mesma forma que os conteúdos em sala de aula sejam revistos, os professores também precisam passar por um processo de atualização constante, individualmente ou coletivamente, para que estes conteúdos e ações excludentes não sejam ainda mais passados adiante, para que de fato o ensino seja transformado e a História realmente contada.

> A maior e mais importante contribuição que o design tem a fazer para equacionar os desafios do nosso mundo complexo é o *Pensamento Sistêmico*. Poucas áreas estão habituadas a considerar os problemas de modo tão integrado e comunicante. O procedimento metodológico básico em qualquer área científica é recortar e fracionar o problema para constituir uma situação experimental passível de averiguação. (CARDOSO, 2016, p. 243)

Ao longo da compreensão dos significados relacionados ao Design, Semiótica, Microagressões e atualização curricular dentro da educação é importante refletir o quanto o Pensamento Sistêmico pode ser aplicado para entendimento do problema real no ensino do Design e da História Geral da Arte, já que uma coisa não limita-se a si, mas uma coisa leva a outra, o que agrava as consequências dentro da sociedade, logo, fazer Design é também praticar um Ensino de Design de acordo com a não perpetuação de conceitos supremacistas e colonizadores. É questionar para transformar a realidade do

passado e do presente, visando um futuro melhor vivido e que repleto de pertencimento e afeto no ambiente acadêmico e profissional.

3. Conclusões Iniciais

Por meio dessas pesquisas iniciais abordadas ao longo do texto e da experiência pessoal dentro de uma universidade privada popular em São Paulo, tem-se como objetivo principal direcionar uma pesquisa de mestrado e doutorado que permeie a linha central questionada, que diz respeito ao conteúdo abordado em sala de aula nas universidades acerca da História Geral da Arte, visando desenvolver o olhar através dos impactos a partir do que tem-se hoje empregado aos estudantes e futuros profissionais e, do mesmo modo, pretende-se realizar um estudo de caso com possíveis sugestões na aplicação de novos caminhos relacionados ao conteúdo e do que pode significar o conceito de História Geral da Arte, sem negar as raízes brasileiras que caminham dentro da cultura Afro-brasileira, para que a sensação de pertencimento e prática midiática dentro da sociedade simbólica que vivemos possam ser aplicados de modo efetivo e mais pessoas sejam contempladas a partir deste olhar no Pensamento Sistêmico, tal que considera que uma ação pode gerar diversas outras ações positivas ou negativas, logo, a intenção é encontrar caminhos para a transformação dentro da produção na Comunicação Visual a partir da reestruturação de base, no Ensino do Design e da Arte.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

JULIANA MARTINS VIEIRA; Bacharela em Design; Universidade Nove de Julho; São Paulo, SP, Brasil; jmvieiramartins@gmail.com .

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADICHIE, Chimamanda. **O perigo de uma história única**. São Paulo. Companhia das Letras, 2019, 64 p.

CAINELLI, Marlene Rosa. **Investigando As Práticas De Ensino De Professores De História Na Educação Básica (Brasil- 1998 - 2016)**. In: Epistemologias E Ensino Da História (Xvi Congresso Das Jornadas Internacionais De Educação Histórica), 16., 2017, Londrina. Livro. Londrina: Citcem, 2017. p. 848-865.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264 p.

CUNHA, Raquel Basílio da. **A Relação Significante e Significado em Saussure**. Revista Virtual de Estudos da Linguagem: Revel, [S. L.], v. 6, n. 2, p. 1-14, nov. 2008. Semestral. Disponível em: http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_esp_2_a_relacao_significante_e_significado_em_saussure.pdf. Acesso em: 10 out. 2020.

FLUSSER, Villém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: UBU, 2017. 224 p.

GOMES, Lauren Beltrão; BOLZE, Simone Dill Azeredo; BUENO, Rovana Kinas; CREPALDI, Maria Aparecida. **As Origens do Pensamento Sistêmico: Das Partes para o Todo**. Pensando Famílias, Porto Alegre, v. 2, n. 18, p. 03-16, dez. 2014.

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. 2. ed. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2017. 288 p.

HOOKS, Bell. **Olhares Negros: raça e representação**. São Paulo: Editora Elefante, 2019. 356 p.

LATOUR, Bruno. **Um Prometeu cauteloso? alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Slotedijk)**. Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

MORESCHI, Bruno. **A História da _rte The History of _rt**. 2017. Disponível em: https://brunomoreschi.com/historyof_rt. Acesso em: 17 out. 2020.

PATER, Ruben. **Políticas do design: um guia (não tão) global de comunicação visual**. São Paulo: Ubu Editora, 2020. 192 p.

PRICE, SALLY. **A Arte dos Povos Sem História**. Afro-Ásia. Salvador - BA, 18, 1996, 18, 205-224.

SANTOS, Juliana Oliveira Gonçalves dos. **LEI 10.639/2003: Revendo Paradigmas na Arte/Educação**. 2017. 231 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Artes,

Universidade Estadual Paulista "Julio de Mesquita Filho" Instituto de Artes, São Paulo, 2017.

SILVA, Tarcízio (org.). **Comunidades, Algoritmos e Ativismos Digitais: Olhares Afrodiaspóricos**. São Paulo: Literarua, 2020. 261 p.

ENSINO TÉCNICO E PRÁTICA DO DESIGN POR MEIO DA EXTENSÃO:
UMA EXPERIÊNCIA NA RESERVA EXTRATIVISTA QUILOMBO FRECHAL, MARANHÃO, BRASIL

Palavras-chave: Extensão em design, Ensino Técnico, Comunicação Visual, Reserva Extrativista, Quilombo Frechal.

TECHNICAL TEACHING AND PRACTICE OF DESIGN THROUGH EXTENSION:
AN EXPERIENCE IN THE QUILOMBO FRECHAL EXTRACTIVIST RESERVE, MARANHÃO, BRAZIL

Keywords: Extension in design, Technical Education, Visual Communication, Extractive Reserve, Quilombo Frechal.

Camila Andrade dos Santos

Adilla Danúbia Marvão Nascimento Serrão

Rogério Hideki Ferreira Funo

Antonia Macedo De Oliveira Filha

1. INTRODUÇÃO

Este escrito é um breve relato da experiência de um projeto de extensão desenvolvida no âmbito do ensino em nível técnico no curso de Comunicação Visual do Instituto Federal do Maranhão, que proporcionou duas grandes ações: de um lado, a viabilização de um campo de atuação prática por meio do qual discentes puderam experimentar a prática do design e, por outro, o atendimento à comunidade da Reserva Extrativista Quilombo Frechal com base em suas demandas de design.

2. A RESEX QUILOMBO FRECHAL

A RESEX Quilombo Frechal é uma Unidade de Conservação administrada pelo Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade – ICMBio, autarquia federal vinculada ao Ministério do Meio Ambiente. Foi criada pelo Decreto Federal 536, de 20 de

maio de 1992, com uma área de aproximadamente 9.542 hectares, no município de Mirinzal, na região da Baixada Maranhense. Abriga três comunidades: Deserto, Rumo e Frechal, totalizando aproximadamente 350 famílias, cujo modos de vida são baseados no extrativismo vegetal, agricultura familiar e pesca artesanal. Além de caracterizadas como povos tradicionais, as comunidades da RESEX Quilombo Frechal também são certificadas pela Fundação Cultural Palmares como Remanescentes de Quilombos.

2.1. A demanda da comunidade

Durante o ano de 2018, a ação do ICMBio teve como focos principais a capacitação do Conselho Deliberativo e o fortalecimento da organização comunitária, do associativismo, além do aprimoramento das práticas produtivas da RESEX, visando, principalmente, a transição agroecológica e as boas práticas para o beneficiamento dos produtos provenientes da sociobiodiversidade. Esse trabalho, que contou com o apoio do Centro Nacional de Pesquisa e Conservação da Sociobiodiversidade Associado aos Povos e Comunidades Tradicionais – CNPT/ICMBio, e com a parceria do Curso Técnico em Cozinha do Instituto Federal do Maranhão, campus São Luís Maracanã, foi planejado para que a RESEX buscasse o acesso a mercados específicos de produtos artesanais, orgânicos e com responsabilidade socioambiental. Verificou-se, entretanto, durante as reuniões com a comunidade para a consolidação das associações e dos produtos da referida Reserva, a necessidade de um trabalho para construir a identidade visual da unidade. Nesse sentido, aproveitando a aproximação já realizada anteriormente com o IFMA, foi estabelecida uma interlocução entre o ICMBio e a Coordenação do curso de Comunicação Visual deste instituto, desta vez com o Campus Monte Castelo, por meio da qual se estabeleceu uma parceria para o desenvolver a proposta através de um projeto de extensão (PROEXT/IFMA/2018).

2. O PROJETO DE EXTENSÃO *DESIGN PARA TODES*

Este projeto, que envolveu docentes e discente do IFMA além de um analista ambiental do ICMBio e comunitários da própria Reserva Extrativista, teve como objetivo estudar formas de construção da identidade visual e dos rótulos para os diversos produtos da unidade, com a participação ativa dos agentes locais, e consequente execução

deste trabalho. O autor Ezio Manzini (2008) reforça a importância do designer como agente facilitador da inovação social, através de sua aproximação com os problemas reais do usuário e em contato com os agentes locais.

Com o envolvimento de todas as partes interessadas no processo, o projeto desenvolveu atividades projetuais por meio de metodologias de co-criação e colaboração em um diálogo horizontal entre as partes, respeitando as especificidades da comunidade e possibilitando o aprendizado mútuo, oportunizando aos participantes experiências, vivências e trocas sociais.

Nesta primeira etapa do projeto, desenvolveu-se a identidade visual da RESEX e os rótulos dos produtos nela produzidos. No que se refere aos rótulos dos produtos, além de cumprirem requisitos básicos segundo normas, trouxeram informações sobre a comunidade e quem produziu bem como se materializaram por meio de soluções sustentáveis (ambientalmente corretas e economicamente viáveis), aproveitando os recursos locais e de fácil execução pela própria comunidade.

O projeto foi desenvolvido através de oficinas participativas com as três comunidades que compõem a RESEX: Deserto, Rumo e Frechal. As oficinas foram precedidas por visitas guiadas nas comunidades pelos próprios moradores.

Na construção de um processo participativo coerente, Costa (2009) afirma que é preciso estar em sincronia com os três principais pilares do Design Social. Primeiro é manter o foco no cidadão, seja ele participante do processo produtivo ou influenciador/influenciado pelos resultados deste processo. Segundo é incluir os principais agentes sociais desse processo nas tomadas de decisões, a fim de compartilhar responsabilidades e benefícios. E, por último, ter como objetivo a inclusão dos agentes sociais envolvidos, seja inclusão social, econômica ou produtivamente.

Os participantes das oficinas foram convocados pelos líderes comunitários de cada localidade. Com a impossibilidade de reunião das três comunidades em um só local, dadas grandes dimensões da RESEX e a dificuldade de deslocamento do público, foi necessário a realização de três oficinas, uma em cada comunidade. As oficinas se pautaram num processo de escuta ativa. Iniciaram com as falas dos líderes sobre o histórico da comunidade, sobre saberes, fazeres e necessidades no âmbito do Design. Em seguida houve a apresentação pessoal de todos, incluindo os membros da equipe do projeto. Para

iniciar as atividades da oficina, os participantes locais foram convidados e caracterizar a RESEX. Durante esses encontros pode-se entender melhor a formação da reserva e a organização das três comunidades que a compõem.

As falas demonstraram fortemente os elementos históricos, culturais, das relações sociais além das questões ambientais, no que se pôde destacar conceitos como: resitência, ancestralidade, raízes, conquistas, sociobiodiversidade, unidade de conservação, comunidade quilombola.

Em um segundo momento, os participantes foram convidados a falar sobre as necessidades específicas de design e quais seriam os objetivos aplicáveis a elas.

Durante essa etapa, foram discutidos como o projeto da identidade visual e das embalagens poderiam auxiliar na difusão da mensagem daqueles produtos, sobre serem produzidos numa situação de unidade de conservação, além de valorizar o agente que desenvolve e reproduz sua cultura a partir da sociobiodiversidade local. Sobre como, ainda, servem de suporte para a mensagem da história do local cujo acesso e a conquista do território são resultado de anos de luta e resistência da comunidade quilombola.

Num terceiro e último momento, os participantes foram convidados a falar sobre como a RESEX poderia ser representada. Quais elementos e símbolos eram importantes e como isso poderia ser traduzido em imagens. O grande desafio de todo grupo era contemplar as três comunidades numa só identidade visual, o que foi alcançado graças a participação ativa de todos. As intervenções se deram principalmente por meio da fala, mas algumas de forma imagética.

De posse das informações apreendidas durante o campo, a equipe trabalhou na identidade visual assim como viabilizou soluções para as etiquetas das embalagens. Três meses depois retornou às comunidades de Rumo, Deserto e Frechal, apresentando os resultados nas três comunidades bem como montando as etiquetas nos produtos junto com os produtores.

Após estudos, chegou-se ao resultado final da identidade visual contemplando a simbologia trazida pelos moradores, como mostra as figuras 1 e 2.

Figura 1 – Marca desenvolvida.
Fonte: os autores, 2019

Figura 2 – Peças gráficas.
Fonte: os autores, 2019

Também foram desenvolvidos rótulos e outras peças gráficas a pedido da comunidade.

Empreendeu-se, por meio do processo participativo, que ocorresse um fortalecimento da organização comunitária, propiciando maior difusão de seus produtos no mercado e maior valor agregado pela efetiva ligação da marca aos valores culturais e da sociobiodiversidade a ela associados.

O Projeto encontra-se na terceira etapa de execução uma vez que, quando do desenvolver da primeira etapa, outras demandas da área do design foram colocadas pela comunidade da RESEX.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

CAMILA ANDRADE DOS SANTOS; Mestre em Design; Professora no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão/IFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; camila@ifma.edu.br
ÁDILLA DANÚBIA MARVÃO NASCIMENTO SERRÃO; Mestre em Antropologia; Professora no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão/IFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; adilla@ifma.edu.br
ROGÉRIO HIDEKI FERREIRA FUNO; ; Analista no Instituto Chico Mendes da Biodiversidade/ICMBio; São Luís, Maranhão, Brasil;

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BISTAGNINO, L. **Systemic Design**. Torino: Slow Food, 2011.

CARDOSO, R. (2011). **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify.

COSTA, M. B. **Contribuições do design social: como o design pode atuar para o desenvolvimento econômico de comunidades produtivas de baixa renda**. Anais II Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, 2009, ANHEMBI, São Paulo. Disponível em: <http://portal.anhembi.br/sbds/anais/SBDS2009-010.pdf>. Acesso em 30 de março de 2018.

GUNN, W.; OTTO, T.; SMITH, R. C. (Eds.). **Design Anthropology: Theory and Practice**. New York: Bloomsbury, 2013.

MANZINNI, E; VEZZOLI, C. (2002). **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: Edusp, 2002.

KRUCKEN, L. **Design e território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

DESIGN DE NOVOS MUNDOS:
UMA EDUCAÇÃO QUE VÁ AO ENCONTRO DO BEM VIVER

Palavras-chave: Bem viver; Educação; Design autônomo;

DESIGNING NEW WORLDS:
AN EDUCATION THAT MEETS THE CONCEPT OF BUEN VIVIR

Keywords: Buen Vivir, Education, Autonomous design.

Lúcia Kaplan

1. INTRODUÇÃO

Proponho uma breve reflexão sobre o conceito de Buen Vivir, pela visão de Acosta (2008) e Gudynas (2011), relacionado à educação como prática da liberdade pela visão de Freire (2014; 2020) e Hooks (2017; 2020) e ao design autônomo pela visão de Escobar (2016; 2018). Busco compreender os valores para uma educação que vá ao encontro do Bem Viver e as contribuições do design na criação de novos mundos.

2. O BEM VIVER COMO ALTERNATIVA POSSÍVEL

Uma das ideias disseminadas pelo pensamento colonial é a de desenvolvimento. Escobar (1992) enxerga o desenvolvimento como um discurso que constrói a ideia de um terceiro mundo, por meio do qual indivíduos, governos e comunidades são vistos como subdesenvolvidos. Para superar o seu subdesenvolvimento, supõe-se a necessidade de alcançar as condições que caracterizam as sociedades ricas: industrialização, modernização agrícola e urbanização. Uma vez consolidado, esse discurso determina o que pode ser dito, pensado e imaginado. A partir do século XXI, tornou-se ainda mais evidente que a ideia de desenvolvimento relacionada ao crescimento econômico e acúmulo de bens materiais é insustentável. Ficam evidentes os sinais de exaustão do planeta e percebe-se que a terra não tem capacidade para absorver o padrão de consumo ocidental. Essa concepção proporciona o bem-estar de uma pequena parcela da população

sustentada pelo trabalho de uma maioria e, ignorando os impactos ambientais que tal concepção tem causado, coloca em risco a própria humanidade.

O Buen Vivir, ou Bem Viver na tradução em português, é resgatado para agir como uma reação contra o reducionismo da vida aos valores econômicos e tem suas origens nos povos indígenas da América do Sul. O conceito Equatoriano sumak kawsay, da língua Kichwa, remete a vida plena em comunidade, junto com outras pessoas e natureza. O conceito Boliviano suma qamaña, da língua Aymara, foi uma criação recente feita pelo sociólogo Aymara Simón Yampara, e traz a ideia de equilíbrio harmonioso entre elementos materiais e espirituais no contexto específico de uma comunidade. Ainda existe o conceito Guarani, ñande reko, que remete a uma maneira de ser, que inclui várias virtudes da vida boa, como liberdade e felicidade, orientadas para a busca da "terra sem o mal". É preciso deixar claro que a concepção de cada povo é diferente uma da outra, apresentando especificidades próprias de cada cultura. Trata-se de um conceito em construção, fruto da interação de conhecimentos ancestrais com novas perspectivas (ACOSTA, 2008; GUDYNAS, 2011).

O conceito nos mostra que existem várias maneiras de dar valor (valores estéticos, culturais, históricos, ambientais, espirituais) além do valor econômico e abre as portas para diferentes formas de sentir e entender o mundo. O Bem Viver traz a ideia de bem-estar em um sentido mais amplo: transcende as limitações do consumo material e se preocupa em garantir que as liberdades, oportunidades, capacidades e potencialidades reais dos indivíduos sejam expandidas. Ainda, o Bem Viver pode ser visto como uma plataforma para o debate político sobre as alternativas à ideia de progresso ocidental, um espaço político que dialoga e interage com diferentes saberes e afetos, para discutir alternativas conceituais, mas também respostas concretas e urgentes aos problemas causados pelo desenvolvimento (ACOSTA, 2008).

O Bem Viver introduz princípios ético-morais de uma sociedade plural, onde o direito à educação com igualdade e liberdade está no centro do debate político. Não só o Bem Viver coloca a educação como um direito, mas a educação desempenha um papel fundamental na construção desta nova sociedade. Ao tomar a educação como ponto de partida, ajudamos a construir, também, uma sociedade que vá ao encontro do Bem Viver. Assim, ao aplicar os conceitos de Bem Viver à educação, acredito que é possível criar um

ambiente mais inclusivo, com respeito às liberdades individuais e com igualdade de oportunidades para todos.

3. DESIGN DE NOVOS MUNDOS PARA A EDUCAÇÃO

Os princípios do Bem Viver aplicados à educação dialogam com a proposta de Paulo Freire (2014), que ao defender uma educação como prática da liberdade, propõe a educação mútua e horizontal entre educadores e educandos. O autor faz uma crítica a educação bancária, na qual o educando é visto como um depósito de conteúdos sem que desenvolva uma consciência crítica sobre o que está sendo apresentado. Na concepção bancária, que para Freire (2014, p. 81) é uma visão distorcida de educação, "não há criatividade, não há transformação, não há saber". Uma educação que se propõe libertadora, então, não deve ser a do depósito de conteúdos, mas sim a da problematização. A educação problematizadora tem como premissa a inserção crítica dos sujeitos em sua própria realidade. Reconhece os sujeitos como seres inacabados, que conscientes de sua inconclusão, estão em busca do "ser mais". (FREIRE, 2014). Sem esta consciência, é impossível haver um questionamento do mundo. Sem questionar o mundo, não há libertação. É uma educação que pratica a luta contra qualquer discriminação e dominação econômica, e como colocado pelo autor, é forma de intervenção no mundo (FREIRE 2020).

Seguindo os passos de Paulo Freire, a estadunidense Bell Hooks também defende a conscientização crítica como caminho para uma educação libertadora, porém, ao partir da perspectiva do feminismo negro, introduz ao debate a pedagogia anticolonialista e multicultural e traz a "preocupação de questionar as parcialidades que reforçam os sistemas de dominação (como o racismo e o sexismo) e ao mesmo tempo proporcionam novas maneiras de dar aula a grupos diversificados de alunos" (HOOKS, 2017, p. 20). A autora também coloca a sala de aula como um espaço comunitário e afirma que "o sentimento de comunidade cria a sensação de um compromisso partilhado e de um bem comum que nos une" e ainda enfatiza que "um dos jeitos de construir a comunidade na sala de aula é reconhecer o valor de cada voz individual" (HOOKS, 2017, p. 57-58).

Escobar (2016) compreende o design como uma prática de criação de mundos e propõe a busca por autonomia na prática projetual, e considera a autonomia como um

processo cultural, ecológico e político, que cria condições que permitem mudanças dentro das comunidades, com a possibilidade de "mudar as tradições tradicionalmente" (ESCOBAR 2016, p. 197). O design para autonomia, proposto por Escobar (2016), tem como objetivo criar condições para a autocriação contínua das comunidades, unindo a sua ancestralidade própria com a noção de futuro e criação de novas práticas, para que a comunidade consiga criar de forma autônoma novas formas de viver. A autonomia, para o autor, é uma resposta à destruição das comunidades pela globalização neoliberal, sendo o Bem Viver uma das expressões do pensamento autônomo e um exemplo de aplicação das noções de autonomia e suas múltiplas expressões mostram que outros mundos são possíveis.

Hooks (2020, p. 107) ressalta a importância da imaginação para uma pedagogia engajada capaz de mudar nossa maneira de pensar e de ver o mundo, que proporciona "a energia criativa que nos levará a um novo pensamento e a formas mais envolventes de saber". A autora ainda atenta para a importância da imaginação como forma de resistência aos valores impostos pelo colonialismo, ao afirmar que "na cultura do dominador, matar a imaginação serve como meio de reprimir e conter todo mundo dentro dos limites do status quo" (HOOKS, 2020, p. 105). Assim, o design como prática criativa pode contribuir para a criação de novos mundos a partir de uma educação engajada que tenha como premissa o desenvolvimento de um pensamento crítico.

O designer, ao criar processos, produtos e serviços que interferem na realidade, não é neutro: toda a sua prática é política, como forma de intervenção no mundo, assim como a pedagogia proposta por Freire, defende a não neutralidade da educação e o seu caráter político como forma de intervenção no mundo. Escobar (2018), nesse sentido, compreende que os designers estão cada vez mais assumindo o seu caráter político e seu papel crucial para enfrentar momentos de crise de forma imaginativa com a prática de criação de mundos. Assim, o designer que atua na criação de mundos, incentiva a capacidade inventiva e criativa humana e dá as condições para que a comunidade crie, de forma autônoma, novas formas de viver.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Proponho que o design seja capaz de ressignificar, de forma horizontal com os educadores e educandos, novas formas de viver e se relacionar na escola, com respeito à diversidade de saberes e sensibilidades. A imaginação, essencial à educação engajada proposta por Hooks, pode ser incentivada pelas práticas de design. Essas práticas são possíveis dentro da proposta de um design para autonomia, proposto por Escobar (2018), que tem em sua centralidade os saberes próprios de cada comunidade. O design para autonomia pode ajudar a imaginar novos mundos, pautados por valores éticos e plurais de uma educação inclusiva.

O viver em comunidade, com respeito aos diversos saberes contidos nela, são princípios que fundam a plataforma de debate político do Bem Viver. Assim, pautada pelo conceito do Bem Viver, a comunidade escolar pode ser um espaço de convivialidade, capaz de impulsionar a sociedade em direção a modos de vida mais sustentáveis, com autonomia e solidariedade. A ideia da sala de aula como um espaço comunitário, proposta por Hooks (2017), é possibilitada pela inserção crítica dos sujeitos em sua própria realidade. Para Freire (2020 p. 133), "o sujeito que se abre ao mundo e aos outros inaugura com seu gesto a relação dialógica em que se confirma como inquietação e curiosidade". Inquieto e curioso, os sujeitos pronunciam o mundo, e assim, o modificam.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

LÚCIA KAPLAN; Mestranda; UNISINOS; Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil; luciakaplan92@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACOSTA, A. El buen vivir, una oportunidad por construir (Tema Central). En: **Ecuador Debate. Innovaciones y retos constitucionales**, Quito: CAAP, n.75, diciembre 2008, pg. 33-47

ESCOBAR, A. **Imagining a Post-Development Era? Critical Thought, Development and Social Movements.** Social Text, n. 31/32, Third World and Post-Colonial Issues, 1992, pg. 20-56

ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y diseño. La realización de lo comunal.** Popayán, Colombia. 2016.

ESCOBAR, A. Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. **Strategic Design Research Journal**, v.11, n.2, May-August 2018, pg. 139-146

GUDYNAS, E. Buen Vivir: Today's tomorrow. **Development 54**, 2011, pg. 441–447

HOOKS, B. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade.** São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2017

HOOKS, B. **Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática.** São Paulo, Elefante, 2020.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2020.

DESIGN POPULAR
UMA FERRAMENTA PARA DE(S)COLONIZAR O DESIGN

Palavras-chave: Decolonialidade, Design, Design Popular, Educação Popular, Tecnologia Social.

POPULAR DESIGN
A TOOL FOR DECOLONIZING DESIGN

Keywords: Decoloniality, Design, Popular Design, Popular Education, Social Technology.

Júlio C. T. Okabayashi

Mayara K. T. Fujitani

1. INTRODUÇÃO

Partindo das discussões elaboradas no grupo de estudos em Tecnologia Social (Tecsol), composto por estudantes do curso de design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP) este trabalho busca apresentar o Design Popular enquanto ferramenta para a de(s)colonização do campo design. Partimos da compreensão de que o design, enquanto disciplina e prática, está intrinsecamente ligado à materialização de estruturas de dominação, ao mesmo tempo em que o próprio campo materializa-se a partir delas. Tais estruturas, como bem pontuam ativistas e teóricos decoloniais, organizam-se a partir das relações de dominação coloniais que se impuseram a partir do continente europeu no século XVI, desdobrando-se nos processos de modernização e desenvolvimento nos séculos XIX e XX, respectivamente, marcando o binômio "modernidade/colonialidade". Nesse sentido, o design hegemônico, enquanto "tecnologia política fundamental da modernidade" (ESCOBAR, 2016, pág. 49) tem papel fundamental na manutenção da colonialidade do poder, através daquilo que Madina Tlostanova (2017) chama de "colonialidade do design". Aqui, usamos o adjetivo "hegemônico" justamente para reforçar a disputa pelo

campo da produção de conhecimento, tecnologias e artefatos que o adjetivo "popular" pretende demonstrar. O Design Popular pode inserir-se, pois, no processo de reorientação do design de sua matriz moderna/capitalista/patriarcal rumo a um design para a autonomia (ESCOBAR, 2016).

Por estar intrinsecamente relacionado à construção da cultura material de uma sociedade, o design pode ser considerado ontológico, pois é criado e simultaneamente cria as condições de sua própria existência, sendo fruto da sociedade que o produz, de suas práticas, culturas, cosmovisões e estruturas políticas, inserindo-se por sua vez nesse substrato favorecendo novas formas de organização ou a manutenção das mesmas (WILLIS, 2006; ESCOBAR, 2016). O enfoque ontológico do design, para Escobar (2016), contribui para a compreensão dos reflexos da atividade nas relações sociais e seus impactos ambientais, bem como das formas pelas quais as dinâmicas de dominação penetram tanto o imaginário da atividade quanto suas práticas e horizontes utópicos. Embora criado hegemonicamente[1] a partir de um pano de fundo dualista e racionalista, quando pensado/praticado sob uma perspectiva ontológica e decolonial, pode se converter em uma ferramenta fundamental para a construção das alternativas que fogem do "mundo de um só mundo" da modernidade rumo ao pluriverso (ESCOBAR, 2016), contribuindo para transformar a sociedade, ao invés de reforçar e aprofundar suas dinâmicas de dominação. Nesse sentido, o enfoque ontológico é de suma importância para uma perspectiva relacional, não-dualista e decolonial.

2. DESENVOLVIMENTO

Outrossim, o conceito de Tecnologia Social (TS) elaborado por Dagnino *et al.* (2004) se contrapõe ao modelo de tecnologia convencional (TC) universalizada pelo sistema capitalista, que pressupõe que ela é neutra, desconsiderando o seu contexto. Por outro lado, a TS entende a tecnologia enquanto criação da sociedade que a produz, ao mesmo tempo em que carrega os valores da mesma – refutando a ideia dessa suposta

[1] Compreendemos design hegemônico como a concepção usual do design enquanto disciplina relacionada ao planejamento da materialidade e imaterialidade de uma sociedade capitalista e industrialista.

neutralidade da TC –, conformando assim o que conhecemos por sistema sociotécnico. A TS pode ser considerada como um conjunto de processos e soluções criadas por parcelas da sociedade, em uma dimensão de resolução de conflitos sociais, partidas de um processo decisório democrático, e apropriadas pela população. Na dimensão da transição da TC para TS, temos ainda o conceito de Adequação Socio-Técnica (AST), que prevê a possibilidade de reaplicação, reutilização e reapropriação da TC pelos grupos populares de forma a adequar os processos técnicos vigentes aos valores sociais dos grupos populares. Cruz (2017, p.33-34) descreve dentre os princípios que norteiam a TS: *"a aprendizagem e a participação como processos que caminham juntos; a compreensão sistêmica da realidade para a transformação social; o respeito às identidades locais, com respeito às especificidades da realidade existente; a capacidade que todos os indivíduos possuem de aprender e produzir conhecimento"*.

A partir destes princípios podemos entender a Tecnologia Social em seu caráter ontológico e relacional. Além disso, também reconhecemos seu comprometimento com a busca pela valorização do conhecimento tácito, ou seja, aquele apreendido na prática, no próprio fazer e na atividade humana; e também do conhecimento localizado politicamente, socialmente e culturalmente. Sendo assim, consideramos a Tecnologia Social como um referencial importante para a construção de uma perspectiva decolonial do design, tanto por suas contribuições teóricas na compreensão da dimensão político/ideológica da tecnologia e dos artefatos, quanto em suas experiências práticas junto a movimentos populares.

A Educação Popular é outra concepção com este mesmo potencial, particularmente na reorientação epistemológica do Design. Como crítica ao modelo de educação convencional, que Paulo Freire (1985) intitula como educação bancária - aquela onde o "professor" deposita o conhecimento nos "alunos" como se fossem grandes recipientes vazios a serem preenchidos - surge a proposta da Educação Popular. Partindo da valorização de saberes populares em contraposição a forma como costuma-se subjugá-lo ao conhecimento científico, a Educação Popular entende que ambos coexistem e se reformulam. Para Freire (1985), é a relação gnosiológica entre sujeitos que permite a apreensão de conhecimento já existente e a elaboração de novos conhecimentos,

constituindo-se em um ciclo gnosiológico. Em sua visão, a relação entre aprendiz e educador é mútua, ambos aprendem um com o outro e formulam o conhecimento com a práxis. A Educação, portanto, não se constitui como um processo hierarquizado de transferência, é a situação gnosiológica em seu sentido mais amplo (Idem). Entendendo o Design a partir dessa perspectiva – não como uma prática hierárquica e realizada por sujeitos isolados, mas como um processo de apreensão coletivo, potencializamos a nossa prática e a sua própria epistemologia.

Por fim, Manzini (2017) expande o conceito de Inovação Social na área de Design ao inserir os sujeitos na solução, e não como parte do problema, em relação a algum conflito social. Ao fazer isso, posiciona os designers em um patamar de colaboração com a sociedade de forma horizontalizada, principalmente quando designa a todos os seres humanos a capacidade de fazer design. Para ele, a priori, quando alguma pessoa se depara com um problema, usa a sua criatividade para propor uma solução. Sendo assim, define essa capacidade de fazer design como intrínseca a todos. Classifica, então, as pessoas em dois grupos: os que praticam um design difuso - aquele mais relacionado ao instinto, e os que praticam o design especializado, ou que estudam e adquirem ferramentas próprias do design, e atuam profissionalmente na área. E ainda, acredita que há uma possibilidade de aproximação entre estes atores, movimento que ele chama de cultura emergente de design.

3. CONCLUSÃO

Somando-se as ideias de Manzini (2017) ao conceito de TS e da Educação Popular, e à proposta de reorientação do Design de sua matriz moderna apresentada por Escobar, podemos estabelecer uma relação do Design com o(s) mundo(s) suprimidos pela modernidade capitalista de forma horizontal, “não endeusada”, essencializada e plural. A partir dessa fundamentação será possível estabelecer um processo de comunicação com a realidade a partir dos saberes, fazeres e horizontes de vida dos grupos populares e dos movimentos sociais que cultivam formas-outras de organização da vida social.

Com isso em mente, propomos a noção de Design Popular como uma forma de atuação política capaz de contribuir para os processos de autonomia desses grupos sociais. Enquanto designers, podemos atuar duplamente enquanto mediadores e aprendizes nos projetos sociopolíticos dos grupos e povos subalternizados, pensando e criando o campo à medida em que nos relacionamos com as lutas populares, cientes dos vícios oriundos de nossa prática hegemônica/colonizadora, sem abandonar o comprometimento com os horizontes almejados por estes grupos (ESCOBAR, 2016). Assim, considerando o caráter gnosiológico do design, surge então a possibilidade de se transformar o mundo a partir de uma prática de design horizontal e plural, fazendo florescer os "mundos dentro do mundo" e consequentemente transformando o próprio design.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

JÚLIO C. T. OKABAYASHI; bacharel pela FAU-USP; São Paulo, SP, Brasil;
julio.okabayashi@alumni.usp.br
MAYARA K. T. FUJITANI; bacharel pela FAU-USP; São Paulo, SP, Brasil;
mayara.kise@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRUZ, Cristiano Cordeiro. **Tecnologia social**: fundamentações, desafios, urgência e legitimidade. 2017. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

DAGNINO, Renato et al. Sobre o marco analítico-conceitual da tecnologia social. **Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, p. 65-81, 2004.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomía y Diseño**: la realización del comunal, Colômbia: Editorial Universidad del Cauca, 2016.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 8a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

MANZINI, Ezio. **Design quando todos fazem design**: Uma introdução ao design para inovação social. 1. ed. Rio Grande do Sul: Unisinos, 2017. 254 p. ISBN 9788574317861.

TLOSTANOVA, Madina. On decolonizing design. **Design Philosophy Papers**, vol. 15, nº 1, p. 51-61, 2017.

WILLIS, Anne-Marie. Ontological Designing — laying the ground. **Design Philosophy Papers**, vol. 4, nº 2, p. 69-82, 2006.

DE ONDE VEM SEU DESIGN?

REFLEXÕES SOBRE TERRITÓRIO E REFERÊNCIAS ESTÉTICAS

Palavras-chave: Design; Autonomia; Cota; Ensino; Práxis.

WHERE DOES YOUR DESIGN COME FROM?
REFLECTIONS ABOUT TERRITORY AND AESTHETICAL REFERENCES

Keywords: design, autonomy, quota, teaching, praxis.

Portela, Imaíra; Esdi-Uerj; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil;
imaira_medeiros@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é parte de um doutoramento em curso e se propõe a investigar por quais transformações o ensino e o campo do design passam com o estabelecimento das políticas de cotas, principalmente entre as relações de raça e classe. A experiência apresentada aqui está situada na Esdi (Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro) e é motivada por tensões relativas ao ensino do design no Brasil, estreitamente ligado a uma narrativa estética hegemônica e eurocentrada, e pelas contradições apresentadas por uma sala de aula diversa em vivências, experiências e territorialidades.

2. A OFICINA

No dia 5 de setembro de 2019, realizei uma oficina durante a semana acadêmica de Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. A oficina foi intitulada “Esdi de Cota: de onde vem o seu design?” e tinha como objetivo esboçar um mapeamento sobre os lugares de origem de alunos cotistas e não cotistas, bem como as referências estéticas que eles consideravam boas ou ruins e os seus interesses no ingresso ao curso de design.

Convidei os 14 participantes a se juntarem à mesa. Pedi que se identificassem enquanto cotistas ou não, através dos envelopes de papel, que para os cotistas deveriam ser laranjas e para os não cotistas deveriam ser azuis. Duas provocações foram expostas: 1. Por que você quis fazer design? 2. Fale duas referências que você considera positivas e duas que considera negativas.

O direcionamento foi para que eles ficassem à vontade para falar sobre o que consideravam "feio" ou "bonito", em linguagens que poderiam ser de arte, música, design, etc. A dificuldade em apontar o que era considerado feio foi unânime. Acredito que isto se deva principalmente ao fato daquele grupo já estar se questionando sobre o que poderia ser uma referência estética negativa. Já havia estabelecido um contato prévio com grande parte daquela turma durante o estágio docência, naquele semestre. Apesar de ser um grupo heterogêneo, era composto em sua maioria por alunos de primeiro ano que estavam bem engajados em questões políticas, participando do centro acadêmico, de discussões de design e gênero. Estavam dispostos a discutir questões de classe e raça também, portanto, muito interessados, críticos e ativos nos processos e disputas políticas dentro da escola.

Transcorridos cerca de 30 minutos, pedi que fechassem os envelopes e guardassem as respostas consigo. Abri um mapa da cidade do Rio de Janeiro à mesa. Grande parte dos alunos se debruçou sobre ele e passou a procurar e expor os lugares onde morava. Pedi que marcassem seus bairros com um adesivo de cor correspondente à cor do seu envelope.

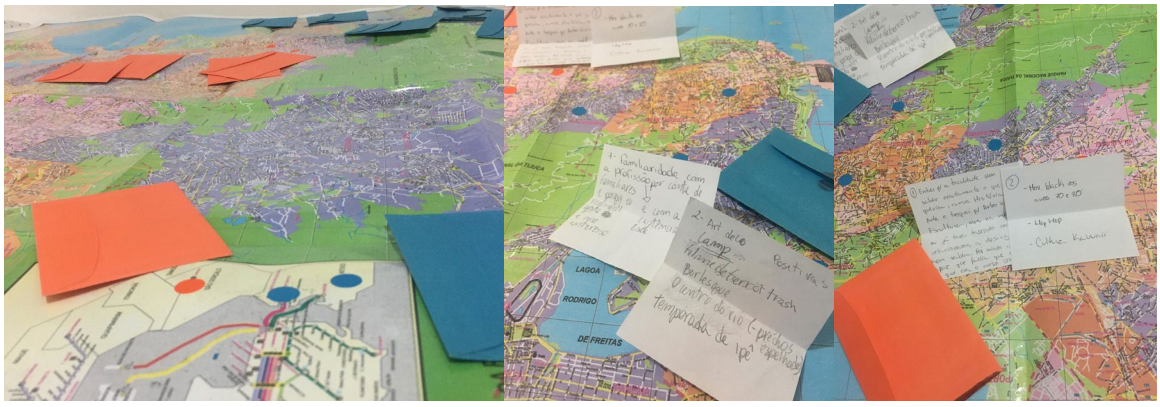


Figura 1 - Imagns do mapa do Rio de Janeiro e envelopes laranjas e azuis.
Fonte: da autora

A utilização do mapa como ferramenta para acionar diálogos tem forte ligação com o conceito de dispositivo de conversação (ANASTASSAKIS, SZANIECKI, 2016), desenvolvido pelas designers e pesquisadoras, Zoy Anastassakis e Barbara Szanieki, também professoras na Esdi. Com o dispositivo de conversação, diálogos são acionados entre agentes de diferentes conhecimentos e práticas, possibilitando que eles se comuniquem e construam alternativas para as questões que emergem. Quis me aproximar dos alunos de um modo mais dinâmico, que permitisse a todos falar sobre suas experiências e ouvir as dos colegas. O mapa possibilitou que cada pessoa presente criasse uma conexão com seu território, que se colocasse em contato também com o território dos outros.

Seguiu-se então a parte mais longa da oficina, quando cada aluno abriu seu envelope, leu sobre os motivos de querer fazer design e sobre as referências estéticas que haviam pensado. Esse foi o momento de maior diálogo, em que os alunos descobriram especificidades uns sobre os outros, que mesmo no convívio diário, não sabiam. Relatos sobre suas origens, suas vontades em cursar design, suas experiências escolares, os trajetos que faziam para chegar até a Esdi, as referências estéticas que eram comuns entre eles. Foi um momento de reconhecimento de suas próprias realidades e das realidades dos outros.

Para os alunos cotistas, aquele também foi um espaço para que expusessem seguramente, entre os colegas, questões que os tocavam de maneira diferenciada. Foi ainda um momento de discutirmos, todos, as implicações que a presença da diversidade das origens dos discentes imprimia no dia a dia, no ambiente da sala de aula, nos trabalhos das disciplinas. Também, como eles enxergavam politicamente, o que isso significava para o design, para universidade e para sociedade.

A construção deste processo de desvelamento sobre realidades tão diversas foi parte culminante da oficina. Ficou claro que, muitos alunos, apesar de já se conhecerem e conviverem previamente, desconheciam as motivações dos outros no ingresso ao curso. Também, as referências estéticas apontavam para um amplo espectro, que variava entre a cultura de rua, grafite, cordel, modernismo, mangá, etc. Outra questão levantada e evidenciada foi cisão territorial entre alunos cotistas e não cotistas. Foi possível identificar que os alunos cotistas moravam e haviam crescido em localidades menos

centrais do mapa.

Além de pensar a ferramenta pela qual os diálogos seriam ativados, acreditamos ser importante também pontuar a importância de se estabelecerem esses diálogos e criarmos espaços, no ambiente acadêmico, dentro e fora da sala de aula, para que eles aconteçam. O alimento para estas práticas, encontramos nas obras dos educadores Paulo Freire e bell hooks.

Na contramão de uma educação bancária, em que alunos são só repositórios de conhecimento, Freire (1970) defende uma pedagogia de libertação, em que professor e aluno ensinam e são ensinados, se constroem enquanto sujeitos mutuamente. Se pensarmos no design, nos projetos de design como construção de narrativas, como escolhas que fazemos ou não, como modos de manter uma narrativa hegemônica, então subverter essa lógica e reivindicar a escrita de outras estéticas, outras histórias, é um caminho para romper com o método colonial de construir a universidade, os ambientes de ensino e o nosso próprio campo de saber/fazer.

Freire também defende que o sujeito escreve a sua vida em um movimento dialético com a sua própria realidade. Em um caminho ressonante, os sentidos de "pedagogia engajada" e de "comunidades de aprendizado" operados pela autora bell hooks (2013) nos possibilitam pensar as contribuições deste tipo de atividade para o campo do design. Nas experiências e reflexões narradas por ela, é na escuta do outro, no exercício de encontrar a nossa própria voz e ouvir as vozes e pensamentos individuais uns dos outros, que permitimos que estas vozes encontrem eco nas nossas, nos tornando mais conscientes de nós mesmos. Esta partilha de experiências e "narrativas confessionais" possibilitam firmar um compromisso com o aprendizado de forma comunitária e também reconhecer que não compartilhamos as mesmas origens de classe e os mesmos pontos de vista.

Figura 2 - Imagem da conversa durante a oficina “Esdi de cota”.
Fonte: da autora

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os modos de fazer e pensar design vem sendo dominados, desde sua institucionalização, por um modelo hegemônico modernista e modernizante, que contribui para a domesticação do gosto, das referências estéticas e formais escolhidas na hora de pensar um projeto, de ativar processos e até mesmo de pensar participação.

O design tem se reafirmado como um campo de saber, fazer e poder majoritariamente branco, elitista, cis-patriarcal e reprodutor de pressupostos do Norte Global. Entender a Esdi e toda a genealogia que a sustenta como espaço de autoridade quando falamos em design no Brasil sem tensionar essas estruturas, apoia a manutenção desse *status quo*.

Quando os alunos tocam em temas relativos às suas histórias, apresentando alternativas e tensionando a narrativa hegemônica, eles destinam-se a novos caminhos, à disputa de outros espaços, sem excluir a possibilidade de redesenhar suas realidades de origem.

Os caminhos apontados por Paulo Freire e bell hooks nos ensejam a repensar o campo do design, no sentido de uma outra práxis. Isto nos possibilita a oportunidade de nos reorientar frente à diversidade e complexidade das questões que tocam a nossa sociedade, na tentativa de abarcar mais vozes, desenhar-se em diálogo com outras referências e contar outras histórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASSAKIS, Z.; SZANIECKI, B. **Conversation Dispositifs**: Towards a transdisciplinary Design Anthropological Approach. In: Design Anthropological Futures. London: Bloomsbury, 2016.

ANASTASSAKIS, Z. **Triunfos e impasses**: Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães e a institucionalização do design no Brasil. Rio de Janeiro: UFRJ/Museu Nacional/PPGAS, 2011.

ESCOBAR, A. **Autonomia y diseño** – la realización del comunal. Buenos Aires: Tinta Limon, 2016.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Paz e Terra: 1987

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir**: a Educação como prática de liberdade. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla- São Paulo. 2013. Editora Martins Fontes, 2013.

SACRAMENTO, M. **Ação afirmativa:** o impacto da política de cotas na ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ), 2005.

SOUZA LEITE, J. **De costas para o Brasil/ O ensino de um design internacionalista**. In: Chico Homem de Melo. (Org.). O design gráfico brasileiro: anos 60. 1a.ed.São Paulo: Cosac Naify, 2006, v. , p. 252-281.

DESIGN E EDUCAÇÃO:
PENSANDO CAMINHOS PARA A AUTONOMIA

Palavras-chave: Design; Autonomia; Educação; Decolonialidade; Práxis.

DESIGN AND EDUCATION:
THINKING WAYS TO AUTONOMY

Keywords: Design, autonomy, education, decoloniality, praxis.

Imaíra Portela

Marina Sirito

1. INTRODUÇÃO

Com objetivo de levantar a reflexão sobre design e autonomia, suas teorias e práxis, este resumo expandido busca relatar a vivência de duas pesquisadoras na participação no evento Entremeios: Autonomia e Design. Nesta ocasião, as autoras exerceram o papel de puxadoras da roda de conversa Design e Educação, dividindo suas experiências e reflexões sobre o tema design e educação. Inspiradas por Arturo Escobar e Paulo Freire, as discussões foram construídas com outros mediadores, convidados, integrantes que submeteram inscrição e demais participantes do evento.

2. A RODA DESIGN E EDUCAÇÃO COM FREIRE E ESCOBAR

Na intenção de discutir sobre questões de autonomia, orientando-se pelas provocações já abordadas por Arturo Escobar, o evento Entremeios: Design e Autonomia realizado anualmente pelo Laboratório de Design e Antropologia (LaDA) da Esdi-Uerj, teve como tema principal, no ano de 2019, a Autonomia. O evento foi realizado no Centro Carioca de Design (CCD), situado na Praça Tiradentes. A organização se deu em 5 eixos de rodas de conversa: política; meio ambiente; arquitetura e cidade; corpo e educação. A roda de conversa com o tema Design e Educação teve, como puxadoras, as pesquisadoras e integrantes do LaDA, Imaíra Portela, Marina Sirito e Sâmia Batista. Também convidamos os professores da Esdi e pesquisadores do DeseducaLab para a conversa, Bianca Martins e Ricardo Artur Pereira Carvalho.

Nossa proposta foi criar um espaço de reflexão sobre as condições do design praticado no Sul-Global, tendo Paulo Freire e Arturo Escobar como principais referências para a discussão, aliando-nos aos sentidos de práxis, autonomia, participação e design. Para Freire educar para emancipar é um exercício dialógico, de prática e reflexão, em que educadores e educandos caminham juntos na construção do conhecimento e para uma prática libertadora, onde todos atuam como sujeitos na tentativa de superação das opressões, de "olhar para a frente", na constituição de um futuro menos desigual, em que todos sejamos autônomos (FREIRE, 1970).

Discutimos questões de design e educação baseados no conceito de práxis apresentado por Freire, em que prática e teoria se retroalimentam e se atualizam em um movimento contínuo de transformação. A pedagogia Freireana fundamenta-se na crença de que o educando é parte atuante da construção do conhecimento, em um movimento dialético com a sua própria realidade, o sujeito traça seu caminho, servindo à sua própria libertação. Seu método, portanto, atua também como um modo de construção política, pois contribui para que educandos se constituam autonomamente. Neste sentido, uma pedagogia libertadora é incompatível com qualquer prática de dominação. Ela evoca o que "talvez seja este o sentido mais exato da alfabetização: aprender a escrever a sua vida como autor e como testemunha de sua história, isto é, biografar-se, existenciar-se, historicizar-se" (*ibid*, p.12) e, neste movimento, "descobrir-se e conquistar-se como sujeito de sua própria destinação histórica". (*ibid,* p 11)

Em uma exposição mais direta de sua pedagogia, no método freireano os educandos partem de poucas palavras do seu próprio universo vernacular, compreendendo também o seu poder gerador. Assim, "a alfabetização não é um jogo de palavras, é a consciência reflexiva da cultura, a reconstrução crítica do mundo humano, a abertura de novos caminhos, o projeto histórico de um mundo comum, a bravura de dizer a sua palavra". A palavra é ainda entendida como ação, ela é viva, dinâmica e transformadora do mundo que se elabora em comunicação e colaboração. Deste movimento de ação e reflexão dos sujeitos sobre o mundo para transformá-lo é que se fundamenta a práxis.

Já a pista lançada por Escobar (2016) nos possibilita pensar o papel da Universidade, de outros espaços educativos, do ensino de design e do ensino por meio do

design. Nos permite questionar também o conhecimento acadêmico, fundado no firme imperativo da separação do mundo natural, sua insuficiência para nos fornecer a sintonia com a Terra, tão necessária para os humanos trabalharem em conjunto com ela. Em outra via, a reflexão sobre a autonomia em Escobar, que formula a noção de "design ontológico" como um meio para se pensar sobre a transição da hegemonia do pensamento universalista moderno para universos plurais, defendendo, assim, um design autônomo que se afasta de fins comerciais e lucrativos em direção a abordagens que respondam mais a necessidades locais. Nesse mesmo sentido podemos pensar o ensino, mais conectado à realidade em que se insere, se desconectando da lógica binária de mundo, do pensamento cartesiano, onde separamos o que é saber e conhecimento, além de razão e emoção, ciência e natureza, sujeito e objeto. Propondo outras formas de aprender e ensinar.

As bases conceituais apontadas por Freire e Escobar nos fizeram questionar o nosso conhecimento, colonizado, que ainda resiste em aceitar o saberes locais, de culturas que se recusam a se entregar ao mundo globalizado, mantendo seus modos de habitar e enraizar seus mundos. No envolvimento com estas provocações, puxadores e convidados falaram de seus questionamentos e experiências, tanto de um modo teórico, como de práticas pedagógicas. Os demais participantes foram convidados a interagir a partir das falas.

3. OUTRAS CONTRIBUIÇÕES E PROVOCAÇÕES

Para além dos sentidos de práxis, autonomia, participação e design, apresentados por Freire e Escobar, trouxemos outras contribuições para o debate, como o texto "A educação do ser poético", de Carlos Drummond de Andrade. Publicado no Jornal do Brasil em 1974, esta leitura deixa a pista de como a educação bancária nos afasta do fundo mágico, lúdico, intuitivo e criativo, identificado com a sensibilidade poética. Este afastamento não permite que os que aprendem investiguem a si mesmos, suas relações com as coisas por meio de outras linguagens, outras visões de mundo e que experimentem outras formas de vivenciar esses mundos.

Também apresentamos uma experiência que tivemos com o projeto correspondências, em 2017, em que o professor Ibã Huni Kuin, artista ativista do Centro Mahku Independente, no Acre, esteve com os alunos da Esdi e alunos de fora da

universidade oferecendo oficinas de desenho e música. O projeto buscava investigar composições entre diversas práticas de conhecimento por meio das quais estudantes e mestres se engajam em processos de correspondência, compartilhando experiências, linguagens, técnicas, ferramentas, procedimentos e pesquisas. Portanto, construía-se um processo de composição coletiva em que os participantes colocavam em prática o exercício de correspondência entre saberes. Ibã é um artista muralista e músico, que nos ensinou a desenhar através do canto e também através do cantar um pouco da língua Huni Kuin. Nesses encontros Ibã conduziu a experiência a partir dos conhecimentos da floresta, trazendo aos participantes histórias ancestrais do seu povo conectando-nos com outros sentidos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a roda, os demais participantes expuseram suas reflexões sobre design e educação, pensando também os campos da extensão universitária em design, das contribuições das políticas afirmativas no campo do design e da educação popular por meio do design. Também surgiram reflexões sobre o currículo dos cursos de design, de como a literatura abarcada pelo curso em grande parte exclui bibliografias do sul global e que estejam alinhadas a modos de pensar e existir que não correspondem a uma lógica moderna, do dualismo ocidental, da separação entre corpo e mente. Neste sentido surgiram reflexões sobre Ailton Krenak, os pensamentos e ontologias dos povos originários e reflexões sobre cosmogonias africanas.

A dinâmica também foi atravessada pela possibilidade de, livremente, escrevermos ou desenharmos sobre o que estava sendo discutido. Para tal, disponibilizamos papéis e pipas, na intenção de, ao final, soltarmos juntos, na praça, os pensamentos que nos tocaram durante a roda. Esta seria a última roda de conversa do evento e nos pareceu oportuno encerrar com um momento ao ar livre, em contato com as pessoas que passavam pela rua, que moravam na praça, que trabalhavam no entorno, os pássaros que habitavam o espaço, os monumentos, e, também, nossas reflexões. Nesta conversa buscamos repensar as práticas pedagógicas e de design, as formas de construir processos participativos e, ainda, nossas próprias maneiras de habitar o mundo. Ali estávamos todos dispostos a voltar a brincar, a romper as hierarquias entre adultos e

crianças, entre a rua e o espaço acadêmico, a aprender em outros registros, uns com os outros.

A síntese das discussões foi no sentido de reorientar o design, a educação, a academia e a participação para visões que privilegiem a des-hierarquização e a deselitização do conhecimento, contribuindo para uma descolonização epistêmica, mantendo o compromisso duradouro com projetos de vida politizados, pedagogias e práticas de design que estejam mais alinhadas às questões locais.

Deixamos aqui então algumas questões: Como reorientar o design, a educação, a academia e a participação para visões que privilegiem a des-hierarquização e a deselitização do conhecimento? É possível uma decolonização epistêmica? Como manter o compromisso duradouro com projetos de vida politizados? De que maneiras podemos cumprir essa missão?

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Portela, Imaíra; Esdi-Uerj; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil;
imaira_medeiros@hotmail.com

Sirito, Marina; Esdi-Uerj; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil;
marina.sirito@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ESCOBAR, A. **Autonomia y diseño** – la realización del comunal. Buenos Aires: Tinta Limon, 2016.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Paz e Terra: 1987

EMPATIA x SOLIDARIEDADE:
PROPOSTA PARA A CONSTRUÇÃO DE PRÁTICAS ANTICOLONIAIS EM DESIGN

Palavras-chave: Empatia, Solidariedade, Processos de Design, Design Participativo

EMPATHY x SOLIDARITY:
PROPOSAL FOR THE CONSTRUCTION OF ANTICOLONIAL PRACTICES IN DESIGN
Keywords: Empathy, Solidarity, Design processes, Participatory Design

Bibiana Oliveira Serpa

Sâmia Batista

1. INTRODUÇÃO

Neste ensaio traçamos caminhos teóricos e estratégias para enfrentar a despolitização dos processos projetuais em design e reivindicamos a noção de solidariedade em Freire (1967; 2015) como base para um design com perspectiva anticolonial.

Na primeira parte, apresentamos uma crítica à empatia como prática relacional em projetos de design. Reconhecemos a empatia como uma noção muito restrita, que delimita a relação do designer com os usuários às condições do desenvolvimento de mercadorias. Neste processo, o designer tem a tarefa de acessar as emoções dos usuários, revelando seus desejos por meio de produtos e serviços. Dotado de agência exclusiva neste processo, o designer atua como sujeito enquanto os demais participantes, usuários, são reificados e seu contexto histórico, político e social é colocado em abstrato para fins projetuais. Nos termos de Paulo Freire (2015), entendemos que a empatia opera em processos anti-dialógicos, impedindo um entendimento da totalidade das situações de opressão e eliminando a agência dos sujeitos ao ocultar o caráter dialético das estruturas de opressão que atuam sobre determinada situação.

Em contraponto, defendemos a noção de solidariedade como princípio ético que deve orientar processos de design engajados e politizados. Compreendemos a solidariedade como uma ação de responsabilidade política diante do reconhecimento crítico das opressões e na superação da contradição oprimido-opressor. A solidariedade faz parte de uma prática dialógica do design porque torna possível uma aliança entre sujeitos no desvelamento da realidade e no enfrentamento às situações de opressão. Nesta perspectiva, a agência é compartilhada entre os sujeitos. A práxis baseada na solidariedade propõe ao designer um processo de transformação de si pelo engajamento real na contradição dialética, colocada pela sua posição tanto no projeto, quanto na ordenação dos sistemas de opressão. Esse processo desmistifica o sujeito designer criador e a solução de problemas e, ao mesmo tempo, enuncia a possibilidade de conscientização crítica sobre questões estruturais que definem a necessidade de gerar um novo produto, serviço ou solução qualquer de design.

Defendemos, ao longo deste ensaio, que a relação entre designers e grupos oprimidos deve fortalecer a tessitura de laços de forma a tornar irrelevante o comprometimento superficial das ações de design fundamentadas no conceito de empatia. Acreditamos que essas alianças de luta podem ser costuradas por meio de processos de design fundamentados na solidariedade.

2. EMPATIA EM PROCESSOS DE DESIGN

A noção de "empatia" ganhou espaço nas discussões em design a partir da formulação do Human Centered Design (HCD), e se projetou como a habilidade essencial dos *designers thinkers* vinculados às consultorias de inovação (Brown, 2010). Nessas abordagens, a empatia é reconhecida como a capacidade de se colocar no lugar do outro e, supostamente, leva o indivíduo a compreender o mundo como a outra pessoa. Dandavate, Sanders e Stuart (1996) entendem que a empatia está relacionada à capacidade de compreender e vivenciar os sentimentos, pensamentos e experiências mesmo que estes não sejam explicitamente comunicados. Os autores julgam que essa habilidade é necessária ao designer porque o reconhecimento e a resposta a esses sentimentos seriam, nesta perspectiva, determinantes para o sucesso dos produtos, uma vez que permitem ao designer antecipar soluções conforme as necessidades expressas

subjetivamente. Essa competência, então, permitiria ao designer projetar soluções desejáveis e atender às necessidades dos usuários por meio de novos produtos ou serviços.

Para que um processo de projeto de HCD ou Design Thinking seja conduzido, faz-se uso de ferramentas de design previamente desenvolvidas que, supostamente, permitem ao usuário expressar-se de forma mais racional ou emocional, conforme as especificidades de cada *toolkit*. Em defesa destas práticas modulares, Sanders (2002) afirma que "ferramentas especiais são necessárias para acessar os níveis mais profundos de expressão do usuário, já que, ao acessar os sentimentos, sonhos e imaginações das pessoas, podemos estabelecer ressonância com elas" (tradução nossa). É possível perceber que, nestas abordagens, os fatores emocionais dos usuários ou consumidores são entendidos como o grande "mistério" a ser desvendado pelos designers e projetistas engajados no desenvolvimento de produtos. A noção de empatia, dessa forma, restringe-se a objetivos meramente especulativos e comerciais, ainda que a inserção dos usuários confiram às ferramentas um caráter consultivo e, às vezes, participativo.

Neste contexto, a experiência de empatia do designer com os usuários parte de uma delimitação dada pelo produto ou serviço a ser projetado, ou seja, é restrita às condições específicas da mercadoria. A empatia supostamente praticada pelo designer só é capaz de desvendar os tais mistérios na relação da mercadoria com o usuário e no ambiente exclusivo deste encontro. Por conseguinte, essa experiência reduz o entendimento de uma situação-problema como uma oportunidade de projeto, o que leva à abstração da situação concreta de opressão para fins projetuais, apagando questões significativas que qualificam a complexidade do contexto histórico-político-social investigado. A questão fica ainda mais tensionada quando compreendemos que essa relação empática, na verdade, coloca todo poder de ação (agência) no designer, que pauta o desenvolvimento da mercadoria a partir de suas próprias percepções, muitas vezes reivindicando perfil "técnico" influenciado pelo acesso "aos níveis mais profundos de expressão do usuário" (op. cit).

Nos processos de design que têm como princípio a noção de empatia, as relações desiguais de poder entre designer e os sujeitos pesquisados, que são reificados, se fortalecem e se ampliam na medida em que o designer define o que serve ou não àqueles

sujeitos como solução para um problema de projeto identificado pelo próprio designer em uma situação de opressão bem mais ampla e complexa. A empatia em processos de design, portanto, pode ser associada à objetificação e desumanização dos sujeitos, tendo o desenvolvimento da mercadoria como seu único interesse.

3. SOLIDARIEDADE COMO PRINCÍPIO PARA PROCESSOS DE DESIGN ANTICOLONIAIS

Ao defender a noção de solidariedade, buscamos uma reconfiguração das relações de poder dentro dos espaços de projeto, caracterizada pelo ato de responsabilidade política diante do reconhecimento crítico das opressões. No processo de engajamento solidário, os sujeitos podem forjar alianças na leitura do contexto e no enfrentamento às situações-problema, compreendidas aqui como engendradas pelos sistemas de opressão. Ao destacar o papel da solidariedade, vislumbramos a possibilidade de humanização do processo projetual uma vez que, na relação de solidariedade, as pessoas se tornam sujeitos políticos e se capacitam para a contestação, o diálogo e podem alcançar a representação verdadeira da realidade por meio da tomada de consciência (Fernandes, 2016).

A aproximação crítica com a realidade, que em Freire (1967; 2005) é parte do processo de conscientização, pode ser um momento-chave para pensarmos o processo de projeto como um processo aliado à luta dos oprimidos. Ao se engajar no desvelamento crítico da realidade, em solidariedade aos oprimidos, a ação do designer consiste em colaborar para a transformação da situação de opressão, e não em elaborar uma solução para um problema em forma de uma mercadoria. Freire (2005), na defesa de sua proposta pedagógica, destaca a importância do processo educativo ser forjado com os oprimidos, e não para os oprimidos. Da mesma forma, defendemos processos de design que estejam emaranhados no desvelamento coletivo da realidade, onde todos se compreendam como sujeitos políticos, e onde não haja um grupo social à serviço ou subjugado a outro, mas que seja um espaço de aliança solidária de todos para com todos.

Freire (2015, p.13) também denuncia a incorporação de princípios da luta emancipatória à proposta neoliberal de modos de vida. Como exemplo, comenta que o conceito de autonomia, na perspectiva neoliberal, passou a estimular o individualismo e

a competitividade, ressignificando um entendimento de autonomia coletiva e soberania disputada anteriormente por grupos oprimidos. Podemos fazer o mesmo exercício e pensar sobre a incorporação da empatia aos processos de design num contexto neoliberal e o que isso significa para objetificação de sujeitos e apagamento político dentro de perspectivas ditas participativas.

À noção de autonomia, Freire apresenta a solidariedade como contraponto e afirma que a solidariedade é um compromisso histórico para emancipação de oprimidos e de opressores. Aqui tomamos emprestada a sugestão de Freire e defendemos a solidariedade, em oposição à empatia, como princípio ético que deve orientar processos de design verdadeiramente engajados e politizados. Abordagens participativas em design que se direcionam unicamente à geração de mercadorias podem servir como um instrumento de alienação, tanto do designer quanto dos outros sujeitos participantes. Entendemos que as relações mediadas exclusivamente pelo interesse de produção da mercadoria, e portanto baseadas num princípio de empatia, mascaram questões de poder que determinam a continuidade dos sistemas de opressão.

A defesa da solidariedade como prerrogativa para promoção de um design com perspectiva anticolonial prescinde que façamos mais do que apenas reconhecer que existe um problema, ou pior, reconhecer que existe apenas um problema de projeto. É preciso desvelar as estruturas que engendram as situações de opressão, acessar as comunidades afetadas e construir uma identidade de luta coletivamente, para assim contribuir para o enfrentamento das causas da situação de opressão.

Rechaçamos a noção de empatia em processos participativos porque entendemos que ela faz parte de uma prática anti-dialógica do design. Para explicar essa questão, voltamos à Paulo Freire. Ao apresentar a teoria da ação anti-dialógica, aquela que cria e perpetua as opressões, ele afirma que “uma das características destas formas de ação, quase nunca percebidas por profissionais sérios, mas ingênuos, é a ênfase na visão localista dos problemas e não na visão deles como dimensão de uma totalidade”. Nesta elucidação, podemos considerar que a noção de empatia confunde o entendimento da totalidade das situações de opressão e limita a agência dos sujeitos ao ocultar o caráter dialético das estruturas de opressão, nesse caso em especial a estrutura de classe e,

portanto, do monopólio da produção que fundamenta o modo de produção capitalista, que nos processos aqui discutidos, tem no designer o sujeito dono de poder e agência.

A solidariedade, por outro lado, faz parte de uma prática dialógica do design, onde é possível uma aliança entre sujeitos no desvelamento da realidade e no enfrentamento a situações de opressão. Deste modo, podemos entender que há uma agência compartilhada. Essa agência é, segundo Fernandes (2016), um elemento primordial na práxis, a unidade dialética entre teoria e prática que possibilita movimento em meio às contradições concretas dadas pela situação de totalidade e pelo processo projetual inserido neste contexto. Por meio da agência compartilhada e no exercício coletivo da práxis, os sujeitos desenvolvem capacidade e a motivação para buscar um caminho libertador e humanizador, desempenhando um papel dialético em relação à estrutura opressiva entre oprimidos e opressores.

Ao se entender como sujeito político no enfrentamento anti-colonial, o designer precisa se localizar no contexto de opressão de maneiras conflitantes - muitas vezes simultaneamente como oprimido e opressor. O reconhecimento desse duplo posicionamento, entendido como incoerente, faz parte do processo de conscientização da própria incompletude ou inacabamento, como nos lembra Freire (2007, p.83-84). A trilha em direção à libertação das opressões pressupõe, no entanto, a busca pela coerência entre pensamento e prática, entre a teoria e a ação. É nesse sentido que a práxis solidária propõe ao designer um processo de transformação de si pelo engajamento real na contradição dialética, colocada pela sua posição tanto no projeto quanto na ordenação dos sistemas de opressão, desmistificando o sujeito designer criador e propondo uma conscientização crítica.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em detrimento da noção de empatia, apostamos na solidariedade como princípio ético para prática dialógica e anticolonial no design. Acreditamos que o engajamento solidário no desvelamento de opressões implícitas em uma situação de projeto pode ser um ponto de partida para processos de conscientização crítica sobre questões estruturais que definem a necessidade de gerar um novo produto, serviço ou solução qualquer de design. A consciência crítica tem papel primordial no combate ao desalinhamento entre o

pensamento e a prática — práxis — (Fernandes, 2016) e, na busca por equalizar essas dimensões, defendemos a solidariedade como um princípio e prática que está ligada à consciência, ao reconhecimento da realidade e à agência de transformação desta realidade. As alianças de luta contra diferentes opressões devem permear a atuação de designers interessados em desconstruir os sistemas hegemônicos. A relação entre designers e grupos oprimidos deve fortalecer a tessitura de laços de forma a tornar irrelevante o comprometimento superficial das ações de design fundamentadas no conceito de empatia. Acreditamos que isso pode ser trilhado na costura de alianças de luta por meio de processos de design fundamentados em solidariedade.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

BIBIANA OLIVEIRA SERPA; MsC, LaDA/ESDI/UERJ e Grupo Design & Opressão, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; bibianaoserpa@gmail.com

SÂMIA BATISTA; MsC, LaDA/ESDI/UERJ e Grupo Design & Opressão, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; samia79@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROWN, Tim. Design Thinking: **Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** Rio de Janeiro: Campus, 2010. (Obra completa)

FERNANDES, Sabrina. **Pedagogia Crítica como Práxis Marxista Humanista: Perspectivas Sobre Solidariedade, Opressão, e Revolução.** Educ. Soc. [Online]. 2016, Vol.37, N.135, Pp.481-496.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967. (Obra completa)

_____ . **Pedagogia do Oprimido.** 46ª ed - Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007. (Obra completa)

_____ . **Pedagogia da Autonomia.** 51ª ed - Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015. (Obra completa)

SANDERS, E.B. **From User-Centered to Participatory Design Approaches**. In :Design and the Social Sciences. Frascara, J. (Ed.). Taylor & Francis Books Limited, 2002.

SANDERS, L.; DANDAVATE, U.; STUART, S. **Emotions matter: User Empathy in the Product Development Process.** Proceedings of IDSA Conference on Alternate Realities, IDSA, 1996.

O *DESIGN* NO GIRO DECOLONIAL:
Análise epistemológica do ensino de *Design* no Brasil a partir da Decolonialidade

Palavras-chave: *Design*; Epistemologia; Decolonialidade; Crítica; Modernidade.

DESIGN IN THE DECOLONIAL TURN:
Epistemological analysis of Design education in Brazil based on Decoloniality

Keywords: Design; Epistemology; Decoloniality; Critical; Modernity.

Flávio Augusto Duarte Ferreira
Juliana Rocha Franco

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é um esforço de diagnóstico, que busca compreender a constituição do campo do *design* e de sua epistemologia no Brasil. Buscando um estudo reflexivo e metódico do conhecimento em *design* no país e de seu funcionamento. Pois segundo Gelson Tesser (1995, p. 2), a tarefa principal da epistemologia consiste na "reconstrução racional do conhecimento científico, conhecer, analisar, todo o processo gnosiológico da ciência do ponto de vista lógico, linguístico, sociológico, interdisciplinar, político, filosófico e histórico".

Ao trazermos o estudo da epistemologia do *design* para esse projeto, buscamos essa reflexão crítica sobre a maneira como o conhecimento em *design* é construído e suas formas vigentes de produção do saber. Pois é por meio da epistemologia que são delineados critérios que permitiriam distinguir a verdade do erro, o conhecimento científico do senso comum (CHALMERS, 1993). Para a partir daí sermos capazes de reconstruir suas teorias, inserir o *design* em diversas formas de produção do saber, e entender como se dá a construção de um pensamento sobre o *design* no contexto brasileiro.

Segundo o historiador Rafael Cardoso (2013, p. 8), a missão dos primeiros *designers* "era nada menos do que reconfigurar o mundo, com conforto e bem-estar para todos." Além de dedicarem seus esforços "à imensa tarefa de conformar a estrutura e a aparência dos artefatos de modo que ficassem mais atraentes e eficientes", porém nos interessa questionar como a visão desses pioneiros do *design* - criados principalmente após a revolução industrial européia, com vivências localizadas em apenas um local do globo -, seria capaz de reconfigurar o mundo em toda a sua heterogeneidade. E questionar também a narrativa de que sua visão de "eficiência", "beleza" e "bem-estar" seria consonante em todo o mundo.

Para Maristela Ono (2006), a cultura e o *design*, se constituem nas relações ampliadas entre governos e mercados, sociedade e consumidores, e que a influência do modernismo europeu e Estadunidense, se torna preponderante no *design* industrial das sociedades recentes. Ao longo do projeto iremos investigar quais lacunas essa notável influência eurocêntrica deixou na formação da epistemologia do *design* brasileiro, e principalmente o que é deixado de fora quando se prioriza parâmetros externos e os universaliza nos campos de produção do saber.

Dijon de Moraes (2006, p.35), em seu livro *Análise do design brasileiro - Entre mimese e mestiçagem*, afirma que a produção de *design* no Brasil estabelece uma "estreita relação entre as referências locais e os modelos projetuais provenientes do exterior, especialmente das escolas alemã, italiana e suíça". Comportamento que colocou os países europeus em um papel de mentores de modelos comportamentais e de consumo. Através de referências, modelos, métodos, conceitos e teorias provenientes desses países. "Isto é: eles funcionam como verdadeiros exportadores de *modus operandi, faciendi e vivendi* para grande parte do planeta" (MORAES, 2006, p.46). Dinâmica essa, que cria a seguinte relação:

> "A maioria dos produtos industrializados nos países periféricos foi concebida em outros países, para outras necessidades, outros padrões culturais, em um outro contexto geográfico, econômico, social e técnico, fazendo desta forma com que a periferia se transforme em uma grande feira internacional de produtos" (BARROSO, 1981, p. 17)

O nosso passado colonial, é determinante para a compreensão do *design* brasileiro atual. Explícito na observação de David Underwood (1994. p.15), ao analisar que a arquitetura modernista brasileira foi buscar no Barroco uma forma de reproduzir algo da própria raiz cultural brasileira. "Para fugir do imperialismo cultural europeu do século XIX, (...) os modernistas do Brasil aderiram não somente a um estilo europeu, como também a sua própria herança colonial como elemento local de identidade brasileira".

Quando produzimos a partir de referências que derivam de um tipo de conhecimento universalizante, o que se produz fora desses centros hegemônicos é caracterizado como local ou regional. Logo subordinados a um lugar de inferioridade uma vez que se afastam da produção material e científica de um projeto universal e totalizante. O que no contexto do *design* pode criar um profissional "globalizado" que vira as costas para a cultura local.

Dentro desse contexto, partiremos das teorias decoloniais para pensar epistemologicamente essa relação. A partir da introdução de um termo que será muito utilizado neste presente trabalho, que é o conceito da *matriz colonial de poder*. A palavra matriz pode ser utilizada em diversos contextos, em sua maioria ela é empregada com um significado similar. No próprio contexto do *design* ela pode ter algumas aplicações que podem nos ajudar a entender melhor a escolha dessa palavra para descrever essa espécie de controle.

Na produção industrial de artefatos, a matriz é um molde, cavado ou em relevo, que serve para reproduzir outros objetos, geralmente sob a aplicação de alguma pressão ou força. Na produção gráfica, a matriz é o papel original que é feito para ser copiado e reproduzido em grande escala pelo mimeógrafo, que é uma máquina que requer, para além da mão-de-obra, materiais para a geração de cópias. Já na produção tipográfica, a matriz é uma peça que, em uma das faces, tem gravado um sinal para a produção de caracteres tipográficos em uma máquina de fundição.

Fora do *design*, também existem outras aplicações que podem ser bastante relacionáveis como o nosso tema. Como a matriz, que também é um estabelecimento principal de uma instituição pública ou privada, onde se centralizam as atividades e o

comando de outras sucursais. No catolicismo, a matriz é a igreja mais importante da cidade, localizada no centro e geralmente comanda as outras igrejas menores e paróquias. Na botânica é a base que serve para que um fungo se estabeleça e cresça.

E na teoria decolonial existe a ideia da matriz de poder colonial, aqui apresentada segundo Mignolo[1], como uma espécie de controle que se baseia em questões privilegiadas pelas epistemologias modernas. Ainda segundo o autor, a matriz colonial de poder dá visibilidade para determinadas formas de existência e saberes a partir da invisibilidade de outros, que a partir de então passam a ser considerados não científicos e logo inferiores. Esse poder colonial nos impossibilita pensar e vivenciar o que não tenha a percepção moderno/colonial como ponto de referência. Esse processo também pressupõe:

> [...] uma violenta assepsia epistêmica e cultural da sociedade. O OUTRO é instituído enquanto o anti-modelo que não possui as condições de ser, de produzir e de viver civilizadamente sem a ajuda (favor) DAQUELE que É. O OUTRO vive a condição de empréstimo, ao não ser e não ter, somente cabendo-LHE reconhecer-se como o NÃO-SER e obedecer ÀQUELE que É. (SILVA, 2014, p. 206).

Diversos fatores podem ter sido responsáveis por transformar a visão específica de um lugar em "universal". Porém neste trabalho começaremos pelo marco de 1492, momento em que se inicia a expansão marítima europeia e a colonização dos povos americanos e de suas terras, período que chamaremos a partir daqui de colonialismo, eficiente no genocídio e epistemicídio dos saberes nativos da população local pelos saberes europeus, oferecendo um caminho único de desenvolvimento humano ao estabelecer uma matriz de poder.

Para Wallerstein, a história do mundo moderno tem sido, em grande parte, a história da expansão dos povos e dos Estados europeus pelo resto do mundo (2007). Em *O universalismo europeu: a retórica do poder*, Wallerstein propõe que o universalismo europeu foi promovido por líderes pan-europeus na tentativa de defender seus próprios

[1] A reflexão deste parágrafo retirada da palestra de Walter Mignolo, "Estéticas descoloniais", disponível no em: <http://www.youtube.com/watch?v=mqtqtRj5vDA&list=PLAA3420687DACF1AB&index=1>. Evento Acadêmico "Sentir-Pensar-Fazer", realizado em novembro de 2010 pela Academia Superior de Artes de Bogotá, na Universidade Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá.

interesses, através principalmente de três premissas: A primeira a partir de uma política que promove a chamada democracia, e que legitima incursões militares e intervenções culturais. A segunda premissa seria a crença que a civilização ocidental é sempre superior às outras por se basear em verdades e valores ditos universais. E a terceira premissa, que ocorre através da validação do mercado como uma verdade científica, onde não "há alternativas" para as nações senão aceitar as leis e a economia neoliberal.

A partir da legitimação de atrocidades pautadas no discurso de paz, de democracia e de liberdade, configura-se um domínio político, econômico, social e cultural das grandes potências ocidentais sobre os povos outrora colonizados até os dias de hoje, mesmo com o fim do modelo administrativo e econômico do colonialismo. Características estas denominadas a partir daqui de *colonialidade*, que estabelecem um sistema de mundo capitalista/patriarcal/europeu/heterossexual/cristão/moderno (GROSFOGUEL, 2008) que valida, através da retórica de modernidade, práticas econômicas e conhecimentos que hierarquizam e inferiorizam vidas humanas.

Segundo o semiólogo Walter Mignolo (2011, p. 2), a "modernidade é uma narrativa complexa, cujo ponto de origem foi a Europa; uma narrativa que constrói a civilização ocidental ao celebrar as suas conquistas enquanto esconde, ao mesmo tempo, o seu lado mais escuro, a colonialidade". Colonialidade essa, que em si já é um conceito decolonial, como resposta à esse projeto de modernidade linear e global. A modernidade apresenta uma relação estreita entre a dominação colonial por parte da civilização ocidental e o estabelecimento de que seus saberes e realidades são as únicas formas possíveis de enxergar o mundo, ao colocar o conhecimento europeu como universal, imparcial, isento e único. O saber europeu "foi globalmente imposto e admitido através dos séculos, como a única racionalidade legítima, e como o modo dominante de produção de conhecimento" (QUIJANO, 2000, p. 5).

Segundo Mignolo (2007) devemos questionar as categorias eurocêntricas que formam os profissionais dentro do campo da imagem. Com a finalidade de poder articular um pensamento que possibilite espaço de enunciação para os sujeitos e histórias que foram silenciados pelo eurocentrismo. Mas os valores e a história do *design* são ensinados

por um cânone, *designers* homens europeus e norte-americanos que ditam a base para o que é considerado bom ou ruim (KHANDWALA, 2019). E quando o poder de dizer o que é "bom" se concentra nas mãos de poucos - homens europeus e norte-americanos no caso do *design* - , a tendência é que tudo seja feito dessa maneira, sob o pressuposto de que é o jeito "universal" de se fazer.

Portanto essa pesquisa se configura como um esforço para refletir uma epistemologia do *design* que crie identificação histórica e cultural, um chamado para "reintroduzir a história no pensamento" e "recontextualizar desde a nossa região, exige pensar na diversidade de histórias e a heterogeneidade estrutural que configuram a visualidade" (LÉON, 2012, p. 4). E essa invisibilização da heterogeneidade existente é, segundo Aníbal Quijano (2000), justamente o que fundamenta a perspectiva eurocêntrica do conhecimento. Analisar epistemologicamente é trabalhar através de uma reflexão crítica que nos leva a repensar o nosso papel como *design*ers em um mundo complexo.

FLÁVIO AUGUSTO DUARTE FERREIRA; Mestrando[2]; Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, ED-UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; estudioumcacto@gmail.com.

JULIANA ROCHA FRANCO; Doutora; Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, ED-UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; julianarochafranco@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROSO, Eduardo. **Estratégia de design para os países periféricos.** Brasília: Ed. CNPq, 1981. p.17.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2013. (Obra completa)

CHALMERS, Alan Francis; FIKER, Raul. **O que é ciência afinal?.** São Paulo: Brasiliense, 1993. (Obra completa)

[2] Pesquisa realizada com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

GROSFOGUEL, R. **Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais**: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. Revista Crítica de Ciências Sociais, n. 80, 2008, p. 115-147.

KHANDWALA, Anoushka. **O que significa descolonizar o design?** Disponível em: https://eyeondesign.aiga.org/what-does-it-mean-to-decolonize-design/. Acesso em: 25 mar. 2020.

LEÓN, Christian. **IMAGEN, MEDIOS Y TELECOLONIALIDAD**: hacia una critica decolonial de los estúdios visuales. Aisthesis, Nº 51, Santiago, jul. 2012. p.109-123.

MIGNOLO, Walter. **La idea de América Latina. La herida colonial y la opción decolonial**. Barcelona, Gedisa, 2007.

MIGNOLO, Walter. **The darker side of the Renaissance: literacy, territoriality and colonization**. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2011.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro :** entre mimese e mestiçagem / Dijon De Moraes. - São Paulo : Edgard Blucher, 2006. (Obra completa)

ONO, Maristela Mitsuko. **Design e Cultura:** sintonia essencial. Curitiba: Edição da Autora. 2006. 132 p.

QUIJANO**, Aníbal. Colonialidad del Poder, Globalización y Democracia**. Lima, 2000.

SILVA, Janssen Felipe da. **Sentidos da educação na perspectiva dos estudos pós-coloniais latino-americanos.** Em: MARTINS, Paulo Henrique et. al. Guía sobre post-desarrollo y nuevos horizontes utópicos. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Estudios Sociológicos Editora, 2014.

TESSER, Gelson João. **Principais linhas epistemológicas.** Educar, Curitiba, n.10, p. 91-98. 1995. Editora da UFPR.

UNDERWOOD, David. **Oscar Niemeyer and the Architecture of Brazil New York**: Rizzoli 1994. p.15.

O DISSENSO COMO PRINCÍPIO PEDAGÓGICO:
Oficinas estudantis autônomas enquanto prática crítica

Palavras-chave: estética, autonomia, pedagogia crítica, partilha do sensível, dissenso.

DISSENSUS AS PEDAGOGICAL PRINCIPLE:
Autonomous student workshops as critical practice

Keywords: aesthetics, autonomy, critical pedagogy, distribution of the sensible, dissensus.

EDUARDO A. B. M. SOUZA

JOSINALDO BARBOSA DA SILVA

1. INTRODUÇÃO

As práticas por meio das quais design é ensinado têm sido questionadas: em 2012, o periódico *Visible Language* dedicou seu volume 46(1-2) para o futuro da educação em design. A questão permanece em debate tanto internacional (ELZENBAUMER, 2013; SNADDON et al, 2019) quanto nacionalmente (SILVEIRA et al, 2016; GOYA, 2019). Outras iniciativas têm problematizado a educação em design da perspectiva do seu conteúdo: o coletivo *Decolonising Design* e o documento colaborativo *Decentering whiteness in design history resources* (2020) tentam reposicionar a epistemologia do design. Esses movimentos diversos concordam quanto ao diagnóstico: é preciso que a educação em design acompanhe a aceleração das mudanças. Diante disso, o pensamento crítico é uma competência fundamental para a autonomia do sujeito e a capacidade de posicionar-se no contexto em que se insere (WILLINGHAM, 2008; HOOKS, 2013, 2020). Entretanto, ainda é um desafio articular as práticas pedagógicas de design a conteúdos críticos. Nesse sentido, há iniciativas recentes que utilizam a abordagem da pedagogia crítica para tal (VAN AMSTEL; GONZATTO, 2020).

Aqui, buscamos debater um ciclo de oficinas autônomas por estudantes como possibilidade de uma prática pedagógica crítica. Por meio dessa proposta, desenvolvemos competências específicas e tradicionais do design gráfico para atender às demandas de comunicação do evento, e, além disso, argumentaremos que essa prática promove a reconfiguração estética e política do espaço pedagógico.

2. DISSENSO E PEDAGOGIA CRÍTICA

A relação entre estética e política pode ser delineada por meio dos conceitos de **partilha do sensível** e **dissenso**. O primeiro indica a linha que, entre outras coisas, designa "as pré-condições da percepção que tornam nossas subjetividades visíveis, audíveis e disponíveis à nossa atenção" (PANAGIA, 2010 p.96). Por exemplo, a partilha define os sons categorizados como fala e os categorizados como ruído – considerando, inclusive, os sujeitos que enunciam. Por conseguinte, isso estabelece uma ordem estética e política que, todavia, pode sofrer uma ruptura por meio do dissenso: "uma disputa sobre o que é um dado e sobre o enquadramento em que vemos algo como dado" (RANCIÈRE, 2010 p.69). Ou seja, podemos "reconfigurar a disposição perceptiva de imagens e sons" (PANAGIA, 2010 p.99). Disso, Lewis (2014) depreende que a educação é uma das instâncias em que a partilha do sensível é feita. Então, enquanto experiência estética, ela pode tanto invisibilizar sujeitos quanto redistribuir a relação entre o que pode e o que não pode ser sensível.

Dessa perspectiva, defendemos que a realização das oficinas autogeridas causa dissenso, pois redistribui as sensibilidades partilhadas cotidianamente no espaço pedagógico. Ou seja, ao realizar o ciclo de oficinas, esses sujeitos reconfiguram suas disposições perceptivas: em vez de "alunos", os sujeitos assumem a posição de organizadores, ministrantes de oficinas, produtores do evento. Essa reconfiguração estética transforma as relações políticas no espaço pedagógico, promovendo autonomia e senso de comunidade que possibilita a emergência de uma pedagogia crítica. Explicitar a dimensão estética com a partilha do sensível, ainda concorda com hooks (2013, 2020) e Lewis (2014) a respeito da sala de aula como um espaço teatral e afetivo.

Contando com os relatos de estudantes da comissão de organização somados à observação que realizamos, apresentaremos essa contribuição para desenvolver essa

prática pedagógica crítica. Cinco dos seis estudantes que compuseram a comissão organizadora do evento no IFPE – Campus Recife participaram de uma entrevista coletiva semiestruturada realizada remotamente no dia 1º de julho de 2020, de onde as citações que utilizaremos abaixo foram colhidas. A entrevista coletiva teve como objetivo delinear que competências foram desenvolvidas e registrar suas impressões acerca dessa experiência na sua formação profissional e pessoal.

3. ANÁLISE DOS RELATOS DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Classificamos as contribuições pedagógicas críticas das oficinas estudantis autônomas em dois grupos: **deslocamento de sensibilidades** e **autonomia e comunidade**. O deslocamento da sensibilidade, que caracteriza o dissenso, fica explícito pela motivação declarada na entrevista: "o que me motivou para participar (...) foi porque *eu queria saber como era estar do outro lado* da mesa do professor" (grifo nosso). Isso criou uma nova partilha do sensível não apenas no momento das oficinas, mas na própria subjetivação de quem realizou essa atividade: "da minha parte, eu me senti fazendo mais parte do curso. Mesmo que 0,001%, *entendendo um pouco mais da luta que os professores passam para engajar a galera*" (grifo nosso).

O caráter autônomo do ciclo de oficinas tem como objetivo valorizar a experiência pessoal dos estudantes. hooks (2013) aponta que "um dos jeitos de construir a comunidade na sala de aula é reconhecer o valor de cada voz individual" (p.58) e que para possibilitar uma pedagogia engajada e crítica, "temos de intervir para alterar a estrutura pedagógica existente e ensinar os alunos a escutar, a ouvir uns aos outros" (*ibid.* p.200). Esse foi o diagnóstico inicial que estimulou a proposta de realização do ciclo de oficinas. Isso foi corroborado pelos estudantes, uma vez que relataram que antes de realizarem as oficinas, "[a gente] não se via (...) nunca nem parou para conversar". Entretanto, isso foi a origem de muita satisfação, porque "ver a galera se interessando por aprender, conversando sobre o curso. Melhor coisa!".

O senso de autonomia e comunidade tem bases em um senso de alteridade, pois outra motivação recorrente para a comissão organizadora foi "tentar traçar para os novatos uma experiência mais agradável no começo. Porque quando entrei no curso, eu estava bem assustada". Essa alteridade parece ter potencial para ser desenvolvida em

uma forma de solidariedade mais radical e crítica, pois uma pergunta que eles buscaram responder a partir da realização do evento foi "o que a gente passou para que eles não precisem quebrar a cabeça tanto com isso?". Nesse sentido, a realização do ciclo de oficinas parece ter um forte caráter de tomada de consciência coletiva por se identificar na condição do outro, seguida de uma tomada de atitude para remediar essa dificuldade.

A construção dessa comunidade fica ainda mais evidente com o senso de pertencimento relacionado ao próprio espaço físico. Isso se desenvolveu a partir da autonomia e da responsabilidade que assumiram com a realização das oficinas, reconfigurando a sensibilidade com relação ao espaço: "eu acho que dá um sentido de que aquilo é nosso e a gente nele, fazendo uso dele, ocupando-o, a gente pode explorar possibilidades...". O dissenso ocorre também quando os estudantes reconhecem que alteram a relação de hierarquias, pois durante o evento, se consideraram responsáveis: "não apenas estar lá para escutar, mas estar lá para falar".

Há ainda outro aspecto que explicita o desenvolvimento do pensamento crítico. Ao longo da entrevista, os estudantes demonstraram ter consciência acerca de fatores sociopolíticos que permeiam o espaço pedagógico, como a desigualdade de oportunidades e condições entre o próprio corpo discente: "é um espaço público, então muitos estudantes que entram no curso não têm condições financeiras de estar comprando material novo para todo período". Dado que o espaço da sala de aula não é apolítico, "o mascaramento do corpo nos encoraja a pensar que estamos ouvindo fatos neutros e objetivos, fatos que não dizem respeito à pessoa que partilha a informação" (HOOKS, 2013 p.186). Portanto, o reconhecimento dessa dimensão pelos estudantes é indissociável da corporeidade que fundamenta uma pedagogia crítica.

Dado esse recorte, cabe ressaltar que esse tipo de construção pedagógica autônoma necessariamente se dá em um contexto em que a educação é pública e gratuita. Compreendemos que as instituições públicas de ensino não são alheias aos mecanismos do neoliberalismo, como a autovigilância, as avaliações de desempenho ou mesmo a mensuração de "formas de trabalho que são por natureza refratárias à quantificação" (FISHER, 2020 p.75). Entretanto, potencialmente, são um local de resistência à noção neoliberal do sujeito empreendedor de si mesmo (HAN, 2018), para quem "não surge amizade desinteressada" (p.11). Portanto, é necessário politizar também essa dimensão

para que os conceitos de "autonomia" não sejam confundidos com os de "individualismo" ou "empreendedor de si".

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tanto pela observação que realizamos quanto pelos relatos que coletamos, essa iniciativa foi profundamente transformadora para os estudantes organizadores e participantes, demonstrando a relevância do dissenso na pedagogia. De uma perspectiva estritamente operacional do design gráfico, a produção do material de comunicação visual foi realizada, mas também foi imbricada à atuação coletiva e ao desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia dos estudantes. Desse modo, apontamos que essa iniciativa deve ter sua dimensão política aprofundada, uma vez que a autonomia que possibilita o pensamento crítico só pode ser concebida em sua dimensão coletiva. Para estudos futuros, buscamos aproximar esse formato de oficinas estudantis autônomas às ocupações realizadas entre 2015 e 2016 pelos estudantes secundaristas no Brasil – conforme organizados por Medeiros, Januário & Melo (2019). Ou ainda, parece ser produtivo traçar paralelos com iniciativas de outras ordens, como as zapatistas, em que a comunidade constrói e mantém as estruturas políticas, inclusive as escolas (BARONNET, 2008). Por fim, gostaríamos de agradecer imensamente e dedicar este trabalho aos estudantes de design gráfico do IFPE – Campus Recife, sobretudo aos que compuseram a comissão organizadora do préocupe 2020.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

EDUARDO A B M SOUZA; Mestre; IFPE/UFPE; Recife, Pernambuco, Brasil; eduardosouza@recife.ifpe.edu.br

JOSINALDO BARBOSA DA SILVA; Doutor; IFPE/UFPE; Recife, Pernambuco, Brasil; josinaldobarbosa@recife.ifpe.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARONNET, Bruno. Rebel Youth and Zapatista Autonomous Education. **Latin American Perspectives**, v. 35, n. 4, p. 112–124, 2008.

ELZENBAUMER, Bianca. **Designing economic cultures: cultivating socially and politically engaged design practices against procedures of precarisation**. Tese de doutorado, University of London, Londres, 2013.

GOYA, Julia Yuri Landim. **A importância dos espaços colaborativos universitários para a formação do designer**. Dissertação de mestrado, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2019.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. [s.l.: s.n.], 2018.

hooks, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

hooks, bell. **Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática**. São Paulo: Editora Elefante, 2020.

LEWIS, Tyson E. **The aesthetics of education: theatre, curiosity, and politics in the work of Jacques Ranciere and Paulo Freire**. New York, London: Continuum International Publishing Group, 2014.

MEDEIROS, Jonas; JANUÁRIO, Adriano; MELO, Rúrion (Orgs.). **Ocupar e resistir: movimentos de ocupação de escolas pelo Brasil (2015-2016)**. São Paulo: Editora 34, 2019.

PANAGIA, Davide. "Partage du sensible": the distribution of the sensible. *In*: DERANTY, Jean-Philippe (Org.). **Jacques Rancière: key concepts**. Durham: Acumen, 2010. (Key concepts).

POGGENPOHL, Sharon Helmer (Org.). **Visible Language**, v. 46, n. 1–2, . Disponível em: <http://visiblelanguage.herokuapp.com/issue/182>.

RANCIÈRE, Jacques; CORCORAN, Steve. **Dissensus: on politics and aesthetics**. London ; New York: Continuum, 2010.

SILVEIRA, André Luis Marques da; BERTONI, Cristopher Faoro; RIBEIRO, Vinícius Gadis. Premissas para o ensino superior do design. **Design e Tecnologia**, v. 6, n. 12, p. 21, 2016.

SNADDON, Bruce; MORRISON, Andrew; HEMMERSAM, Peter; *et al*. Investigating design-based learning ecologies. **Artifact**, v. 6, n. 1, p. 2.1-2.30, 2019.

VAN AMSTEL, Frederick M.C.; GONZATTO, Rodrigo Freese. The anthropophagic studio: towards a critical pedagogy for interaction design. **Digital Creativity**, p. 1–25, 2020.

WILLINGHAM, Daniel T. Critical Thinking: Why Is It So Hard to Teach? **Arts Education Policy Review**, v. 109, n. 4, p. 21–32, 2008.

Decentering whiteness in design resources. 2020. Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1KiW2ULDFeIm_OuvwhM2lygxwhoNddrEFk5tYI9zbldw/edit>.

O DESIGN NA METADISCIPLINA
FUNDAMENTO PARA PRÁTICAS DIDÁTICAS COLABORATIVAS

Palavras-chave: design, codesign, didática, ensino-aprendizagem, metadisciplina.

DESIGN IN METADISCIPLINE
FOUNDATION FOR COLLABORATIVE DIDACTIC PRACTICES

Keywords: design, codesign, didactics, teaching-learning, metadiscipline.

Lya Brasil Calvet

Adson Pinheiro Queiroz Viana

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva

1. INTRODUÇÃO

O paradigma atual do Design não mais se baseia simplesmente em criar produtos, serviços e artefatos de comunicação com viés exclusivamente técnico-científico (CESHIN E GAZIULUSOY, 2020). As soluções são orientadas pela produção de processos e métodos participacionistas e/ou solucionistas, sistêmicos, adequados ao ser humano, ao seu contexto e às suas subjetividades (MANZINI, 2016). Seu alcance tem se tornado menos insular e cada vez mais complexo. As proposições que antes possuíam fins bem definidos deixam de se finalizar em si mesmas para incluir reflexões em torno de suas implicações sociais, econômicas e políticas. Então, como podemos projetar o sentido das coisas e, ao mesmo tempo, potencializar sentidos não previstos? (ZINGALE, 2016).

A abordagem didática Metadisciplina, resultado de uma pesquisa-ação (TRIPP, 2005) conduzida em diversas disciplinas do curso de Design da Universidade Federal do Ceará (UFC) entre 2014 e 2019, encontra, no movimento emergente do Design, possibilidades para pensar e aperfeiçoar a produção de sentido em sala de aula por meio da autorreflexão. Também embasada por noções de Didática e Semiótica, a pesquisa tem como objetivo contribuir com os processos de subjetividade no ensino-aprendizagem ao

propor disciplinas que se criam, se planejam e se refletem enquanto são realizadas, de forma coletiva, por estudantes e professores (FREIRE, 2015; RANCIÈRE, 2008).

O método da pesquisa-ação permite a compreensão da sala de aula como laboratório e território, um espaço ocupado por estudantes que se reconhecem, se relacionam e que, durante o curso, possuem um "problema" em comum. Desse modo, a classe forma uma unidade, com um contexto particular, em que cada aplicação da abordagem fornece dados para seu aprimoramento contínuo. Tal aprimoramento culmina em uma estrutura flexível, com princípios, fundamentos e diretrizes, apta a suportar diferentes tipos de aplicação de acordo com a configuração de cada turma e de cada disciplina. Este resumo se dedica, então, a explorar o viés do Design na Metadisciplina a partir da compreensão desta prática enquanto meio para articular redes plurais de pessoas, interesses e necessidades.

2. O DESIGN NA METADISCIPLINA

Do Design, são estudados três conceitos que oferecem pontos de partida para os métodos na Metadisciplina: o Metaprojeto (MORAES, 2010), o Design Centrado no Ser Humano (IDEO, 2009) e o Metadesign (VASSÃO, 2017).

2.1. Metaprojeto

Plataforma que se constrói para projetar, o metaprojeto busca compreender as variáveis de uma situação a fim de determinar parâmetros que estejam em consonância com a mutabilidade do cenário em que o processo projetual se insere. No universo didático, pode se traduzir no entendimento de que uma disciplina não deve ser contemplada somente em seus conteúdos, mas também no contexto heterogêneo dos participantes e das relações em sala de aula. Assim, o metaprojeto na Metadisciplina engloba uma composição maleável de indivíduos com formações, repertórios e interesses distintos, mas com o objetivo comum de aprender. Corresponde à busca por consensos e acordos no planejamento conjunto de cronogramas, etapas, formas e critérios de avaliação, objetivos de aprendizagem etc.

2.2. Design Centrado no Ser Humano (HCD)

O HCD favorece a participação das pessoas a serem beneficiadas pela prática projetual por meio das noções de Ouvir, Criar e Implementar. A etapa Ouvir consiste em ações que buscam conhecer mais profundamente as características, anseios e demandas do grupo em questão. Na Metadisciplina, se trata da escuta dos estudantes, que compartilham seus conhecimentos e experiências prévias sobre o assunto da disciplina e, assim, ampliam as concepções do grupo acerca dos conteúdos. O segundo momento, o Criar, implica a elaboração de sínteses e interpretações das informações reunidas na primeira etapa. As demandas passam a se encaminhar para possíveis soluções. A experimentação e a prática são um pressuposto para aquisição de habilidades e competências na Metadisciplina; envolvem sentimentos, sensações e descobertas imprevistas. A terceira etapa, Implementar, envolve a efetivação dos resultados, que precisam ser soluções viáveis e duradouras. Configuram um processo contínuo onde as pessoas implicadas se identificam com as transformações e se sentem corresponsáveis por elas. Na Metadisciplina, essa etapa do HCD necessariamente vem acompanhada de reflexões do participante sobre todo o processo e sobre seu próprio trajeto.

2.3. Metadesign

O Metadesign considera o ato de projetar a partir da noção que o designer ocupa no mundo e sua noção de si mesmo, do contexto em que se insere e de quais ações pode realizar. É um meio para compreender a complexidade dos diversos e distintos elementos que percorrem as atividades didáticas, que perpassam não apenas as situações em sala de aula, mas também em projeções de desenvolvimento social que as realizações educativas podem promover, tanto em uma perspectiva de coletivos como de indivíduos. A Metadisciplina incorpora esse conceito ao propor o acolhimento dos diferentes níveis de conhecimento. Em uma primeira instância, na compreensão de que todos e cada um de nós trazemos uma bagagem, uma experiência e pontos de vista. Há, num segundo nível, o conhecimento que precisa de espaço interno e abertura para se constituir na partilha: o que não é meu, nem seu, é do outro e pode nos transformar. Em um terceiro nível, o conhecimento passa a ser construído por nós, em um movimento constante, composto, combinado, pesquisado, debatido, revisto, ampliado e ressignificado, que ao mesmo tempo nos transforma e nos inaugura em direção a uma amplitude de consciência.

3. DEFINIÇÃO DA ESTRUTURA DA ABORDAGEM

Fundamentada pelos sentidos do Design, da Didática e da Semiótica, a abordagem da Metadisciplina é definida por três princípios: Querer Juntos, Fazer Juntos e Pensar Juntos. Estes se transformam em módulos e indicam possíveis interações, ativas e coletivas, capazes de relativizar os papéis de professor e estudante. O Querer Juntos é a abertura de possibilidades relativas ao universo da disciplina em questão, o acolher dos quereres dos participantes e a ampliação destes no encontro dos quereres coletivos, na partilha. Já o Fazer juntos são as experiências compartilhadas, a aquisição de técnicas, o descobrir e o aprender por meio de interações com a realidade e com o grupo; os modos de aplicar a teoria. O Pensar Juntos, por fim, diz respeito aos processos de pensamento partilhado, de construção coletiva de entendimentos, de formação de conteúdos, análises, sínteses e compreensões. É a análise racional no processo de ensino-aprendizagem. A partir dos dados da pesquisa-ação, é possível constatar que a ordem dos módulos é recombinável: em disciplinas com cargas teóricas muito extensas, se tende a começar pelo Pensar Juntos para a construção de um repertório relativo à compreensão das ideias básicas ou essenciais da disciplina, antes de relacioná-la a interesses ou práticas individuais. Em disciplinas mais práticas, é identificado que o repertório inicial deve ser o domínio de técnicas e habilidades, indispensáveis para o posterior pensar ou querer, o que indica o Fazer Juntos como ponto de partida. Nas disciplinas mais abertas, abrangentes e teórico-práticas - características do Design - ou quando os estudantes trazem um domínio prévio dos conteúdos, o Querer Juntos se apresenta como uma boa forma de início.

Em 2019, na fase de refinamento de seus métodos, a Metadisciplina se torna simultaneamente forma e conteúdo ao ser incorporada como um curso na Comunidade de Cooperação e Aprendizagem Significativa (CASa) da UFC. São reunidos, em uma mesma turma, professores em período probatório de campos distintos (Língua Estrangeira, Pedagogia, Engenharia de Pesca etc) e alunos dos cursos de Design e de Arquitetura e Urbanismo. O experimento se mostra crucial para verificar a adaptabilidade dos métodos a outras áreas além do Design. No Querer, os participantes fazem uma exposição

dialogada de seus desígnios e constroem mapas de interesses que permitem a união de alguns participantes em grupos ou duplas de estudo a partir de tópicos em comum. Nesse momento, são enfatizadas as pesquisas e discussões em torno das possibilidades do aprender e do ensinar. No Fazer, os participantes definem, como forma de avaliação do módulo, a condução de aulas de seus próprios campos de estudo em formato metadisciplínico (empregando os princípios Querer, Fazer e Pensar), o que evidencia a troca de recursos didáticos entre a turma. As duplas e grupos formados no primeiro módulo vêm à tona e propõem técnicas diversas em aulas com duração de uma hora e meia. No Pensar, uma participante professora compartilha sua dificuldade em aplicar os métodos na disciplina que ministra no curso de Engenharia de Pesca, o que leva a turma de Metadisciplina a sugerir possíveis caminhos para a aplicação em questão - este exercício, realizado em duplas, se torna a avaliação do terceiro módulo, junto a uma autoavaliação de cada indivíduo. Ao final do curso do CASa, se destaca a iniciativa da turma em propor, como atividade complementar, o projeto e a concretização de uma horta e uma intervenção gráfica para a Casa de Cultura Italiana, local em que as aulas do curso eram conduzidas. Esse projeto é resultado de uma aula de Design Social realizada no segundo módulo por estudantes de Design, na qual os participantes identificam a necessidade de visibilizar e conservar o ambiente no qual se encontram.

A Metadisciplina hoje se conforma em uma abordagem aberta para processos de ensino-aprendizagem, apta a agregar diferentes técnicas e contextos, a articular conhecimentos de forma independente, transversal e assimétrica, a semear intencionalidades em fins imprevisíveis. O incentivo ao “Juntos”, com diversos tipos e níveis de transformações e especificidades, favorece parâmetros capazes de potencializar pluralidades e identidades.

Como resultado, se verifica que a construção contínua e partilhada de subjetividades e as atividades colaborativas se associam aos quereres dos participantes e aos conteúdos previstos na ementa. Assim, a produção de sentidos é realizada por meio de interações, em um processo de horizontalidade que emerge com a valorização equitativa das diferentes singularidades; o professor é compreendido como mediador de saberes (GADOTTI, 2013) e os estudantes como corresponsáveis por suas próprias

trajetórias e transformações, de modo que todos, juntos, encontrem e criem estratégias na construção coletiva do conhecimento. Os múltiplos atores que possuem o mesmo "problema" são capazes de interagir e definir suas responsabilidades, a fim de gerar ideias, valores, visões e ações por meio de suas habilidades e de sua cultura. Assim, se torna possível projetar conhecimentos e soluções, mas também novos problemas e tensões.

A Metadisciplina, portanto, é uma abordagem que incorpora o Design, mas vai além de métodos e ferramentas solucionistas e participacionistas com olhar sistêmico. Ela possibilita a produção de análise crítica e reflexiva; de cenários e de critérios que qualificam propostas — de âmbito individual, social e ambiental — por meio de conhecimentos e repertórios que surgem de um emaranhado de correspondências provenientes dos diversos tipos de transversalidades.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

LYA BRASIL CALVET; Graduada; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; lyabcalvet@gmail.com

ADSON PINHEIRO QUEIROZ VIANA; Mestrando; Universidade do Estado de Minas Gerais; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; adson.queiroz12@gmail.com

ANNA LÚCIA DOS SANTOS VIEIRA E SILVA; Doutora; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; lilu@daud.ufc.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUSSEL, E. **Estudio preliminar al "Cuaderno tecnológico-histórico"**. En Marx, K. (1984). Cuaderno tecnológico-histórico (Extractos de la lectura B 56, Londres 1851). Puebla, México. Editorial Universidad Autónoma de Puebla, 1984. (Obra completa)

CAMPOS, F. *et al*. **Cooperação e aprendizagem on-line.** Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, İ. **Design for Sustainability:** A Multi-level Framework from Products to Socio-technical Systems: Routledge. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

GADOTTI, M. **Qualidade da Educação:** uma nova abordagem. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2010. Disponível em: <http://gadotti.org.br:8080/jspui/handle/123456789/520> Acesso em: 18 jan. 2021.

IDEO. **HCD - Human Centered Design:** Kit de ferramentas. EUA: Ideo, 2009. 102 p. Disponível em: <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>. 18 jan. 2021.

MANZINI, EZIO. Design Culture and Dialogic Design. **Design Issues**, Londres, v. 32, n. 1, p. 1–5, 2016.

MORAES, D. **Metaprojeto:** o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

RANCIÈRE, Jacques. **O Espectador Emancipado**. Tradução Daniele Avila – Questão de Crítica, 2008. Disponível em: <http://www.questaodecritica.com.br/2008/05/o-espectador-emancipado>. 18 jan. 2021.

TORRES, P. L. **Laboratório on-line de aprendizagem:** uma proposta crítica de aprendizagem colaborativa para a educação. Tubarão: Unisul, 2004.

TRIPP, David. Pesquisa Ação: Uma Introdução Metodológica. Tradução Lélio Lourenço de Oliveira. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.

VASSÃO, C. A. **Metadesign:** ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

ZINGALE, S. Qual semiótica para o design? A via pragmatista e a construção de uma semiótica do projeto. In **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Semiótica.** v.1 org.: Dijon De Moraes. Regina Álvares Dias. Rosemary Bom Conselho Sales. Barbacena: EdUEMG, 2016. p. 13-27.

ENSINO DO DESIGN E FORMAÇÃO TÉCNICA: UMA ANÁLISE DA REDE FEDERAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA BRASILEIRA NA PERSPECTIVA DA EMANCIPAÇÃO

Palavras-chave: ensino do design; rede federal de ensino técnico; educação transformadora; prática profissional do design;

DESIGN TEACHING AND TECHNICAL TRAINING: AN ANALYSIS OF THE FEDERAL NETWORK OF PROFESSIONAL AND TECHNOLOGICAL EDUCATION IN BRAZIL FROM THE PERSPECTIVE OF EMANCIPATION

Keywords: design teaching; federal technical education network; transformative education; professional design practice.

Lícia Araújo da Hora

Camila Andrade dos Santos

Karoline Parrião Rodrigues

Tito Carvalho Tsuji

1. INTRODUÇÃO

Algumas iniciativas, no âmbito do ensino superior, têm discutido o papel da academia e o ensino profissional no campo do design na perspectiva de uma educação menos opressora, menos colonialista, mais libertária e transformadora. Seria possível e de que maneira seria possível trazer para a discussão o contexto do ensino técnico na referida área, a partir da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica brasileira? Este estudo, em desenvolvimento, propõe analisar a formação técnica em Design no contexto da Rede, identificar as implicações do sistema capitalista e políticas neoliberais para a educação técnica e profissional no ensino de Design no Brasil. Assim, pretendemos

provocar uma reflexão crítica sobre o campo disciplinar do design em nível técnico, problematizando o papel da Educação Profissional e Tecnológica da Rede, além de contribuir com a construção de alternativas para uma educação na perspectiva da emancipação dos sujeitos sociais. Com vistas a nos orientar nas reflexões propostas, acreditamos ser necessário contextualizar o surgimento e a expansão do ensino técnico e profissionalizante no Brasil, problematizando seu caráter dualista, apesar dos avanços alcançados pelo desenho e formatação dos institutos federais, bem como localizar os aspectos metodológicos e ferramentais do design nesse ambiente do ensino técnico.

2. CONTEXTUALIZANDO A REDE FEDERAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA BRASILEIRA

A rede surgiu em 1909 quando o então Presidente da República Nilo Peçanha criou 19 Escolas de Aprendizes e Artífices. De acordo com Brandão (1999), o ensino de ofícios trazia como marca daquele período o fato de ser concebido com uma estratégia do governo para contenção das massas populares, de modo a manter a ordem, evitando, assim, por meio do incentivo em formar para o trabalho manual, a disseminação de ideias divergentes à ordem política. Além disso, esse ensino estava associado ao fato de ser uma iniciativa com característica assistencialista, de amparo aos órfãos e pobres. Em seu desenho e concepção pode-se notar elementos assistencialistas e de apoio aos interesses do mercado, considerando que sua finalidade inicial versava sobre a formação de operários por meio de oficinas que pretendiam atender às demandas da indústria e comércio de cada localidade.

Pacheco (2010) assegura que, desde a sua origem em 1909, passando a Liceus Industriais (1930), a Escolas Técnicas Federais (1942), "depois CEFETS e hoje Institutos, esse conjunto de instituições federais sempre se modificou em função de demandas oriundas da economia nacional ou de pressões decorrentes dos embates no âmbito do Estado [...]." (PACHECO, 2010, p. 83). Isto posto, compreendemos que, com mais de um século de existência, os Institutos Federais ainda são notadamente marcados por essas características contraditórias. Esse processo de redução do papel educativo das Escolas

de Educação Profissional subordinando-as às demandas do mercado de trabalho está inserido na desigualdade aprofundada no curso histórico de expansão da escola pública no Brasil.

Ratificando essa análise, o próprio governo federal, quando da elaboração das concepções e diretrizes dos Institutos Federais, concorda que desde a sua origem há uma tendência ao vínculo com as políticas econômicas, "aspecto esse que consagrou sua mais visível referência: qualificar mão de obra tendo em vista o seu papel estratégico para o país, característica típica de governos no estado capitalista moderno no que concerne a sua relação com o mercado [...]". No mesmo documento, aponta que as mudanças ocorridas na esfera da educação profissional a partir da segunda metade da década de 1990 foram implantadas "dentro do ideário de Estado Mínimo, com fortes reflexos nas escolas federais de educação profissional". (BRASIL, 2010, p. 10 e 13)

Diante de tal contexto, faz-se necessário destacar as implicações do projeto neoliberal na política de educação profissional, que também se encontra pautada no modelo gerencial de gestão e busca imprimir a lógica mercadológica nos serviços ofertados, tanto para estudantes, como para trabalhadores/as. Frigotto (2001, p. 75), refletindo sobre a relação entre educação e capitalismo assinala que na sociedade contemporânea a propriedade, o trabalho, a ciência e a tecnologia "deixam de ter centralidade como valores de uso, resposta a necessidades vitais de todos os seres humanos. Sua centralidade fundamental se transforma em valor de troca, com o fim de gerar mais lucro ou mais capital".

Nesse sentido, fica evidente a presença e influência dos projetos societários em disputa no país, na condução da educação técnica e profissionalizante, posto que balizam as políticas públicas e provocam fortes consequências para as políticas de cunho social. Considerando as particularidades dos Institutos Federais, compreendemos que as mesmas tradicionalmente estão imersas nesse jogo de interesses que permeiam o campo da educação profissional.

3. Formação técnica em Design: uma educação transformadora é possível?

No contexto do ensino técnico do design, a problemática levantada aparece de forma muito evidente, principalmente pela utilização, ainda, de métodos de ensino clássicos, importados e cartesianos, na adoção da práxis que evidencia termos como "empresa", "cliente", "usuário", "mercado" e "público-alvo" e, ainda, quando da atualização desses métodos, continuarmos buscando e nos inspirando no que vem de fora. Segundo Mayo (2020, p. 107):

> [...] Medo da 'libertação' e do desconhecido faz parte da forma colonial da educação bancária, um dos conceitos mais famosos de Freire, ecoando o 'despejo' de Dewey, onde a prescrição é a ordem do dia e onde as culturas e os espíritos criativos dos colonizados são denegridos e construídos como inferiores aos dos colonizadores.

A formação profissional nesses moldes prioriza o fazer design hegemônico, baseado na lógica do mercado e pouco favorece outras formas de fazer design que atendam a pluralidade de realidades. Seguindo essa lógica, seria o único destino do técnico em design preencher vagas, como mão de obra qualificada, em empresas de design? Procurando elementos para aprofundar tais reflexões e identificar caminhos de superação do modelo tradicionalmente opressor de educação em design pautada nas demandas do mercado, recorremos a Frigotto (2001):

> Os processos educativos, escolares ou não, constituem-se em práticas sociais mediadoras constituintes da sociedade que subordina o trabalho, os bens da natureza, a ciência e tecnologia como propriedade privada, valores de troca e a consequente alienação e exclusão de milhões de seres humanos da vida digna ou de sua radical transformação. (FRIGOTTO, 2001, p. 79)

Isto posto, é interessante notar a concepção de educação e trabalho impressas no desenho dos Institutos Federais pois, apesar de expressar a visão do MEC naquele momento e contexto histórico, apresentam a contraditoriedade do discurso e das ações efetivamente em curso até os dias atuais:

> Entende-se que essa formação do trabalhador seja capaz de tornar esse cidadão um agente político, para compreender a realidade e ser capaz de ultrapassar os obstáculos que ela apresenta; de pensar e agir na perspectiva de possibilitar as transformações políticas, econômicas, culturais e sociais imprescindíveis para a construção de outro mundo possível. A referência fundamental para a educação profissional e tecnológica é o homem, daí compreender-se que a educação profissional e tecnológica dá-se no decorrer da vida humana, por meio das experiências e conhecimentos, ao longo das relações sociais e produtivas. (BRASIL, 2010, p. 33)

O posicionamento do governo federal em destaque torna inegável a dubiedade de interesses envolvidos na condução e implementação da educação técnica e profissional, como já mencionado acima. Nitidamente, a instituição ora visa atender às demandas econômicas em curso, ora promove e impulsiona ações para romper o estado de coisas e potencializar a emancipação dos sujeitos envolvidos.

Seria, portanto, possível e de que maneira, abordar no ambiente do ensino técnico os aspectos metodológicos e ferramentais do design – e também de outras disciplinas - de forma menos pragmática, mais colaborativa, menos importada e mais baseada nas realidades locais, e de maneira a contribuir na formação crítica dos estudantes, promovendo sua autonomia intelectual no lugar de moldar um reprodutor de procedimentos indubitáveis? Como o educador pode, portanto, deixar de reproduzir a educação bancária do design baseada no mercado, no processo educativo, como detentores de todo o conhecimento e enxergando os educandos como passivos e passar a adotar uma prática educativa que possa, inclusive, proporcionar que o educando questione inclusive aquilo que está aprendendo no ambiente formador, além de proporcionar outras visões de campo de atuação para o técnico em design?

No Brasil, o projeto de educação profissional e tecnológica – e, mais especificamente, no campo do design, como é o tema deste estudo - tem origem na relação com políticas assistencialistas e políticas econômicas, além de objetivar a formação de mão de obra qualificada para atender o mercado, o que também reforça os sistemas de opressão (racismo, colonialismo) as desigualdades entre as classes e a relação de subalternidade no binômio escola x mercado. Há a necessidade de superar a relação direta e subalterna da escola em relação ao mercado, mas também enxergar amplas possibilidades de atuação profissional que não se encerre nos moldes pré-estabelecidos. Não se deve excluir as demandas do mercado para pensar a formação da juventude, mas estas não devem ser a prioridade de uma educação profissional comprometida com uma formação para a emancipação. “Qualquer processo de descolonização, seja no domínio da religião ou em outros domínios, culturais e econômicos, é para ‘descolonizar a mente’, uma tarefa fundamental para uma pedagogia genuinamente crítica” (MACHADO, 2020, p.

11). É interessante pensar formas de tornar a educação em design mais sensível, mais crítica e não dogmática (resgatando Freire, 1970) a partir de processos mais plurais, baseados nas realidades de mercado, mas também em realidades outras, que estejam em consonância com o contexto brasileiro. É preciso entender que as ferramentas hegemônicas nem sempre se adequam a essas diferentes realidades e formas de fazer design.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

LÍCIA ARAÚJO DA HORA; Mestre em Educação/UFF, Professora da área de Educação no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão; São Luís, Brasil; liciadahora@ifma.edu.br

CAMILA ANDRADE DOS SANTOS; Mestre em Design/UFMA; Professora da área do Design no Instituto Federal do Maranhão/IFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; camila@ifma.edu.br

KAROLINE PARRIÃO RODRIGUE; Mestranda em Políticas Públicas/ UFMA; Assistente Social no Instituto Federal do Maranhão/IFMA; São Luís – MA, Brasil; karoline.rodrigues@ifma.edu.br

TITO CARVALHO TSUJI; Mestre em sustentabilidade de ecossistemas, Professor da área de Meio Ambiente no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão; São Luís, Brasil; tito@ifma.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Decreto n.º 6.095/2007.** Cria a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, e dá outras providências. Diário Oficial da União de 30/12/2008. Brasília, 2008.

_____. **Lei n.º 11.892**, de 29 de dezembro de 2008. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, e dá outras providências. Diário Oficial da União de 30/12/2008. Brasília, 2008.

_____. MEC/Setec. **Concepção e diretrizes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia**. Brasília: MEC/Setec, 2010.

BRANDÃO, Marisa. **Da Arte do Ofício à Ciência da Indústria: a conformação do capitalismo industrial no Brasil vista através da educação profissional**. Boletim Técnico do SENAC, Rio de Janeiro, v. 25, n. 3, p. 17-30, set./dez. 1999.

FREIRE, P., **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970

FRIGOTTO, Gaudêncio. **Educação e Trabalho:** bases para debater a Educação Profissional Emancipadora. PERSPECTIVA, Florianópolis, v.19, n.1, p.71-87, jan./jun. 2001.

PACHECO, Eliezer. **Os Institutos Federais**: Uma revolução na Educação Profissional e Tecnológica. Natal, Ed. IFRN, 2010.

MACHADO, Maria Margarida (org). **Ler Gramsci**: para pensar a política e a educação. Goiania: Ed. SCOTTI, 2020.

MAYO, Peter. **Gramsci, colonialismo e seus descontentes**. In Ler Gramsci: para pensar a política e a educação. Goiania: Ed. SCOTTI, 2020.

POR OUTRAS RACIONALIDADES
REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DE DESIGN NO BRASIL

Palavras-chave: ensino de design, arte, fazeres artesanais.

FOR OTHER RATIONALITIES:
REFLECTIONS ON DESIGN TEACHING IN BRAZIL

Keywords: design teaching, art, handmade crafts.

Ana Dias de Alencar

1. A INSTITUCIONALIZAÇÃO DO ENSINO DE DESIGN NO BRASIL

O processo de industrialização e, consequentemente, os movimentos reformistas iniciados no século XIX que questionam os meios de produção, as relações de trabalho e a qualidade dos produtos confeccionados mecanicamente relacionam-se estreitamente à construção do design não só enquanto campo profissional, mas também de ensino. A ruptura entre arte e artesanato, entre a ideação e a execução de um produto, bem como a estética dos artefatos inauguram uma série de questionamentos que serão fundamentais para a formação das escolas de design, que buscam, naquele contexto, eliminar as fronteiras entre o ensino do ofício e a formação artística. A Bauhaus, que "espelhava o desejo e a necessidade de promover a discussão e a revisão do panorama da educação geral e, principalmente, do ensino das artes no início daquele século" (FONTOURA, 2009), vai se perpetuar mundo afora após seu fechamento pelos nazistas. Na América Latina, no entanto, seria o modelo da *Hochschule für Gestaltung,* sob a direção de Tomás Maldonado, que se propagaria. Segundo Couto (2008, p.19) o início do ensino de design no Brasil está vinculado, mesmo que simbolicamente, à criação da Escola Superior de Desenho Industrial – Esdi, em 1963. Ainda que o ensino formal do design tenha sido inaugurado por Lina Bo Bardi e Giancarlo Pallanti, em 1950, no Instituto de Arte Contemporânea-Museu de Arte de São Paulo – IAC-MASP (BONFIM apud COUTO, 2008, p.19) – curso que duraria apenas dois anos –, a institucionalização do ensino do design só viria a ganhar

forma com a abertura da ESDI na então capital do país, cujo currículo se tornaria paradigma para o ensino do design no Brasil. Sofrendo a influência ulmiana e pelo contexto político da ditadura que impunha o modelo tecnicista pelo país, a ESDI adota um perfil pedagógico rígido e racional (FONSECA e BARBOSA, 2020, p. 225). Conforme Cardoso (2008, p.187), embora inspirada no legado da Bauhaus, a escola de Ulm distanciava-se, já em sua primeira fase, mesmo sob a direção do escultor ex-bauhausiano Max Bill, das tendências expressionistas da primeira fase da escola antecessora. Ao longo dos anos 60, Ulm

> "aposta cada vez mais na racionalização e no racionalismo como fatores determinantes para as soluções de design (...), o que condizia perfeitamente com o entusiasmo tecnicista que se generalizou na sociedade como um todo durante esses anos de corrida espacial e miniaturização eletrônica." (CARDOSO, 2008, p.187).

A escolha pelo tecnicismo, pela universalidade da linguagem formal e pela adoção do cientificismo de Ulm viria, portanto, impedir um olhar mais atento às circunstâncias específicas do Brasil, tão distintas das europeias. (SOUZA LEITE, 2007, p.254).

2. NOS ANOS 60, OUTROS CAMINHOS: A ESCOLA DE DESENHO INDUSTRIAL E ARTESANATO E O INSTITUTO CENTRAL DE ARTES

Vale ressaltar que, ao início da mesma década, outros projetos pedagógicos que aproximavam o design do fazer artístico e artesanal próprios de seu povo se delinearam no Brasil. Nos interessa neste trabalho lançar luz a duas iniciativas vinculadas a uma ideia menos racionalista da disciplina e mais alinhadas à arte e à cultura nacionais: em Salvador, entre 1962 e 1963, Lina Bo Bardi "projetou uma ampla e detalhada ação para a criação de uma Escola de Desenho Industrial e Artesanato, visando estabelecer outros rumos para o desenvolvimento do design no país." (SOUZA LEITE, 2007, p.260). Com duração de dois anos, o currículo do curso incluiria História da Arte, técnicas de desenho, visitas a fabricas e ateliês locais, execução de modelos e prática dos ofícios em oficinas de ferro e outros metais, madeira, barro, vidro, tipografia e lapidação de pedras. (ROSSETTI, 2002, p.70) Em Brasília, o Instituto Central de Artes da Universidade de Brasília (ICA-UnB), criado em 1961 por Alcides da Rocha Miranda – arquiteto formado pela Universidade do Distrito Federal (UDF), fundada por Anísio Teixeira –, é fechado pelo contexto da ditadura em

1965. O ICA-UnB possuía um projeto inovador alinhado à tradição da experimentação artística (FONSECA e BARBOSA, 2020, p.225). Publicado em 1962, o Plano Orientador da Universidade de Brasília apresentava o Instituto como um espaço para oferecer "a toda a comunidade de Brasília oportunidade de experiência e de apreciação artística". Assim, esperava a Universidade "tornar-se capaz de despertar vocações e incentivar a criatividade e, sobretudo, formar plateias esclarecidas, que se façam efetivamente herdeiras do patrimônio artístico da humanidade." Ainda de acordo com o Plano, o investimento principal da UnB seria

> "na formação artesanal e no apuramento do gosto dos estudantes de arquitetura, de desenho industrial, da arte do livro, das artes gráficas e plásticas, na formação dos especialistas no uso dos meios audiovisuais de difusão cultural e de educação".

Figura 1 – Aula de desenho de observação ao ar livre do ICA-UnB.
Fonte: http://www.ida.unb.br/instituto/historia

Desencorajados pelo governo militar, que incentivava áreas tecnológicas, menosprezando as artísticas e humanísticas por poderem tornar-se perigosos focos de crítica (COUTO, 2008, p.23), o projeto educacional de Lina Bo Bardi não chegou a sair do papel; o de Alcides da Rocha Miranda se sustentou por poucos anos.

3. POR OUTRAS RACIONALIDADES NO ENSINO DE DESIGN

Analisando com maior profundidade, através de pesquisa bibliográfica, os modelos pedagógicos acima citados, e levantando a discussão de que a matriz alemã ulmiana tenha contribuído para a manutenção da separação entre a ideação e o fazer, do distanciamento entre a cabeça e a mão – rompimentos propagados também pelo modo hegemônico capitalista patriarcal –, este estudo pretende refletir sobre um outro ensino de design brasileiro, que foge da crença no progresso e na racionalização da vida. Abordando a noção de "transição para modos relacionais de ser, saber e fazer" apresentada pelo antropólogo colombiano Arturo Escobar, busca refletir sobre outras formas de racionalidades que deveriam merecer também um protagonismo no ensino de design brasileiro. Entende-se, aqui, que pedagogias dessa natureza teriam trabalhado para a criação de "formas plurais de fazer o mundo" (ESCOBAR, 2017, p.220) se não tivessem sido silenciadas pelo incentivo a modelos tecnicistas e universalistas. Espera-se, assim, contribuir para o desenvolvimento de práticas pedagógicas contemporâneas alinhadas aos contextos cultural, social e econômico nacionais, que prezem pelo entrosamento entre arte, design e os fazeres artesanais.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ANA DIAS DE ALENCAR; Mestre; Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI/UERJ; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; anadias.a@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design.** São Paulo: Blucher, 2008.

COUTO, R. **Escritos sobre ensino de design no Brasil.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2008.

ESCOBAR, A**. Designs for the pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy and the Making of Worlds.** Durham and London: Duke University Press, 2017

FONSECA, A. N.; BARBOSA, A. M. **Colonização e ensino do design**. In DATJournal, v.5, n.1, 2020

FONTOURA, A. M. **Bauhaus**. A Pedagogia da ação. Revista ABCDesign. 2009. Disponível em: http://abc-design.com.br/teoria/bauhaus-a-pedagogia-da-acao>. Acesso em: 20 out 2019.

Plano Orientador da Universidade de Brasília. Disponível em: http://www.ida.unb.br/institucional/historia. Acesso em: 14 set 2020.

SOUZA LEITE, J. **De costas para o Brasil:** o ensino de um design internacionalista. São Paulo: Cosac Naify, 2007

ROSSETTI, E. P. **Tensão moderno/popular em Lina Bo Bardi:** nexos de arquitetura. Dissertação de mestrado [2002]. Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo. Faculdade de Arquitetura – Universidade Federal da Bahia.

CRIAÇÃO DE UM HUISTIDO:
COMO FORMA DE EXERCER A AUTONOMIA E CONHECIMENTO TRADICIONAL NA COMUNIDADE DE YOCHIB.

Palavras-chave: *huistido*, Design autônomo, design tzeltal, autonomia.

CREATING A HUISTIDO*:*
AS A WAY OF EXERCISING AUTONOMY AND TRADITIONAL KNOWLEDGE IN THE YOCHIB COMMUNITY.

Keywords: Huistido, Autonomous Design, Tzeltal Design, Autonomy.

Zita Carolina González Guzmán

Raquel Gomes Noronha

1. INTRODUÇÃO.

Este estudo visa refletir sobre as formas autônomas de criação por parte de um grupo de artesãs de tecidos do sul do México na comunidade semiautônoma chamada Yochib, pertencente à etnia tzeltal maia. Para isto, formou-se junto com uma designer, um laboratório de criação e experimentação –dividido em diferentes encontros e oficinas- com o objetivo de fazer design de forma autônoma por meio de correspondências. Entendemos as correspondências como práticas que se constroem a partir de nossa presença atencional em resposta ao mundo e como filosofia para este estudo. E é com essa atencionalidade que se formou o laboratório, construído a partir das necessidades, sonhos, vontades das artesãs junto com a designer com ênfase na atividade artesanal têxtil de Yochib. Assim este estudo focou-se nas formas que as artesãs podem produzir de forma autônoma com a intervenção de uma designer como mediadora e facilitadora do processo de criação de um vestido elaborado pelas artesãs –lembremos que o vestido não forma parte da indumentária tradicional da comunidade-.

2. QUESTIONANDO O HUIPIL E O VESTIDO.

No início de nosso encontro, as artesãs decidiram ter uma oficina sobre como fazer um vestido, e começamos a conversar como deveria ser um vestido e as possibilidades

para criar o vestido a partir do conhecimento que elas tinham, fazendo diferenças do que é um *huipil* e um vestido. No início do encontro se questionou o motivo pelo qual queriam apreender a elaboração dessa roupa, esta pergunta levou a colocar no ar o conceito de *huipil* e vestido para as artesãs:

> Zita: bem, conversamos na outra vez que iriamos fazer vestidos, porque queriam ter mais roupas. Mas antes de começar, gostaria de saber por que vocês querem fazer um vestido.
> Dona Rosa: por que às vezes as pessoas querem comprar e nós não temos
> Angelina: ei Rosa, pode-se fazer o vestido como o *huipil*? (*tzeltal*)
> Rossy: Angelina diz que se iria ser o mesmo que fazer o *huipil*
> Zita: vamos ver, essa é uma boa pergunta, vocês acreditam que o *huipil* é um vestido
> Rossy: bem, é como um vestido, porque apenas as mulheres o usam
> Zita: pode ser, mas é a mesma coisa?
> Paty: não sei, acho que não
> Zita: o que? Porque, Por que sim ou por que não?
> Martha: mmm bem, eu não sei, é?
> Rosy: eles dizem que é para você falar se é o não é o mesmo
> Zita: Bem, eu não sei, não há resposta boa ou ruim, estamos apenas opinando[1].

A partir deste momento começamos a questionar se o vestido é o mesmo que o *huipil*, e certos valores que as artesãs foram desenvolvendo na conversa. Parte dos valores dos *huipiles*, contra o conceito de vestido que tem nesta fração do diálogo são: a quantidade de *huipiles* que existem, o tempo de elaboração, o pertencimento e a identidade da comunidade, o material e suas propriedades no ambiente. Estes valores são parte do processo de elaboração do *huipil*, não seguindo simplesmente uma linearidade como as existentes na cadeia de valor de um produto. Neste caso, falamos de um processo intermitente, em espiral com ciclos diferentes, no qual a dita cadeia não se encaixa ao processo do *huipil*. O conceito ao qual se encaixa o *huipil* seria um complexo de valor que Aboud (2019) debate, no qual uma vez que o tempo de execução dos processos foi interferido pelo conhecimento narrativo herdado de mãe a filha da técnica tradicional, pela identidade da comunidade, assim como a obtenção e escolha do material, os quais são misturados com os tempos de ser mãe, esposa, artesã, parteira ou outros papeis que realizem em sua comunidade. Seguindo uma ordem com seu modo de vida em interação com sua família, a comunidade e as coisas.

[1] Entrevista concedida por Patricia Gomes, Martha Gomes, Angelina Gomes, Rosa Santiz e Rosa Sanchez à Zita Carolina Gonzalez Guzman em 11/02/2019

Para entender esse conceito, é necessário saber que esse complexo de valores não segue um formato linear de ações em sua descrição. Ele tem um formato diferente, como uma malha –adotando esse conceito de Ingold (2012), mostrando assim, a multidimensionalidade dos valores no complexo das relações de uma artesã com sua comunidade e ambiente. Depois de conhecer os valores obtidos para formar o conceito do *huipil*, se conheceram as causas do desuso do *huipil* pelas artesãs e pela comunidade na atualidade. Parte das razões pelas quais o uso do *huipil* está sendo afetado é: o custo de um *huipil* novo, a falta de conhecimento para fazer a técnica de brocado que é essencial na elaboração do *huipil*, o tempo de elaboração e venda deste, e por último a preferência das mulheres jovens pelas roupas feitas nas cidades. No entanto, apesar do *huipil* se enfrentar a estas mudanças, o uso deste tem sido colocado em outros espaços.

Além do *huipil*, a saia é parte da indumentária tradicional das artesãs, a qual continua se usando diariamente até a atualidade. Por outra parte se pergunto novamente se o *huipil* seria o mesmo que o vestido, ao qual a resposta foi a seguinte:

> Zita: bem, então, o vestido é um *huipil*?
> Angelina: não, mas o *huipil* pode ser vestido
> Zita: como é isso?
> Angelina: (*tzeltal*)
> Rossy: diz isso porque o *huipil* pode ser usado como o vestido[2].

Pode-se observar que o conceito que as artesãs têm do próprio *huipil* é sobre os valores que elas já mencionaram sobre este, mas os valores do vestido, que mesmo não sendo mencionados, são incorporados pelo *huipil*. Desta forma, saber sobre os valores do *huipil* e do vestido ajudam a imaginar os valores que adotariam o vestido feito com base no *huipil*, uma roupa que vai além do vestido ocidental e além do *huipil* tradicional, um huistido. Estas mudanças de valor são adequações ao mercado, como parte de seu processo têxtil, onde existe uma transformação nas peças. Isto poderia ser considerado como parte dos *processos de negociações* que Noronha (2012) menciona, nos quais existem intercâmbios e negociações dentro da cadeia produtiva por parte das artesãs com outros agentes envolvidos. Por outra parte pode-se considerar esta consciência de valores sobre o *huipil* como resultado da preocupação que as artesãs colocam sobre o seu

[2] Entrevista concedida por Angelina Gomes e Rosa Sanchez à Zita Carolina Gonzalez Guzmán em 11/02/2019

processo produtivo, ao ser responsáveis pela situação atual, presenciando e experimentando as mudanças da indumentária como resposta aos seus fluxos de concepção, usos, circulação e consumo.

Segundo Ingold (2016), o cuidado se deve ao permitir que os outros entrem em nossa presença e desta maneira corresponder com esta mesma presença para eles“. Essa presença poderia se confundir com a presença física do *huipil*. Visto desta forma, o *huipil* é pouco presente na rotina na vida das artesãs, já que atualmente o uso do *huipil* pelas mulheres da comunidade tem diminuído. Mas, no momento de lembrar-imaginar (como parte da saudade), de explicar os valores narrando-os (parte do conhecimento narrativo) e ao questionar o conceito do *huipil,* é quando este tem retomada sua presença com as artesãs.

3. ELABORANDO O HUISTIDO.

Depois destes questionamentos, começou a prática do encontro. Nesta oficina, primeiro se trabalhou as medições que as artesãs tinham como limites dentro do fazer têxtil. Esta parte técnica é importante para todas terem noção dos máximos tamanhos que podem fazer. A partir de terem ciência destas medições, todas começaram a montar suas ideias para a elaboração do *huistido* por equipes.

No momento de começar a oficina prática, também tentou-se tomar uma direção sobre o desenvolvimento do huistido, o qual não seria por meio da confecção de padrões, mas sim por meio de medidas corporais entre elas. A primeira proposta sobre a elaboração do huistido foi por parte de Dona Rosa, a qual confirmou o que diálogos atrás tinha se mencionado: “o *huipil* pode ser um vestido”, mas o vestido não pode ser um *huipil*. Sob este pensamento, usar o *huipil* como base para a elaboração do vestido poderia ser a forma prática de realizá-lo.

Esta prática poderia se encaixar dentro dos dois primeiros princípios do design autônomo: "Toda comunidade pratica o design de si mesma.[3]" (ESCOBAR, 2016, p.210, tradução nossa), e "Cada atividade de design deve começar com a premissa de que cada

[3] Toda comunidad practica el diseño de sí misma.

pessoa ou grupo é um praticante de seu próprio conhecimento.[4]" (Ibid, p.210, tradução nossa). Ao ter como base do vestido a indumentária da comunidade à qual elas pertencem, faz que o design do vestido seja iniciado a partir de uma base que elas conhecem, dominam, e em alguns casos já foi elaborada por elas. Isto poderia significar o controle do projeto desde sua técnica e tradição para assim entenderem incluso sua realidade, evitando por parte da designer, trazer outras formas de fazer que bloqueiem o processo de design autônomo. A partir desse momento, iniciou-se a roda de ideias sobre as formas pelas quais o vestido iria ser elaborado.

Devido às diferentes opiniões e ideias, decidiu se dividir o grupo em equipes, formados segundo a similitude de idéias que existiam entre elas. É importante ressaltar que as equipes foram selecionadas por elas mesmas. Por cada equipe, foi entregue uma peça de 200 por 60 cm, necessária para elas mesmas experimentarem e modificassem segundo seu design. O primeiro *huistido* é formado pela artesã Dona Rosa, sua proposta foi cortar o *huipil* na parte da cintura para conseguir fazer uma curva. A seguinte equipe que apresenta a continuação é formada pelas artesãs Hilaria e Lety, elas modificaram o *huipil* de forma que as medições favoreceram a silhueta, além de colocar uma corda na altura da cintura para acentuá-la. Por último, a equipe que encerrou a roda de resultados dos designs do *huistido*, foi a equipe formada pelas artesãs Angelina, Martha e Paty. Elas colocaram uma proposta diferente das demais ao focar nas mangas do *huistido*. Para finalizar a oficina de *huistidos*, a designer perguntou sobre as opiniões ou comentários sobre seus próprios designs e os designs das demais artesãs.

Figura 1 –Huistidos terminados.
Fonte: Elaborada e capturada pela autora.

[4] Cada actividad de diseño debe comenzar con la premisa de que toda persona o colectivo es practicante de su propio saber

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Por outro lado, este encontro foi marcado pelo sexto princípio do *Design Anthropology* que Tunstall (2013) propõe, o qual promove a crítica do posicionamento e do poder, no entanto, este se foca nos objetivos dos projetos, como o uso de "processos e artefatos de design para trabalhar com grupos para mudar sistemas de valores hegemônicos" (Ibid, p. 415). Este sistema de valores hegemônicos seria o uso de um processo ocidental sobre a criação de um vestido, com a confecção de padrões para sua elaboração. No entanto, ao questionar o vestido e o *huipil*, se abriram outros caminhos para a elaboração do vestido entendido como algo além do *huipil* desde os processos de elaboração tradicional deste.

Por último e para fechar esta passagem, devemos considerar que parte do conceito de autonomia que o autor Escobar (2016) descreve é aplicado nesta sexta reunião de laboratório. Autonomia implica a defesa de práticas tradicionais, mas também abre caminho a transformação de outras práticas, assim como a invenção de novas. É assim que a criação de um vestido modificado (ou uma indumentária que vai além do vestido e do *huipil,* um huistido) com processos de elaboração baseados na indumentária tradicional, poderia significar a transformação das práticas de seu fazer têxtil e este encontro significaria o início dessa experimentação. E mesmo que ainda não se tenha uma invenção nova nas práticas, se tem um caminho para que isso aconteça no futuro.

Aderido a isso, poderíamos começar a avaliar o conceito desse vestido/*huipil* transformado-o e nomeando-o de outra forma, como *huistido* talvez, já que não é mais parte da indumentária tradicional que identifica uma comunidade e que se relaciona com a religião, território, crenças, mas também não é só um elemento de moda que entra no mercado, já que possui valores de ambas partes. Desta forma continuam herdando a prática com características de sua cultura, mas ao mesmo tempo ela se modifica e adequa.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ZITA CAROLINA GONZÁLEZ GUZMÁN; Mestre em Design; Universidade Federal do Maranhão(UFMA); São Luís, Maranhão, Brasil; zitacgg@gmail.com.

RAQUEL GOMES NORONHA; Doutora em Ciências Sociais; Universidade Federal do Maranhão(UFMA); São Luís, Maranhão, Brasil; raquel.noronha@ufma.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABOUD, C. **Colaboração e correspondências:** o design participativo no complexo de valores da renda de bilro na Raposa – MA. 155f. Dissertação (Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design) Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2019.

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

INGOLD, T. On human Correspondence. **Journal of the Royal Anthropological Institute**.23 (1), 9-27. 2016.

INGOLD, T. Trazendo as coisas de volta a vida: Emaranhados criativos num mundode materiais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, Ano 18, n. 37, p. 25-44, jan/jun. 2012.

NORONHA, R. G. Sobre a louça, o linho e a rede: processos contemporâneos de construção de valor entre artesãs de Alcântara (MA). In: **REPOCS**. v. 9, n.17, jan/jun. 2012.

TUNSTALL, E. **Decolonizing Design Innovation**: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge. In: W. Gunn, T. Otto and R. Smith (Eds.) Design Anthropology: theory and practice. London, Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury, 2013, p. 393-425.

DESCOLONIZANDO COSMOVISÕES PROJETUAIS EM UMA INFRAESTRUTURA PLURIVERSAL

Palavras-chave: pluriverso, cosmovisão de projetos, design decolonial, infraestrutura pluriversal.

DECOLONIZING DESIGN WORLDVIEWS IN A PLURIVERSAL INFRASTRUCTURE

Keywords: pluriverse, design worldview, decolonial design, pluriversal infrastructure.

Mateus F. L. Pelanda

Frederick M. C. van Amstel

1. INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas, várias abordagens de projeto foram importadas e disseminadas dentro das práticas de design através do conceito de pensamento projetual oriundo da Califórnia (BROWN, 2020), tais como Design Centrado no Usuário (LOWDERMILK, 2019), Design Centrado no Ser-Humano (BOY, 2012) e outras abordagens que tentam colonizar os corpos que projetam (e.g. PASSOS E SANTA ROSA, 2015; MELO E ABELHEIRA, 2015; HARADA et al., 2016; PINHEIRO E ALT, 2018). Apesar de contribuir para a inovação social, o pensamento projetual californiano traz consigo uma cosmovisão colonial, que define o mundo a partir de crenças, valores e concepções vindas do Norte global.

A importação dessa cosmovisão em territórios Latino-Americanos configura-se como uma forma de invasão cultural calcada em uma cosmovisão projetual.

Seguindo a definição de Paulo Freire (1974), a invasão cultural é "a penetração que fazem os invasores no contexto cultural dos invadidos, impondo a estes sua visão do mundo, enquanto lhes freiam a criatividade, ao inibirem sua expansão" (FREIRE, 1974, p. 178). No êxito de tal invasão, os invadidos tendem a se sentir inferiores e, por consequência, buscam se parecer com os invasores (FREIRE, 1974, p. 179). A invasão inibe a multiplicidade de formas de projetar que já existem no território, reduzindo a

potencialidade de criar novos mundos, realizar transições sociotécnicas, promover autonomia política e cultivar outras cosmovisões (ESCOBAR, 2016; 2018).

Para descolonizar cosmovisões projetuais, torna-se necessário uma mudança de foco: reconhecer a pluriversidade de modos de produção do mundo que já são realizadas em nosso contexto e, por consequência, as diferentes maneiras já existentes que as pessoas produzem a própria existência, de maneira individual e coletiva.

A presente pesquisa em andamento busca, através dos registros públicos da Plataforma Corais (corais.org — uma plataforma livre e aberta de gestão e desenvolvimento de projetos, licenciados sob Creative Commons) mapear cosmovisões que se opõem à cosmovisão projetual colonial. Como metodologia, a pesquisa segue a Etnografia de Rastros (Trace Ethnography — GEIGER; RIBES, 2011), que consiste no entendimento de práticas, rotinas e cognição distribuída por meio de rastros documentais finos, deixados em plataformas digitais. Além da Etnografia de Traços, acrescenta-se o método da Equivocação Controlada (VIVEIROS DE CASTRO, 2004), que busca uma transdução entre cosmovisões: manter os termos, o contexto e a não-identidade na tradução dos conceitos originais para o contexto dos pesquisadores. No próximo tópico serão apontados os resultados parciais dessa pesquisa e, em seguida, serão realizadas discussões e apontamentos para estudos futuros.

2. RESULTADOS PARCIAIS

Como resultados parciais, encontramos um pluriverso de comunidades na plataforma fundamentadas em conceitos como economia solidária, arte livre, agroecologia, produção cultural colaborativa, cultura viva e muitos outros. Esses conceitos constroem cosmovisões projetuais que guiam as comunidades a projetar de maneiras não-convencionais, cruzando fronteiras entre vários mundos sociais, em um exercício constante de alteridade entre seus membros e membros de outras comunidades.

Por exemplo, a comunidade Economia Solidária Jaboatão dos Guarapes (ESJG – https://www.corais.org/ecosol_jaboatao/), é um projeto livre e aberto de um curso de economia solidária realizado pela prefeitura de Jaboatão dos Guarapes (Pernambuco). O grupo é composto por 44 membros, moradores da cidade de Jaboatão dos Guarapes e do Recife. Em um documento publicado por um dos membros do ESJG na plataforma,

"Relatório Semana 7 – COPES Tarde" , descreve-se a realização de teatros improvisados, debates, ações solidárias, ensaios fotográficos e modelagem com argila durante os projetos. Ao mesmo tempo, é relatada uma discussão entre um professor e uma estudante desta turma. A discussão se desenrolou a respeito da distribuição de prêmios arrecadados em uma ação solidária. Segundo o relator, tal discussão "gerou um mal estar generalizado na turma". Também é apontado, pelo autor do documento, outros problemas enfrentados pelo grupo, como uma falha de comunicação que modificou a agenda do grupo, e um problema regional com falta de energia. Nesse sentido, é possível encontrar uma maneira horizontalizada de realizar projetos, que refletem os valores da democracia e da solidariedade. Ao mesmo tempo, os coletivos também gerenciam tensões e conflitos durante a realização dos projetos.

Além de comunidades como a ESJG, também existem grupos formados por representantes de diferentes coletivos, metaorganizações como a Produtoras Culturais Colaborativas em Rede (PCCR – https://www.corais.org/colaborativas/node/95484). A rede é formada por 144 membros de diferentes cidades e estados – e.g. Porto Alegre (RS), Florianópolis (SC), Curitiba (PR), São Paulo (SP), Rio de Janeiro (RJ), Belo Horizonte (MG), Salvador (BA), Olinda (PE), Marabá (MA), Santarém (PA), Porto Velho (RO) e entre outras.

A PCCR é uma rede de produtoras culturais colaborativas, na qual os membros mapeiam, realizam encontros, trocam experiências e ferramentas de maneira coletiva. Os membros dessas comunidades também desenvolvem tecnologias sociais para a autogestão, com base na economia solidária e no uso de tecnologias livres e abertas. Assim como na ESJG, existem pessoas vindas de mundos sociais diferentes e com visões de mundo diferentes, que constroem o mundo ao seu modo e, ao projetarem coletivamente, realizam uma série de negociações.

Quando membros de uma comunidade ou coletivo cruzam fronteiras e geram laços com outras comunidades e coletivos, surgem relações sociotécnicas entre diferentes cosmovisões, formando algo que podemos denominar de Infraestrutura Pluriversal. Essa infraestrutura acolhe mundos e visões de mundo que têm como semelhança a produção de comuns; que podemos equivocar controladamente pelo ato de "coralizar", definido pelas próprias comunidades da plataforma (CORAIS, 2014).

3. DISCUSSÕES E APONTAMENTOS PARA ESTUDOS FUTUROS

Até o momento, é possível concluir que as cosmovisões existem independente de uma narrativa principal que é contada a respeito do pensamento projetual. Existem práticas e modelos de trabalho ainda não explorados pelo design. Recomendamos que estudos futuros explorem outras visões antropológicas para avançar a descolonização das cosmovisões estabelecidas no universo do design, que homogeneizam o pensamento projetual, visando com isso liberar abordagens de projeto que validem outras visões de mundo, outras formas de realizar projetos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos membros dos CAs da plataforma Corais que gentilmente disponibilizaram seus registros publicamente, via licença Creative Commons. O primeiro autor também agradece à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo financiamento de bolsa de estudos no nível de mestrado – código de financiamento 001.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

MATEUS F. L. PELANDA; Bacharel em Design (UTFPR); Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGTE – UTFPR); Curitiba, Paraná, Brasil; mateuspelanda@gmail.com

FREDERICK M. C. VAN AMSTEL; Doutor em Design (Universidade de Twente); Professor pesquisador no Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, na Universidade Tecnológica Federal do Paraná (DADIN – UTFPR); Curitiba, Paraná, Brasil; vanamstel@utfpr.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROWN, Tim. ***Design Thinking***: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. [s.l.]: Alta Books, 2020.

BOY, Guy. ***Orchestrating human-centered design***. [s.l.]: Springer Science & Business Media, 2012.

CORAIS. **Coralizando**: um guia de colaboração para a economia criativa, 2014. Disponível em: < https://www.corais.org/node/83906>. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

ESCOBAR, Arturo. ***Autonomía y diseño****: la realización de lo comunal*. [s.l.]: Editorial Universidad del Cauca, 2016.

ESCOBAR, Arturo. ***Designs for the pluriverse****: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, p. 259–268, 1974.

GEIGER, R. Stuart; RIBES, David. ***Trace ethnography****: Following coordination through documentary practices*. In: 2011 44th hawaii international conference on system sciences. [s.l.]: IEEE, 2011, p. 1–10.

HARADA, Fernanda Jordani Barbosa; CHAVES, Iana Garófalo; CROLIUS, Wilhelmina Adams; et al. **O design centrado no humano aplicado**: a utilização da abordagem em diferentes projetos e etapas do design. In: Blucher Design Proceedings. [s.l.: s.n.], 2016, v. 2, p. 1254–1266.

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. [s.l.]: Novatec Editora, 2019.

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. ***Design Thinking & Thinking Design***: Metodologia, ferramentas e uma reflexão sobre o tema. [s.l.]: Novatec Editora, 2015.

PASSOS, Marcel de Oliveira; SANTA ROSA, José Guilherme. Design contextual: **Um estudo de um sistema de transporte urbano sob a ótica do design centrado no usuário**. In: Blucher Design Proceedings. [s.l.: s.n.], 2015, v. 2, p. 1014–1025.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. ***Design Thinking*** **Brasil**: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. [s.l.]: Alta Books Editora, 2018.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. ***Perspectival anthropology and the method of controlled equivocation***. Tipití: Journal of the Society for the Anthropology of Lowland South America, v. 2, n. 1, p. 1, 2004.

DESIGN, APRENDIZADO E ACESSO:
A PEDAGOGIA CRÍTICA COMO INSTRUMENTO DE INCLUSÃO SOCIAL NO ENSINO SUPERIOR.

Palavras-chave: Pedagogia Crítica, Ensino, Design.

DESIGN, LEARNING AND ACCESS:
CRITICAL PEDAGOGY AS A MEANS TO IMPLEMENT SOCIAL INCLUSION IN HIGHER EDUCATION

Keywords: Critical Pedagogy, Teaching, Design.

Maria Beatriz Carvalho

1. INTRODUÇÃO

1.1 A educação como ferramenta contra a docilidade.

Em seu livro *"Teaching Community: a Pedagogy of Hope"*, bell hooks (2003) enfatiza como a educação crítica pode ser ferramenta de libertação para quem tem contato com ela. Segundo hooks (2003, p. 2), a consciência crítica dá abertura para que o aluno questione o saber hegemônico com o qual teve contato durante toda a sua vida, e, conforme esse aprendizado crítico se aprofunda, permite também que esse aluno mude a própria estrutura do ensino que lhe é oferecido. A educação, portanto, tem contida em si o potencial de agir como espaço para a correção de décadas de aprendizado opressor, de incitar nos alunos o desenvolvimento da consciência crítica de si e do mundo:

> Precisamente porque a promoção da ingenuidade para a criticidade não se dá automaticamente, uma das tarefas precípuas da prática educativo-progressista é exatamente o desenvolvimento da curiosidade crítica, insatisfeita, indócil. Curiosidade com que podemos nos defender de "irracionalismos" decorrentes ou produzidos por certo excesso de "racionalidade" de nosso tempo altamente teologizado. (FREIRE, 2002, p. 15)

Fortemente influenciada pelos trabalhos de Paulo Freire, a Pedagogia Crítica enquanto filosofia educacional reconhece professores e estudantes como agentes de

transformação social, dotados da capacidade de reconhecer os poderes que constroem o mundo em que habitam, suas tendências autoritárias e excludentes, e de construir um cenário social diferente uma vez que essas relações de poder forem reconhecidas (GIROUX, 2010).

A aplicação da Pedagogia Crítica teve especial sucesso no contexto de alfabetização de jovens e adultos no Brasil. Um dos grandes exemplos desse sucesso foi a criação, em 1989, do Movimento de Alfabetização de Jovens e Adultos (MOVA) durante a gestão de Paulo Freire na secretaria municipal de Educação da cidade de São Paulo. As possibilidades trazidas por esse método pedagógico não se restringem ao ensino básico, no entanto.

2. DESIGUALDADE, ACESSO E PERMANÊNCIA

Na Educação Superior, a formação de alunos que se sintam confortáveis para criticar e modificar o conhecimento que lhes é repassado é crucial não somente para a conscientização individual dessas pessoas, como também para o desenvolvimento de uma comunidade científica que consiga refletir as vivências plurais — e muitas vezes antagônicas — da sociedade na qual ela se insere.

No entanto, apesar dos esforços de décadas (de menor ou maior sucesso) para que a Pedagogia Crítica seja colocada em prática nas salas de aula brasileiras, a sua prática real é barrada exatamente pelas desigualdades históricas que ela propõe combater. Esses obstáculos são encontrados na Educação Superior de maneira especialmente dura. Conforme verificado por Carvalho e Waltenberg:

> Outra característica do ensino superior no Brasil é a pouca diversidade socioeconômica entre os estudantes. De fato, embora entre 2006 e 2008, 85% dos concluintes do ensino médio proviessem do ensino médio público, dos indivíduos que ingressaram nos cursos de graduação no Brasil nesse período, essa proporção cai para somente 57% (MEC/Inep). Na mesma linha, em 2009, enquanto 45% das pessoas com ensino médio completo provinham de famílias relativamente pobres (com renda familiar de até 3 salários mínimos), entre os ingressantes do ensino superior, essa proporção caía para 39%. Considerando apenas as pessoas com ensino médio completo, 50,3% se declararam não brancas, enquanto entre os ingressantes dos cursos de graduação a incidência desse grupo era de apenas 36,4%. (CARVALHO; WALTENBERG, 2015, p. 371-372)

Não causa surpresa que no Brasil, sétimo país mais desigual do mundo, o acesso à educação no geral ainda seja uma incerteza para a maioria das famílias. Em um país de maioria negra e trabalhadora, essa desigualdade ajuda na manutenção de um Estado que exclui quase que por regra. Não é difícil identificar quais pessoas são as mais impactadas pela desigualdade no Brasil. Aqueles excluídos pelo sistema têm nome e endereço certo: são alunos de minorias étnicas, de regiões mais remotas e de classes populares (INEP, 2004).

Essa marginalização no ambiente escolar ocorre desde o ensino básico (CASTRO, 2009) e faz com que o acesso dessas pessoas à Educação Superior seja drasticamente comprometido. Afinal, como encontrar razão na procura de mais educação, quando muitas vezes a própria escola diz a esses alunos que eles não merecem almejar muita coisa? Como coloca o filósofo Pierre Bourdieu:

> A seleção, baseada na ordem social, era em geral aceita pelas crianças que a padeciam, e pelas famílias, já que parecia fundada unicamente sobre os dons e os méritos dos escolhidos: aqueles que a Escola não queria acabavam convencendo-se (graças à própria Escola) que não queriam a Escola. (BOURDIEU, 1997, p. 481)

As consequências dessas desigualdades são neutralizadas, em parte, por meio das políticas afirmativas propostas pelo Estado. No Brasil, essas políticas públicas atingiram seu ápice na primeira década dos anos 2000, resultado das pressões históricas dos movimentos sociais para a criação de sistemas de cotas e a ampliação e interiorização das Instituições de Ensino Superior (IES). Nas universidades públicas, um dos maiores exemplos dessas mudanças foi o Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI), criado em 2007, e cujo objetivo era "criar condições para a ampliação do acesso e permanência na educação superior, no nível de graduação" (BRASIL, 2007, Art. 1º). Lado a lado com o PROUNI (Programa Universidade Para Todos, sistema de bolsas financiadas pelo governo nas IES privadas), o Reuni garantiu que estudantes-trabalhadores, filhos de famílias de classes populares, moradores de regiões mais remotas, e pessoas negras e indígenas tivessem maior espaço para entrada nas universidades (MACHADO; MAGALDI, 2016).

No entanto, dez anos depois da criação dessa política, e apesar das vitórias documentadas, a garantia de permanência desses estudantes nas universidades continua em questão. Parte disso se deve exatamente aos déficits nos ensinos básico e médio. Déficits esses que, quando acumulados, resultam em dificuldades de aprendizado já no primeiro ano na universidade. Enquanto não são confrontadas, essas dificuldades tendem a se acumular, resultando no comprometimento do desempenho acadêmico do estudante em longo prazo. Como afirmam Torres *et al*.:

> Muitos alunos que ingressam na universidade chegam ao ensino superior com uma enorme defasagem de conteúdos do ensino médio, num grande questionamento e desafio dos trabalhadores-estudantes é em relação às dificuldades com algumas disciplinas dos primeiros períodos. Com altas cargas de leituras muitos se deparam com uma realidade acadêmica no qual não estavam acostumados. Por isso logo no primeiro período enfrentam as dificuldades da reprovação. (TORRES *et al*., 2019, p. 8)

Para tratar essa desigualdade reproduzida nas IES, e para garantir que os estudantes permaneçam na comunidade acadêmica, lugar que lhes é de direito, é necessário que uma mudança estrutural aconteça. E é neste exato momento, de prevenção de evasão, de correção de erros de estrutura, onde a Pedagogia Crítica tem a oportunidade de se inserir, trazendo consigo todo o seu potencial enquanto ferramenta transformadora de espaços. Afinal, da mesma maneira que a desigualdade de acesso e a pobreza ecoam por gerações, o projeto emancipatório proposto pela Pedagogia Crítica tem o potencial de transformar vidas em longo prazo.

> Um dos saberes primeiros, indispensáveis a quem, chegando a favelas ou a realidades marcadas pela traição a nosso direito de ser, pretende que sua presença se vá tornando convivência, que seu estar no contexto vá virando estar como ele, é o saber do futuro como problema e não como inexorabilidade. É o saber da História como possibilidade e não como determinação. O mundo não é. O mundo está sendo. Como subjetividade curiosa, inteligente, interferidora na objetividade com que dialeticamente me relaciono, meu papel no mundo não é só o de quem constata o que ocorre mas também o de quem intervém como sujeito de ocorrências. Não sou apenas objeto da História, mas seu sujeito igualmente. No mundo da História, da cultura, da política, constato não para me adaptar, mas para mudar. (FREIRE, 2002, p. 30).

Porém, para que essa mudança positiva aconteça, como também coloca Freire (ibid., p. 15), é necessário que exista uma ponte entre os saberes teóricos curriculares apresentados pela universidade e a experiência social dos alunos enquanto indivíduos. É preciso que a universidade reconheça tanto o potencial como as necessidades específicas de aprendizado que os alunos possam vir a ter. Pois, ainda segundo Freire, é na recusa de criar essa "intimidade" entre professor e aluno, na relutância em reconhecer e confrontar as especificidades de certos grupos de alunos, que a falta de preparo das escolas para acolher os estudantes fica mais clara.

No caso do design, profissão com problemas históricos de desigualdade de oportunidades (MITCHELL-POWELL, 1991) é urgente que sejam repensadas as práticas pedagógicas e institucionais atualmente implementadas nas universidades, em especial nos *campi* e centros acadêmicos presentes em regiões de maior desigualdade social, e distantes dos grandes centros. Somente no Centro Acadêmico do Agreste (CAA) da UFPE, a taxa anual de evasão do Bacharelado em Design foi de 10,0 em 2018 (figura 1) a menor em um período de três anos.

Taxa de Evasão Anual em Cursos Presenciais, 2015- 2018

CAMPUS	CENTRO	CURSO	GRAU	2015	2016	2017	2018
Caruaru	CAA	Administração	Bacharelado	9,2	11,5	13,2	10,9
Caruaru	CAA	Ciências Econômicas	Bacharelado	9,6	13,8	18,4	16,0
Caruaru	CAA	Comunicação Social	Bacharelado	0,0	22,7	20,2	6,9
Caruaru	CAA	Design	Bacharelado	13,4	11,7	12,4	10,0
Caruaru	CAA	Educação Intercultural	Licenciatura	2,0	2,6	0,7	0,7
Caruaru	CAA	Engenharia Civil	Bacharelado	7,5	6,9	11,9	9,5
Caruaru	CAA	Engenharia de Produção	Bacharelado	9,3	9,9	16,6	17,1
Caruaru	CAA	Física	Licenciatura	12,6	16,3	18,7	17,3
Caruaru	CAA	Matemática	Licenciatura	7,6	15,0	8,2	10,4
Caruaru	CAA	Medicina	Bacharelado	2,0	3,5	2,0	2,4
Caruaru	CAA	Pedagogia	Licenciatura	7,1	8,8	12,3	6,0
Caruaru	CAA	Química	Licenciatura	14,0	8,5	7,9	16,5
Recife	CAC	Arquitetura e Urbanismo	Bacharelado	3,3	3,3	5,1	5,4
Recife	CAC	Artes Visuais	Licenciatura	12,6	8,7	10,9	11,9
Recife	CAC	Biblioteconomia	Bacharelado	7,3	5,9	9,6	9,9
Recife	CAC	Cinema e Audiovisual	Bacharelado	13,3	10,1	12,5	10,9
Recife	CAC	Dança	Licenciatura	4,5	7,0	11,1	17,6
Recife	CAC	Design	Bacharelado	3,8	3,3	5,0	7,8

Figura 1 – Taxa de Evasão Anual em Cursos Presenciais, 2015-2018.
Fonte: UFPE, PROPLAN, 2018.

Essas taxas de evasão não acontecem em um vácuo. A universidade é um microcosmo das relações de poder que entrecortam a sociedade fora dos muros da academia. Ignorar a posição marginalizada que muitos alunos ocupam nesse jogo de poderes é essencialmente também negligenciar as suas vivências acadêmicas:

> Podemos dizer que há um desafio para as instituições de ensino superior públicas, especialmente as de maior prestígio, para considerar efetivamente como parte de suas tarefas e responsabilidades a necessidade de lidar com a emergência deste novo perfil de estudante universitário, que chega com diferentes necessidades e requer atenção especial por parte das instituições. É importante destacar que muitos destes estudantes pertencem à primeira geração das suas famílias a ingressar no ensino superior. Vários estudantes que conseguiram ingressar numa universidade pública nos anos recentes experimentam dificuldades em termos econômicos e também em termos do acesso a diferentes oportunidades de inclusão em atividades oferecidas pelas universidades. (HERINGER, 2018, p. 13)

A falta de levantamentos específicos sobre a relação entre desigualdade social, ensino e permanência nos cursos de Design no Brasil dificulta as tentativas de estudar essa questão mais profundamente, mas também indica a própria necessidade de que essa questão seja explorada. Este estudo pretende, portanto, realizar um levantamento das dificuldades acadêmicas encontradas por alunos de cursos de Design no Nordeste, dando atenção especial aos relatos de alunos nos primeiros e últimos períodos, vindos de situações de marginalização social econômica, étnico-racial e de gênero.

3. METODOLOGIA

Esse levantamento será inicialmente executado em duas etapas: 1) Revisão das propostas pedagógicas das instituições de ensino que oferecem cursos de Design no Nordeste, em especial as instituições públicas; 2) Entrevistas online semiestruturadas com alunos dos grupos descritos acima. Essas etapas têm como objetivo elucidar de forma qualitativo-quantitativa como, e se, as propostas pedagógicas das IES estão sendo colocadas em prática, e como essas ações têm impactado os estudantes marginalizados.

O enfoque metodológico dessa pesquisa será o materialismo histórico-dialético. Ou seja, o ensino e o aprendizado em salas de aula de Design serão explorados enquanto

sistemas conflitivos e dinâmicos, colocados em prática em um momento histórico específico, e que interagem com outro sistema também conflituoso, a sociedade fora das instituições de ensino, de formas complexas (GOMIDE, 2014). Neste contexto, entendemos o materialismo histórico dialético como "um processo de complexos" (*ibid.*, p. 125)

Quanto às ferramentas a serem utilizadas, a pesquisa fará uso de levantamento de dados quantitativos, como já descrito acima, que serão contrastados com os princípios da Pedagogia Crítica, e com a teoria estudada durante o levantamento bibliográfico de textos relacionados ao tema, em especial as obras "A Miséria do Mundo" (1997) e "Lições da Aula" (2001), de Pierre Bourdieu; "Ensinando pensamento crítico: sabedoria prática" (2020), de bell hooks; "Mulheres, Raça e Classe" (2016), de Angela Davis; e "Pedagogia da Autonomia" (2002), e "Pedagogia do Oprimido" (1987), de Paulo Freire. Ao fim desta primeira fase da pesquisa, planeja-se a criação de um minicurso introdutório gratuito de práticas de ensino-aprendizado baseados na Pedagogia Crítica, voltado para alunos de Design.

MARIA BEATRIZ CARVALHO; Graduação; UFPE; Caruaru, Pernambuco, Brasil; carvalhomariab@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMBIEL, Rodolfo Augusto Matteo. et al. Motivos para evasão, vivências acadêmicas e adaptabilidade de carreira em universitários**.** In: **Psico**, n. 47, p. 288-297. Porto Alegre. 2016.

ARCHIVE, Letterform (org.). **The Black Experience in Graphic Design: 1968 and 2020. 1968 and 2020.** 2020. Disponível em: https://letterformarchive.org/news/view/the-black-experience-in-graphic-design-1968-and-2020. Acesso em: 20 dez. 2020.

BOURDIEU, Pierre. (Org.). **A miséria do Mundo**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

BRASIL. Presidência da República. **Decreto 6096 de 24 de abril de 2007. Institui o Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais REUNI**. D.O.U, Brasília, 25 abr. 2007. (Acesso em outubro de 2020.)

CARVALHO, Márcia Marques de; WALTENBERG, Fábio D. **Desigualdade de Oportunidades no Acesso ao Ensino Superior no Brasil: uma comparação entre 2003 e 2013.** In: Economia Aplicada, v. 19, n. 2, 2015, pp. 369-396. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/ecoa/v19n2/1980-5330-ecoa-19-02-00369.pdf

CASTRO, Jorge Abrahão de. **Evolução e Desigualdade na Educação Brasileira.** In: Educ. Soc., Campinas, vol. 30, n. 108, p. 673-697, out. 2009. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/es/v30n108/a0330108.pdf

FORTE, Bárbara. **Por que Brasil é o sétimo país mais desigual do mundo.** São Paulo: UOL. 2020. Disponível em: https://www.uol.com.br/ecoa/ultimas-noticias/2020/02/20/por-que-brasil-e-o-setimo-pais-mais-desigual-do-mundo.htm

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIROUX, Henry A. **Lessons from Paulo Freire.** Washington: The Chronicle of Higher Education. 2010. Disponível em: https://www.chronicle.com/article/lessons-from-paulo-freire

GOMIDE, Denise Camargo. **O Materialismo Histórico-dialético como Enfoque Metodológico para a Pesquisa Sobre Políticas Educacionais**. In: XII Jornada do HISTEDBR: A crise do capitalismo e seus impactos na educação pública brasileira. São Paulo: UNICAMP, 2014.

HERINGER, Rosana. **Democratização da educação superior no Brasil: das metas de inclusão ao sucesso acadêmico.** In: Revista Brasileira de Orientação Profissional jan.-jun. 2018, Vol. 19, No. 1, p. 7-17.

HOOKS, Bell. **Teaching Community: A Pedagogy of Hope.** Nova Iorque: Routledge, 2003.

INEP. **Educação superior reforça desigualdade regional**. 2004. Disponível em: http://inep.gov.br/artigo/-/asset_publisher/B4AQV9zFY7Bv/content/educacao-superior-reforca-desigualdade-regional/21206

MACHADO, Carla Silva; MAGALDI, Carolina Alves. **Sistema de cotas, trajetórias educacionais e assistência estudantil: por uma educação inclusiva.** Revista Eletrônica de Educação, v. 10, n. 2, p. 273-285, 2016

MORI, Letícia. **'As pessoas não acham que alguém como eu possa ser inteligente': a vida dos alunos da periferia na USP.** São Paulo: BBC Brasil. 2019. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-48060977

PROPLAN (Pró-Reitoria de Planejamento, Orçamento e Finanças**). Relatório de Evasão Anual 2015-2018.** Recife: UFPE. 2018.

RODRÍGUEZ, Yanira. **Pedagogies of Refusal: What it Means to (Un)teach a Student Like Me.** Radical Teacher, no. 115. 2019.

TORRES, Lidiane Silva. et al. **Os Desafios da Permanência do Estudante-trabalhador e do Trabalhador-estudante na Universidade Federal Fluminense, em Campos dos Goytacazes (RJ)**. In: CONEDU VI Congresso Nacional de Educação. 2019.

ZIZEK, Slavoj. **Violence.** Nova Iorque: Picador, 2008.

DESIGN PARA A MULTIPLICIDADE:
UMA PROPOSTA DE INTEGRAÇÃO DE DIFERENTES ÁREAS COM CONTRIBUIÇÕES MÚTUAS.

Palavras-chave: Design; Multiplicidade; Saúde; Propriedade Intelectual; Acessibilidade.

DESIGN FOR MULTIPLICITY:
A PROPOSAL FOR THE INTEGRATION OF DIFFERENT AREAS WITH MUTUAL CONTRIBUTIONS.

Keywords: Design; Multiplicity; Health; Intellectual property; Accessibility.

Camila Brito de Vasconcelos

Danielle Silva Simões-Borgiani

Rosimeri Franck Pichler

1. INTRODUÇÃO

O desenho industrial enquanto área do conhecimento possibilita contribuições inúmeras para diferentes áreas. Perceber como diferentes áreas podem contribuir umas com as outras em pesquisas e projetos enriquece o arcabouço teórico e prático das atuações do design. Kemper (1998) já abordava a interdisciplinaridade para o design como fundamental para a prática.

Sob esse ponto de vista as contribuições são mútuas: o design contribui com outras áreas e também cresce nesse processo. Para Montagna, et al. (2012, p. 101) “O designer está a transformar-se num meio aglutinador no seio dos grupos de trabalho e numa figura profissional pluridisciplinar, tentando fazer a mediação entre diferentes pontos de vista sobre o mesmo produto”.

Essa diversidade de saberes e pontos de vista e a formação de equipes multidisciplinares permite que as partes ampliem o olhar e reflexões, aumentando o potencial de inovação e criatividade. (PIRINEN, 2016 apud FERRO E HERMANN, 2019).

Integrar projetos de pesquisa que dialogam com áreas diferentes pode ser uma grande possibilidade de geração de ideias, conteúdos, produções acadêmicas e desenvolvimento de pesquisadores com diferentes repertórios.

O trabalho em equipes multidisciplinares favorece o processo de desenvolvimento de projetos ao promover o intercâmbio de conhecimentos entre os membros de diferentes áreas e o aumento do número de soluções e alternativas geradas, embora algumas fragilidades também sejam observadas, principalmente no que tange às barreiras comunicacionais que podem dificultar os processos de tomada de decisão em equipe (CARPES JUNIOR, 2014; FORSBERG; et al., 2005). Neste sentido, Pichler e Merino(2018) propõem que o designer pode atuar na criação de ferramentas e dinâmicas que auxiliem as equipes multidisciplinares nas etapas de levantamento, organização e análise dos dados, convertendo-os eficientemente em informação relevante para o desenvolvimento do projeto.

Pichler e Merino (2008) ainda destacam a necessidade de gerenciar 3 categorias principais quando se trata da atuação de equipes multidisciplinares no desenvolvimento de projetos, a saber: a gestão dos processos, dos relacionamentos e da informação. Assim, entende-se que as estratégias e o pensamento do Design podem contribuir auxiliando na sistematização dos processos, na visualização do volume de dados para redução de complexidades e na proposição de interfaces que auxiliem a discussão em equipe multidisciplinar e a tomada de decisão consensual.

2. O GRUPO DE PESQUISA

Nessa perspectiva apresenta-se a proposta do grupo de pesquisa “Design para a multiplicidade (Design+)”. Este objetiva investigar conexões do design com outras áreas do conhecimento, integrando academia e sociedade através das contribuições sociais possibilitadas através desses vínculos. Inicialmente o grupo investiga as conexões entre o design e as áreas da saúde e do direito, podendo integrar outras áreas conforme as demandas de desenvolvimento dos projetos.

O grupo desempenha atividades de ensino, pesquisa e extensão, divulgando e compartilhando a produção do grupo, bem como em eventos técnicos-científicos e culturais relevantes na área. A atuação do grupo também inclui assessoria de projetos,

orientações de trabalhos de conclusão e participação em bancas sobre temas relacionados às linhas de pesquisa.

3. AS LINHAS DE PESQUISA

As pesquisas agrupadas reúnem projetos nas linhas de design da informação em educação e saúde, propriedade intelectual e inovação, além de projetos e processos multidisciplinares. Pesquisadores dessas linhas têm a oportunidade de trocar experiências de pesquisa na abordagem das diferentes áreas, trazendo essa contribuição para a academia e levando-a ao mesmo tempo para a sociedade através dessa integração.

3.1. Design da informação em educação e saúde

Esta linha de pesquisa investiga o design da informação na área da saúde em materiais educativos e instrumentos didáticos. Com o objetivo de contribuir com a área da saúde através do design da informação, proporcionando a integração e expansão do conhecimento na relação academia e sociedade.

3.2. Propriedade intelectual e inovação

Esta linha de pesquisa estuda a proteção à propriedade intelectual como estratégia de inovação e atividade econômica na atividade profissional do designer. Com o objetivo de promover a difusão da proteção à propriedade intelectual relacionada a ativos oriundos do exercício profissional do designer, incentivando a inovação, qualificação de produtos e fomentando o desenvolvimento de ferramentas para criação alinhadas à legislação vigente.

3.3. Projetos e processos multidisciplinares

Esta linha de pesquisa investiga os processos de desenvolvimento de projetos em equipes multidisciplinares, visando o desenvolvimento de métodos e ferramentas auxiliares e norteadores de projetos interdisciplinares. Com o objetivo de promover a integração, participação e colaboração entre os membros das equipes, facilitando e otimizando os

processos de tomada de decisão, por meio da atuação prática em projetos de Tecnologia Assistiva e produtos inclusivos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciado no segundo semestre de 2020, o grupo já conta com 5 pesquisadores, 3 deles estão na linha de Design da Informação para Saúde, 1 em Projetos e Processos Multidisciplinares e 1 em Propriedade Intelectual e Inovação. Atualmente 3 estudantes estão vinculados ao grupo, 2 deles de nível graduação, envolvidos no projeto de pesquisa Informação e Design em Materiais Educativos de Saúde e Enfermagem aportado na linha Design da Informação para Educação e Saúde. O outro estudante, de nível mestrado, está realizando pesquisa sobre as Ações de disseminação da proteção ao desenho industrial para empresas que passaram ou estão em processo de incubação sediadas no Recife e Região Metropolitana e Agreste de Pernambuco, este, está associado à linha de pesquisa Propriedade Intelectual e Inovação.

Há ainda o projeto de pesquisa Design Centrado no Usuário aplicado no desenvolvimento de Tecnologias Assistivas vinculado a linha de pesquisa Projetos e Processos Multidisciplinares. Esta pesquisa visa validar um conjunto de ferramentas para guiar equipes multidisciplinares em projetos centrados no usuário (User-Capacity Toolkit), cujo trabalho recebeu o Prêmio Capes de Tese - edição 2020 - na área de Arquitetura, Urbanismo e Design, evidenciando a relevância do tema.

Estas pesquisas citadas, estão com resultados parciais, cumprindo prazos previstos em cronograma. Os pesquisadores e estudantes têm participado de encontros e congressos disseminando os resultados parciais de suas pesquisas. O grupo, por ser multidisciplinar, recebe pesquisadores e estudantes de outras áreas do saber além do design para interação e desenvolvimento de projetos de pesquisa e extensão. Vislumbra-se numa perspectiva futura a ampliação do grupo recebendo mais estudantes e pesquisadores, bem como, o fomento de órgãos competentes à pesquisas, eventos e publicações.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

CAMILA BRITO DE VASCONCELOS; Doutorado; Universidade Federal de Pernambuco; Caruaru, Pernambuco, Brasil; camila.bvasconcelos@ufpe.br.

DANIELLE SILVA SIMÕES-BORGIANI; Doutorado; Universidade Federal de Pernambuco; Caruaru, Pernambuco, Brasil; danielle.ssimoes@ufpe.br.

ROSIMERI FRANCK PICHLER; Doutorado; Universidade Federal de Pernambuco; Caruaru, Pernambuco, Brasil; rosimeri.pichler@ufpe.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARPES JUNIOR, W. P. **Introdução ao projeto de produtos** [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Bookman, 2014.

FORSBERG, K.; MOOZ, H.; COTTERMAN, H.. **Visualizing Project Management**: models and frameworks for mastering complex systems. 3ª ed. Estados Unidos: Wiley, 2005.

KEMPER, L., & FARROKH, M. (1998). **The other side of multidisciplinary design:** Accomodating a multiobjective, uncertain and non-deterministic world. Engineering Optimization, 31(2), 161-189.

MONTAGNA, C.; CARVALHO, H.; CARVALHO, C.; CATARINO, A. **O designer de produto como elemento de ligação nas equipas multidisciplinares**. Revista Lusófona de Educação, n.20, p. 99-108. Disponível em:http://www.scielo.mec.pt/pdf/rle/n20/n20a07.pdf. Acesso em 23 out 2020.

PICHLER, R. F.; MERINO, G. S. A. D. As equipes multidisciplinares na prática projetual e no contexto da TA: uma revisão sistemática. **In:** Tecnologia Assistiva: estudos teóricos. Luis Carlos Paschoarelli e Fausto Orsi Medola (Orgs). 1.ed. Bauru: Canal 6 Editora, 2018. 401 p

PIRINEN, A. **The barriers and enablers of co-design for services.** International Journal of Design, Helsinki, FIN, v. 10, n. 3, p. 27-42, 2016

FERRO, G. S.; HERMANN, A. **Empatia com equipes multidisciplinares na fase de Ideação do processo de design Thinking.** Projética, Londrina, v.10, n.3, p. 81-98, jul./dez. 2019. DOI: 10.5433/2236-2207.2019v10n3p81. Acesso em 23 out 2020

O MERCADO DE TRABALHO PARA OS DESIGNERS EGRESSOS DA UFAM EM MANAUS

Palavras-chave: Design Manaus, Egressos UFAM, Mercado de Trabalho.

THE JOB MARKET FOR GRADUATED DESIGNERS FROM UFAM IN MANAUS

Keywords: Design Manaus, UFAM graduates, Job market.

Greice Rejane Moraes Vaz

Sebastiana Luiza Bragança Lana

Eduardo Romeiro Filho

1. INTRODUÇÃO

Considera-se o design uma atividade criativa que atua sobre as diferentes formas de interação entre seres humanos e produtos, sistemas gráficos e serviços. Exprime-se como o equacionamento simultâneo de fatores sociais, antropológicos, ecológicos, ergonômicos, tecnológicos e econômicos, na concepção de elementos e sistemas materiais necessários à vida, ao bem-estar e à cultura do homem (NIEMEYER, 2007), sendo inquestionável a sua importância no contexto da sociedade. O design encontra-se sempre em processo de evolução, expandindo-se e gerando ramificações e modalidades distintas que ampliam o campo de atuação dos designers (SALINAS-FLORES, 2016). Ante à relevância dessa área de conhecimento e de sua essencialidade para o desenvolvimento regional, a Universidade Federal do Amazonas (UFAM) instituiu, em 1988, o curso de Desenho Industrial (atualmente Design), em atendimento às demandas que se impunham à época, pois, Manaus, capital do estado do Amazonas, se transformou em uma cidade industrial devido à criação e implementação, em 1968, da Zona Franca de Manaus (ZFM) e o seu Polo Industrial (PIM).

Em razão disso, acreditava-se que as indústrias transnacionais instaladas na cidade iriam necessitar de mão de obra especializada, e o desenhista industrial seria um

dos contribuintes e alicerce que ajudaria nesse novo modelo de desenvolvimento regional implantado. Como explica Braga:

> a trajetória do Curso de Design da Universidade Federal do Amazonas está intimamente relacionada ao desenvolvimento regional, pois desde a sua criação, no final da década de 1980, constava, dentre os objetivos que o impulsionaram, dar suporte ao Polo Industrial da Zona Franca de Manaus, por meio da formação de profissionais que pudessem atuar no desenvolvimento de projetos, produtos e programação visual para as indústrias aqui instaladas. (BRAGA, 2014, p. 11).

Percebe-se, assim, que a concepção do curso emergiu na cidade para promover interações com diversos setores da sociedade, pois, Manaus, que já era uma cidade industrial, se transformou também em uma cidade comercial e turística, imersa como elemento central no desenvolvimento econômico da região norte do país.

A partir deste cenário, este estudo objetiva entender o mercado de trabalho para os designers egressos da UFAM em Manaus, ou seja, investigar a trajetória desses egressos almejando saber em quais setores eles estão desenvolvendo as suas atividades profissionais e de que forma. Definiu-se a investigação a partir do fato do referido curso ter sido por mais de uma década o único da área no estado (BRAGA, 2014). Assim, esta pesquisa se justifica pela carência de estudos sobre a atuação do designer egresso da UFAM em Manaus e o uso do design no mercado local, pois as pesquisas encontradas e desenvolvidas no âmbito acadêmico, especialmente por professores do Curso de Bacharelado em Design e do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD) da UFAM, tratam de temas como gestão do design, ergonomia, aproveitamento de resíduos de madeiras e fibras para confecção de produtos (utensílios domésticos e confecções).

Desenvolver, então, uma investigação com essa temática é uma oportunidade para iniciar e expandir pesquisas com ênfase no mercado local, envolvendo todas as suas particularidades e singularidades, uma vez que ainda não sabemos com clareza – a partir da extração de informações dos egressos – onde eles (designers) atuam na cidade e ainda se sua formação satisfaz às necessidades e demandas do mercado manauara.

Este artigo é um recorte da tese de doutorado da primeira autora, intitulada: “Design em Manaus: estudo sobre a inserção e a atuação do designer formado pela

UFAM" e traz alguns resultados preliminares (mas reveladores), sobre o tema. Espera-se que a pesquisa contribua com um diagnóstico que aponte a realidade local – acadêmica e profissional – desses egressos no mercado de Manaus.

2. METODOLOGIA

Para entender o papel integrador do design e do designer ao redor do mundo e localmente, buscamos informações que nos auxiliassem a entender a linha tênue que une o design às demais áreas, como ressaltaram Bonsiepe (1997, p. 15) e Cardoso (2016, p. 234), ao afirmarem, respectivamente, que o "design é um domínio que pode se manifestar em qualquer área do conhecimento e práxis humana" e que "o design tende ao infinito – ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos do conhecimento".

Assim, para alcançar os objetivos, utilizaram-se três técnicas de investigação: pesquisa bibliográfica, pesquisa documental e estudo de campo. Fundamentada em dois segmentos – fundamentação teórica e investigação empírica – classifica-se esta pesquisa como descritiva e exploratória, em relação aos objetivos. E do ponto de vista da forma de abordagem do problema, ela é qualitativa.

O referencial teórico foi embasado na literatura com assuntos relacionados, principalmente, ao campo do design, dando ênfase ao design em Manaus, abordando a prática profissional e os caminhos possíveis para o desenvolvimento (evolução, transformação) do design, que deram suporte para a compreensão do tema pesquisado. Para tanto, utilizamos autores teóricos da área do design e outras áreas afins, como Richard Buchanan, Gui Bonsiepe, Victor Margolin, Oscar Salinas-Flores, Rafael Cardoso, Ken Friedman, Gabriel Patrocínio, Lucy Niemeyer etc. e autores regionais e locais, como: Antônio José Botelho, Márcia Peráles Silva e Patrícia dos Anjos Braga.

A pesquisa documental, a partir das fontes primárias, foi o norte para a construção de um roteiro prévio para a formulação do questionário piloto, inicialmente com 30 questões, dividido em: i) perfil do entrevistado e da empresa; ii) entendendo a área do design em Manaus; e, iii) relação com o mercado, aplicado aos egressos. Cada item do questionário teve o intuito de extrair informações a respeito das opiniões dos egressos sobre o design manauara, especialmente a relação deles com o design no seu

dia a dia e no seu trabalho, dados referentes ao mercado local, sobre a relação design e sociedade manauara, formação profissional, mercado e empreendedorismo, dentre outros assuntos significativos à pesquisa.

Um fator importante que impactou a coleta dos dados iniciais foi o afastamento social recomendado pela Organização Mundial de Saúde (OMS), devido à pandemia da Covid-19. Assim, após o retorno obtido das pessoas a partir dos contatos, via *e-mails* e telefones, e da prévia aceitação para participar da pesquisa, foi eleita a aplicação de questionários por meio do Google Forms, por ser um serviço gratuito e que pode ser acessado em diversas plataformas - *web, desktop* e *smarthphones*, enviado por meio de um *link* via *e-mail*, redes ou mídias sociais dos egressos. Já foram conseguidos contato com cerca de 60 egressos, porém, até o momento desta análise obtivemos 43 respostas dos questionários enviados. Dessa forma, não sabemos o quantitativo de egressos com os quais teremos sucesso até o fim desse processo.

2. RESULTADOS PRELIMINARES

Os dados obtidos com a resposta de 43 questionários, aplicados no período de 23 de junho a 15 de julho de 2020, nos permitiram tecer considerações para o avanço desta pesquisa, pois apresentaram as diversas trajetórias percorridas pelos egressos, após a outorga de grau. A mais significativa delas é que o principal destino dos egressos foi a docência no ensino superior, que captou 79% dos entrevistados. Os resultados parciais mostraram também que há uma desarmonia entre mercado e academia (prática *versus* teoria), visto que 50% dos respondentes afirmaram que a sociedade desconhece o que é design. 63% apontaram que empresários dos mais variados setores o consideram como um subproduto de outras áreas (engenharias, publicidade, jornalismo, arquitetura etc.).

Chama a atenção também os comentários que demonstram preocupações referentes à prática profissional, claramente expressas em frases, como:

"O mercado de trabalho ainda é muito escasso para nossa área". (*Sic*)

"Falta maior aproximação com as indústrias". (*Sic*)

"Acredito que, se a ZFM tivesse inserindo corretamente o design no Polo Industrial teríamos mais produtos criativos e inovadores sendo desenvolvidos por aqui, em vez de apenas montarmos". (*Sic*)

"Os egressos precisam ter contato com o mercado durante sua graduação e aprender a vender seus serviços nas mais variadas áreas, mostrando que o design pode melhorar produtos e também processos". (*Sic*)

Ressalta-se que, em 29 anos de curso, 400 designers receberam outorga de grau. Destes, 100 receberam a outorga de grau na habilitação de Programação Visual e 82 em Projeto de Produto e 218 em Design. Essa informação é importante porque em 1988, o curso de Desenho Industrial da UFAM começou dispondo de apenas 20 vagas. Desses ingressantes, somente um acadêmico recebeu outorga de grau, em 1994, na habilitação de programação visual. Já em 2007, ingressaram 48 acadêmicos no Curso de Design, com a matriz corrente e, em 2012, houve 16 outorgas de grau para os novos designers. Significa um aumento expressivo de egressos, devido ao aumento do número de vagas ofertadas por ano.

3. CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES

Enfatizamos que, na década de 1990, o design em Manaus estava iniciando na cidade, sendo construído e moldado, e o mercado de trabalho para desenhistas industriais era inexistente ou escasso. Este fato deve-se a um fator primordial: Não havia o conhecimento que temos hoje sobre design.

Hoje, este cenário mudou. Continua cada vez mais competitivo, há mais vagas sendo ofertadas devido à abrangência que o design alcança. Porém, os egressos são constantemente confrontados com a realidade que os cerca. A falta de experiência e domínio de *softwares* específicos pode dificultar ou até mesmo inviabilizar sua inserção, atuação e prática no dia a dia no mercado de trabalho.

Contudo, em um aparente paradoxo, os egressos reconheceram que o mercado em Manaus está em processo evidente de expansão, com designers atuantes nos mais diversos ramos: comunicação (publicidade, propaganda, design gráfico), indústria gráfica impressa e digital, escritórios de design, marketing, pesquisa e como designers autônomos. Ressaltamos, porém, que hoje são apresentados resultados preliminares e que a jornada desta pesquisa deve continuar para que se obtenha um panorama mais completo sobre a importância e a amplitude que o design e os designers alcançam no mercado manauara.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

GREICE REJANE MORAES VAZ; Doutoranda em Design; Bolsista da Fundação de Amapro à Pesquisa do Estado do Amazonas (Fapeam); Universidade Federal do Amazonas e Universidade do Estado de Minas Gerais; Manaus, Amazonas, Brasil; greice.rmv@gmail.com.

SEBASTIANA LUIZA BRAGANÇA LANA; Pós-doutora em Química pela Universidade Federal de Minas Gerais; Universidade do Estado de Minas Gerais; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; sebastiana.lana@gmail.com.

EDUARDO ROMEIRO FILHO; Doutor em Engenharia de Produção; Universidade Federal de Minas Gerais; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; romeiro@dep.ufmg.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONSIEPE, G. **Design, do material ao digital**. Florianópolis, SC. FIESC, IEL, 1997.

BRAGA, P. dos A.; RUSCHIVAL, C. B.; MOTA, S. C. (org). **Design UFAM**: 25 anos. Manaus: Rego Edições, 2014.

CARDOSO, R. **Design para um Mundo Complexo.** São Paulo: Ubu Editora, 2016, (264 pp., 30 ils).

NIEMEYER, L. **Design no Brasil**: Origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 2007 (4º edição).

SALINAS-FLORES, O. "Design Transformation: The effect of global change and the reconceptualization of design in Mexico and Latin America since the 1980's", p. 259-264 . In: Wong, Wendy Siuyi; Kikuchi, Yuko & Lin, Tingyi (Eds.). Making Trans/National Contemporary Design History [=ICDHS 2016 – **10th Conference of the International Committee for Design History & Design Studies**]. São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-icdhs2016-03_014

DESENVOLVIMENTO ESTÉTICO FUNCIONAL EM CALÇADOS PARA PÉS HANSÊNICOS

UM EXPERIMENTO PEDAGÓGICO MITDISCIPLINAR

Palavras-chave: projeto de extensão, design de moda, calçado inclusivo.

AESTHETIC-FUNCTIONAL DEVELOPMENT IN SHOES FOR HANSENIC FEET:
A MITDISCIPLINARY PEDAGOGICAL EXPERIMENT

Keywords: extension design, fashion design, inclusive shoes.

Maria do Socorro de Araújo Miranda

Clécio José de Lacerda

Araguacy Paixão Almeida Filgueiras

1. INTRODUÇÃO

A concepção, elaboração e o desenvolvimento de um projeto de design requerem investigações diversas, especialmente sobre a metodologia projetual aplicada. A construção de um produto para pessoas que têm algum tipo de deficiência ou necessidades distintas exige verificar as interseções e convergências, discussão e aprofundamento em todos os conhecimentos específicos e variados das diferentes áreas implicadas. E, na pluralidade de áreas envolvidas e fundamentais, como saúde, design, moda e antropologia, foi desenvolvido um processo de concepção e produção de calçados a fim de atender pessoas portadoras de hanseníase. Este trabalho resulta da análise inicial das ações realizadas por profissionais das áreas de saúde, design de moda, por bolsistas e professoras do Curso de Design-Moda (UFC) durante a realização do Projeto de Extensão DESIGN INCLUSIVO – Desenvolvimento de calçados para pessoas atingidas pela hanseníase e/ou pessoas com deficiência, do Centro de Convivência Antônio Diogo, realizado pelo Curso de Design-Moda (UFC) em Redenção-CE. Este artigo apresenta os resultados preliminares das ações desenvolvidas no primeiro ano do projeto, por equipe

mitdisciplinar e suas múltiplas competências conforme Filgueiras *et al* (2019). O objetivo deste artigo é demonstrar como a integração de áreas e conhecimentos distintos podem contribuir para a efetivação dos objetivos de projetos de design de cunho inclusivo, além de ampliar aprendizagens, potencializando maior contribuição discente na efetivação dos seus conhecimentos práticos. De caráter qualitativo e experimental, a metodologia envolve pesquisa de campo e observação participativa, sendo fundamentado por pesquisa bibliográfica (LAKATOS; MARCONI, 2003); a experimentação envolve realização de entrevistas, aplicação de questionários e formulários e análise clínica de pessoas portadoras de hanseníase e que possuam algum tipo de comprometimento nos pés e mãos, tarefas realizadas pela equipe mitdisciplinar, para perceber os aspectos ergonômicos e estéticos dos calçados. Não são adotados critérios de faixa etária e classe econômica. O processo de desenvolvimento dos calçados leva em conta as especificidades de cada pé.

2. TRAZENDO DEFICIÊNCIA À DISCUSSÃO

A Lei Brasileira de Inclusão (LBI), no seu Art. 2º, *Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas.*

Quando é necessária uma avaliação do tipo e nível de deficiência, uma equipe multiprofissional e interdisciplinar realiza uma análise biopsicossocial tendo em consideração os seguintes aspectos: i) os impedimentos nas funções e nas estruturas do corpo; ii) os fatores socioambientais, psicológicos e pessoais; iii) limitação no desempenho de atividades; e iv) a restrição de participação.

Em 2019 o IBGE adotou o panorama nacional e internacional de produção de indicadores sociais, seguindo a Comissão de Estatísticas da ONU. Com essa postura, o principal objetivo é alcançar um alto nível de aprimoramento dos indicadores sociais do país, tendo em vista a missão de mensurar a significativa fatia de pessoas que possuem alguma deficiência, sendo identificadas as deficiências física, auditiva, visual, mental ou intelectual. As dificuldades dessas pessoas encontradas no cotidiano são das mais

diversas, pois as cidades, as estruturas prediais, os transportes públicos, produtos de modo geral e a acessibilidade a elas, ainda precisam melhorar e tornar mais fácil o seu acesso. É nesse ambiente que se discute a inclusão e acessibilidade: a possibilidade de uso de qualquer serviço ou produto independente da condição individual.

3. DEFICIÊNCIA FÍSICA E HANSENÍASE

A hanseníase é uma doença infecciosa crônica e de alta infectividade que "possui como agente etiológico o *Micobacterium leprae*, bacilo que tem a capacidade de infectar grande número de indivíduos e atinge principalmente a pele e os nervos periféricos" (BRASIL, 2019, p. 4). As sequelas desta doença resultam em danos progressivos, com padrões característicos de deficiência que afetam a autoestima e levam à exclusão.

De alto poder incapacitante, foram registrados, no Brasil, 25.218 casos novos de hanseníase, perfazendo uma taxa de detecção de 12,2/100 mil habitantes, taxa considerada elevadíssima se comparada ao nível mundial de 2,9 casos por 100 mil habitantes, sendo o país o segundo maior conforme o Boletim Epidemiológico do Ministério da Saúde de 2018. O Sistema de Saúde avalia o grau de incapacidade e a ausência ou diminuição de sensibilidade, conforme disposto pelo Ministério da Saúde (BRASIL, 2018).

Destacamos que, dentre as várias deficiências e sequelas, é nos membros inferiores os locais de elevada incidência de lesões, incapacitando, muitas vezes, o portador da própria locomoção. No Boletim Epidemiológico (2018) é ressaltado que, para além de todos os sintomas e sinais da doença, o aspecto psicológico é diretamente afetado, baixando a autoestima, situação que afeta a vida de milhares de brasileiros porque compromete mecanismos de defesa, como a capacidade de sentir dor, o tato e a visão, tornando-os mais vulneráveis aos riscos de acidentes, infecções, feridas, queimaduras e amputações, entre outros. São as sequelas, incapacidades e deformidades visíveis uma das principais causas do estigma, preconceito e do isolamento de pessoas na sociedade.

4. O CALÇADO INCLUSIVO

Uma equipe multi trans e interdisciplinar – MITdisciplinar, participa separada e conjuntamente do processo de definição dos critérios, desenvolvimento, testagem e validação dos calçados – médico, enfermeiro, fisioterapeutas, terapeuta ocupacional, sapateiros, profissionais e estudantes de design de moda e antropologia. As questões da saúde são avaliadas pelo profissional da medicina, enfermagem, fisioterapia e terapia ocupacional, que avaliam todos os aspectos relativos à saúde dos pés, mãos, olhos e pele para determinar questões relativas à capacidade/incapacidade, usabilidade e habilidades de calçar e descalçar. O médico faz a avaliação clínica, prescrição de medicamentos e tratamento adequado do paciente. A enfermagem promove as ações de cuidado e assistência necessárias a cada caso. A fisioterapia reabilita, recupera uma função. A terapia ocupacional, através de técnicas, reinsere o indivíduo no fazer cotidiano. Os profissionais de design e moda entram neste ciclo para apresentar a proposta de uma construção que aglutine os aspectos de ergonomia, funcionalidade e beleza, a partir da proposta do design universal, orientando, a partir daí, as estudantes da área envolvidas, e os sapateiros agregam a experiência da práxis e da possibilidade de uma construção sob o olhar de aspectos antropológicos. Em constante diálogo, levam em conta todas as considerações dos profissionais da saúde para que o calçado não seja mais um elemento que possa causar ou agravar as lesões dos pacientes.

Inicialmente foi feita qualificação de toda a equipe, com conhecimentos relativos a noções básicas de Anatomia e Fisiologia, Postura, Marcha, Análise postural, Noções de baropodometria, Anamnese prática: Exame de baropodometria, Avaliação e Tomada de medidas, Modelagem, confecção e acabamentos da palmilha e/ou calçado. Rodas de conversa e palestras sobre a hanseníase, sequelas e a sua relação com o calçado. No workshop foram considerados os conhecimentos de fisiologia, anatomia, mal de Hansen e todas as suas características e consequências para a prototipagem. Abordou-se também modelagens, materiais, estruturas na confecção dos protótipos, inclusive de pé hansênico. Foram estudadas e discutidas, metodologias projetuais [BAXTER, (2003); BOSIEPE, (2012); MUNARI (2002)] e desenvolvimento de calçados [LACERDA (2009); FERREIRA; ARAÚJO (2017); GUIEL *et all*; (2006); SCHIMIDT (2005)]. Para o desenvolvimento dos calçados, o primeiro passo foi a identificação e o conhecimento sobre cada paciente, sua

história de vida, o seu dia a dia, cuidados e precauções, gostos, desejos, insatisfações e expectativas. Em seguida, feitas as medições e execução de modelagem dos pés utilizando alginato. Cada pé apresenta formas e medidas específicas, uma vez que as alterações nos membros são particulares e individuais, assim, no processo de criação dos modelos se considerava todas as observações anotadas na ficha de cada paciente e as necessidades ergonômicas, funcionais e estéticas. Para o desenvolvimento de cada modelo, a fôrma do pé foi revestida de fita crepe e o modelo desenhado sobre ela e, em seguida, o modelo é recortado e desenhado no material previamente definido. É feita a montagem com costuras e colagens. São traçados e cortados o solado e palmilha. Parte por parte é colocada sobre a fôrma e, aos poucos a peça vai sendo montada, finalizando com a palmilha. Nesse processo foram confeccionados 37 pares, o que equivale à confecção de 74 pés diferentes. Convém ressaltar que todo o processo foi feito de modo artesanal. O passo seguinte seria a validação, mas não foi possível devido ao isolamento causado pela pandemia do COVID-19: ressalte-se o elevado nível de vulnerabilidade dos pacientes atendidos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É muito comum, em pés hansênicos, ausência de sensibilidade, presença de ferimentos e dilacerações decorrentes de calçados inadequados, seja no material, na modelagem ou modelo. A produção de calçados específicos para pés hansênicos configura-se em uma ação de grande responsabilidade, afetividade e inclusão social, que une profissionais de várias áreas em uma causa muito abrangente, com vista a propiciar a proteção, o conforto e a inclusão, atendendo a necessidades estéticas, de autonomia, qualidade de vida e inclusão social. A participação de todos os profissionais teve importância sem igual, tendo em vista que todos buscaram ser qualificados, bem como dar o melhor de suas competências em prol do desenvolvimento e confecção do calçado inclusivo. As atividades desenvolvidas e vivenciadas para qualificar os participantes do projeto, trouxeram resultados positivos que levaram à construção de protótipos ergonômicos e diferenciados. Com todo o conhecimento adquirido no aprofundamento no estudo dos temas expostos, pôde-se desenvolver o calçado para pessoas com pés hansênicos e ou

deficiência, desenvolvidos de acordo com as necessidades e desejos do usuário, proporcionando-lhe autonomia e prazer. A MITdisciplinaridade aqui abordada é considerada fundamental para a metodologia adotada. A pluralidade de profissionais e conhecimentos tem propiciado a concepção e o desenvolvimento do calçado inclusivo centrado, alinhado e orientado para o usuário.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

MARIA DO SOCORRO DE ARAÚJO MIRANDA; Mestre, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil; msarau.miran@ufc.br.

CLÉCIO JOSÉ DE LACERDA; Doutor; Universidade Federal do Cariri; Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil; clecio.lacerda@ufcaedu.br.

ARAGUACY PAIXÃO ALMEIDA FILGUEIRAS; Doutora; Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil; araguacy@ufc.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAXTER, M. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2003.

BONSIEPE, G. **Design:** como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.

BRASIL. **Hanseníase:** o que é, causas, sinais e sintomas, tratamento, diagnóstico e prevenção. Ministério da Saúde, 2019. Disponível em: <http://www.saude.gov.br/saude-de-a-z/hanseniase>. Acesso em 15 jul. 2019.-

BROEGA, A. C. L. **Contribuição para a definição de padrões de conforto de tecidos finos de lã.** 2007. (Tese) Doutoramento em Engenharia Têxtil, Escola de Engenharia, Universidade do Minho, Guimarães-PT, 2007.

FERREIRA, M. C.; ARAÚJO, M. S. **O calçado ortopédico ideal para quem tem limitações, segundo a visão de usuários e lojistas de Fortaleza-Ce.** 2017. Monografia. (Graduação em Design-Moda), Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017.

FILGUEIRAS, A. P. A.; ARAÚJO, M. S.; MARTINS, F. C. L. C. **Práticas mitdisciplinares envolvem design, moda e saúde quando o design inclusivo está na moda.** In: ENCONTROS CIENTÍFICOS UNIFOR. Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://www.unifor.br/web/pesquisa-inovacao/anais-dos-encontros-cientificos#tabs>. Acesso em: 18 set. 2020.

GUIEL, A. V.; BERWANGER, E. G.**;** QUEIROZ, J. L.**;** SCHMIDT, M. R.; RAISSER, M**. Dossiê técnico:** desenvolvimento do produto em calçados. RS:SENAI, 2006.

LACERDA, C. J. **Desenvolvimento de calçado inteligente para atletas de triatlo**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design Industrial) - Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Porto-PT, 2009.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PEREIRA, A. L. D. **O design para o conforto no calçado para o pé diabético**. 2016. (Dissertação) Mestrado em Design e Marketing, Escola de Engenharia, Universidade do Minho, Guimarães-PT, 2016.

SCHMIDT, M. R. **Modelagem técnica de calçados.** 3 ed. Novo Hamburgo: SENAI, 2005.

EITA DESIGN NA SONORIDADE DA ABELHA:
DAVAR EM MOVIMENTO

Palavras-chave: arte concreta, tipografia cinética, pedagogias do videografismo.

EITA DESIGN IN THE BEE'S SOUND:
DAVAR IN MOVEMENT

Keywords: Brazilian spoken words, kinect typography, motion graphics pedagogy.

Milena Szafir

1. ORIGINAL

"*Davar*" significa "coisa" ou "palavra". No design da nova língua hebraica - processo de de(s)colonização cultural iniciado na plena modernidade tardia há quase um século (e encabeçado pelos kibutznikim à jovem nação) -, o vocábulo que deriva de "*dibur*" possui dupla significação conforme reitera Szafir (1997) a este projetar (meta)linguístico e que vem de longa data, remetendo-nos ao design das coisas (e das palavras, do cotidiano) descrito em detalhes no Velho Testamento. E sabemos que *logos*, em grego, significa tanto "palavra" quanto "ideia"… É partindo desta lógica (fabular) documental que indagamos: (1) quais detalhes preencheremos ao futuro sobre o ensino e aprendizagem do design em movimento aqui no Brasil? (2) como dialoga uma tipografia cinética com sotaque cearense quando em encontro ao movimento da arte concreta (por exemplo)? (3) qual a relação do vocábulo "eita" - tipicamente nordestino - com os *modus operandi* do design (do projetar) quando a coisa, a palavra, a fala, a conversação, o discurso e a abelha (no feminino também em língua portuguesa) se encontram?

Na apresentação deste ano busquei compartilhar, e debater, os exercícios realizados pelos alunos da Universidade Federal do Ceará a partir das metodologias propostas ao longo destes últimos sete anos em que encabeço o ensino do design em movimento frente a questões técnicas, tecnológicas, estéticas e de história nas artes brasileiras. Em particular, tratei de duas pontualidades específicas: (a) da pedagogia em salas de aula

que buscara diálogo tanto com processos de *spoken words* - em Haroldo de Campos e João Cabral de Melo Neto, por exemplo - quanto com a cena artística em mostras na cidade de Fortaleza (de Waldemar Cordeiro à Arnaldo Antunes). "EITA" compreendido, portanto, como um acrônimo metodológico: *Escritas Interativas à Transdisciplinaridade Artística* (ou *Experimentações Instigantes via Tipografias no Audiovisual*)… Afinal, a raiz do diálogo - *dibur* - também dá origem a um nome pré-feminista: "Dvorá" - que, por sua vez, é também substantivo denominando um animal que dispensa as distintas apresentações metafóricas referentes tanto aos processos de polinizações para existência quanto à complexidade projetual para a vida. E (b) apontaremos trecho do percurso sobre as pedagogias remotas em artes, nestes tempos de COVID-19, onde buscamos repensar ensino/ aprendizagem do design e da montagem audiovisual via banco de dados a partir de uma inquietação: qual o estado-da-arte (tanto tipográfico quanto de interface nas *webTV*s) à luz dos novos desafios da atualidade que esboçam futuros hegemônicos (im)possíveis quando todas as *Lives*, originalmente efêmeras, tornam-se finalmente "perenes"?

2. EXPANSÃO MEMÓRIA

Figura 1 - Um dos *frames* iniciais do registro da apresentação performática no II Colóquio de Pesquisa em Design
Fonte: material da autora (2020)

Parto, aqui, de uma descrição desde trechos da transcrição de minha apresentação

(performática) no último dia do Colóquio de 2020. Performática no sentido *stricto* do termo, em que tentei fugir das passivas lógicas "*talking heads*", adentrando via *Sistema Aberto de Difusão* (mesa virtual para edição e transmissão em tempo real via programa *opensource*). [1]

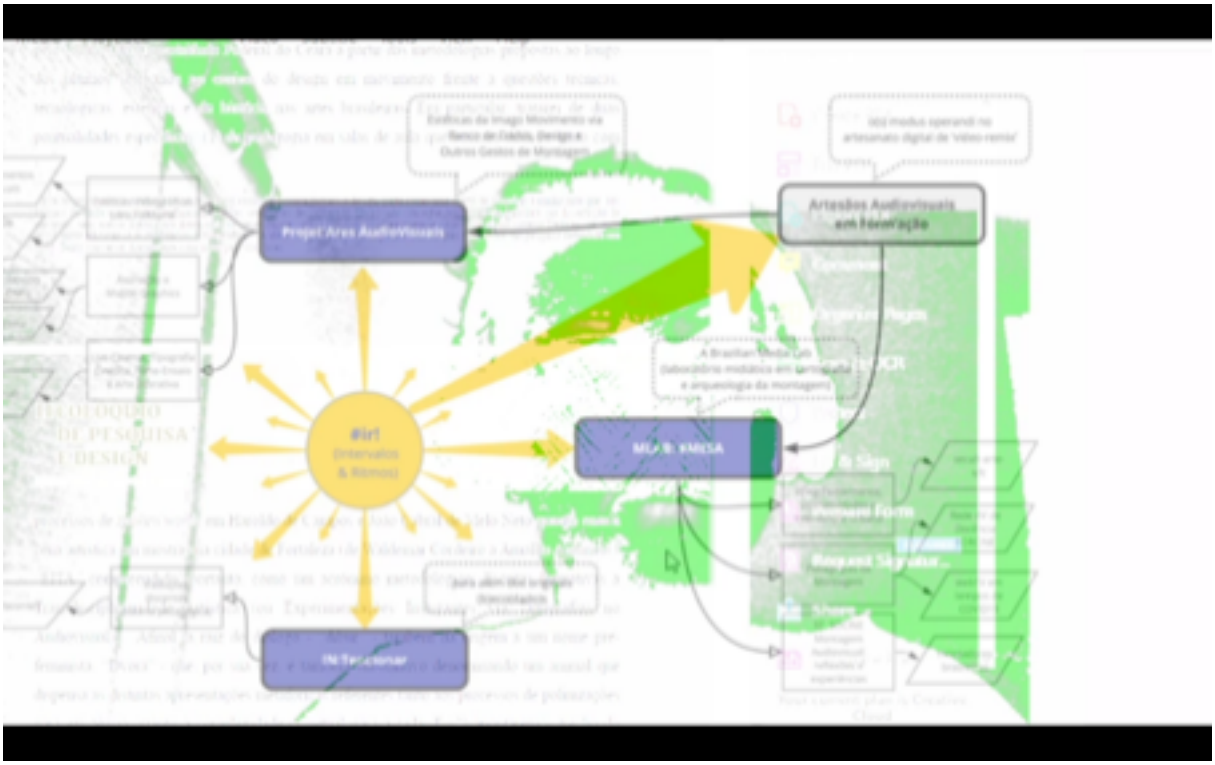


Figura 2 - Um dos *frames* finais do registro da apresentação performática no II Colóquio de Pesquisa em Design
Fonte: material da autora (2020)

Como sabemos, este *software* de código aberto tem sido amplamente utilizado durante distintas transmissões ao redor do mundo - tendo sofrido importantes atualizações durante a pandemia COVID-19 quando exponenciou-se sua utilização. Diferentemente do que vem ocorrendo nas *lives* atuais que nos bombardeiam, o uso que dou ao *OBS* é focado em experimentações audiovisuais em que tensionamos ao limite suas possibilidades de criação no tempo real. Em meu texto "E.I.T.A.: em busca do dia lindo" (PPGArtes, no prelo) esboço tal prática "decolonial" junto ao Coletivo Intervalos & Ritmos (#ir!/Projet'ares Audiovisuais/ PPGArtes/UFC), prática esta em andamento aqui em Fortaleza desde 2013 - vide "M-Lab: #MESA (v.2)" (Anais INTERCOM, 2016) - e hoje

no ambiente 100% virtual.

Permitam-me a tradução ao português de OBS (*Open Broadcast System*). [1]

2.1. *Verbivocovisual* como fio-condutor através do Sistema Aberto de Difusão[2]

A apresentação inicia-se ao som de Haroldo de Campos (1992), remixado consigo mesmo - lógicas das repetições e das entonações: o que se quer falar ou onde se quer chegar importa tanto quanto a sensação a que se orienta o espectador, uma possibilidade de transe na fruição de uma experiência estética (tal qual operacionalizada pela jovem Milena Szafir há vinte anos: "Começo aqui e meço aqui este começo e recomeço e remeço e arremesso e aqui me meço; quando se vive sob a espécie da viagem; o que importa não é a viagem, mas o começo da…"). Ao mesmo tempo, tal fruição é o controle de nosso tempo de explanação sobre a pedagogia do design em movimento - projetar audiovisual - na UFC: trata-se, portanto, de uma metalinguagem em virtual *reloaded* (SZAFIR, 2016).

Figura 3 - *Frames* da apresentação com os exercícios discentes (*remake verbivocovisual* e criatividade cinética)
Fonte: material de disciplina da autora (2016)

Junto à Haroldo de Campos, na sequência (figura 3), entram as declamações de Nilo Rivas e Tom Eveney - leituras desde trecho de "O Homem de Areia" (E.T.A.

Hoffmann) - em sinestesia à tipografia em movimento, forma em *remake* *verbi-voco-visual* (exercício na disciplina referente). Os exercícios permanecem em *loop* ao som ora de Haroldo de Campos ora da leitura dramática do conto fantástico para, então, novas experimentações tipográficas -

Vide registro audiovisual desta apresentação em novembro de 2020: www.projetares.art.br [2]

automatizadas - surgirem ao diálogo com o (tele-)espectador. Impossível o internauta prestar atenção somente à escrita visual sem se ater à fala (escrita oral): elas não dizem o mesmo, mas se complementam às inquietações pedagógicas em Artes que nos permeiam ao longo destes mais de vinte anos de formação. É como um compartilhar da fruição estética daquela jovem do passado ao jovem do agora - a pergunta é se os já não jovens compreenderam (ou compreenderão) o que se traz à tona: vômitos. Mastigamos a tradição, deglutina-se o que hora há de ter sido vanguarda (potencialidades aos processos de criação projetual). João Cabral de Melo Neto surge ("o meu nome é Severino, não tenho outro de pia…") em comunhão ao Cordel do Fogo Encantado ("a gente vem lá do ser tão…") - o imaginário nordestino da construção perfeita entre ideia e forma. Se João Cabral operava uma engenharia dos versos e emoções, os grupos Ruptura e Noigandres (de São Paulo) arquitetaram-nos em suas composições mallarmenianas entre escolhas tipográficas às rimas e espaçamentos, proporções que se movem mesmo estáticas. Como pôde ser visto nos vídeos compartilhados durante a apresentação, os estudantes são convidados a retrabalhar - via pedagogia chinesa - da cópia ao novo. O novo é o movimento e, porque não, a poesia, a declamação, o conhecer, o aprender. Não falamos de "novidade" - tão cara à modernidade -, mas de inspirações, rupturas, subversões, apropriações, aprendizados. Assim, ao longo da remixagem ("É a parte que me cabe deste latifúndio / não é cova grande / é cova medida / É a terra que querias ver dividida [2x] / Começo aqui / E meço aqui este começo / a gente vem lá do ser tão… / Meu nome é Severino, não tenho outro de pia / Quando se vive sob uma espécie de viagem / O que importa não é a viagem / Mas o começo…"), percorremos - revistamos - algumas das potentes experimentações audiovisuais nestas pedagogias entre a ficção científica e o design em movimento da tipografia cinética em 2016:

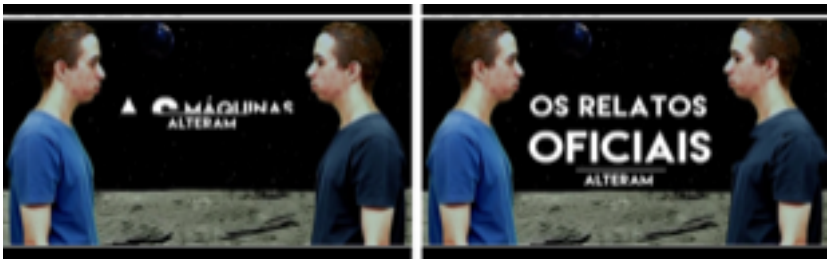


Figura 4 - *Frames* do vídeo de Renan de Oliveira ("MoonMan")
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=l38r_dQLXPU (acessado em 01/11/2020)

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

MILENA SZAFIR; Doutora; UFC; Coordenadora Projet'ares Audiovisuais (#ir! & #MESA-LAB); Fortaleza, Ceará, Brasil; profmilena@manifesto21.tv

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANDEIRA, J.; BARROS, L. **Grupo Noigandres - Mostra de Poesia Concreta**. São Paulo: EDUSP, 2002. (Catálogo de Exposição no Centro Universitário Maria Antônia)

BUARQUE, C.; BARBOSA, A.; CABRAL DE M. N., J. **Morte e Vida Severina.** Rio de Janeiro: Discos Marcus Pereira, 1977. (LP com trilha sonora do filme de Zelito Viana)

CAMPOS, H. **Isto não é um livro de viagem**. São Paulo: Editora 34, 1992. (CD de poemas oralizados pelo autor, com participação do citarista Alberto Marsicano; supervisão técnica do poeta e compositor Arnaldo Antunes)

_. **Metalinguagem e outras metas**. São Paulo: Perspectiva, 2019. (Obra completa) _. **Transcriação**. São Paulo: Perspectiva, 2013. (Obra completa)

_. **Galáxias.** São Paulo: Editora 34, 1992. (Obra completa)

_. **A educação dos cinco sentidos**. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obra completa)

CAMPOS, H.; CAMPOS, A.; PIGNATARI, D. **Teoria da Poesia Concreta:** textos críticos e manifestos – 1950/ 1960. Livraria Duas Cidades: São Paulo, 1975. (Obra completa)

PIGNATARI, D. **Cultura Pós-Nacionalista**. Rio de Janeiro: Imago, 1998. (Obra completa)

_. **O que é comunicação poética**. Cotia: Atelier, 2011. (Obra completa)

_. **Semiótica da arte e da arquitetura**. Cotia: Atelier, 2004. (Obra completa)

_. **Semiótica da Montagem**. In: Contracomunicação. São Paulo: Perspectiva, 1999. (trecho de capítulo)

SZAFIR, M. **Projet'ares Audiovisuais v.5: montagem, sci-fi & motion graphics**. SOCINE 2016 (Anais Digitais). Disponível em: < https://associado.socine.org.br/anais/2016/16504/milena_szafir/projet_ares_audiovisuais_v_5_montagem_sci_fi_motion_graphics >. Acesso em: 11 mai. 2018.

_. **M-Lab: #MESA (v.2)**. IN: Anais XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, ISSN 2175-4683. INTERCOM: São Paulo, 2016. (Anais Digitais). Disponível em: < https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1864-1.pdf >. Acesso em: 09 out 2020.

_. **Quando Montagem Audiovisual se torna Design: o ensino de motion graphics nas artes cinematográficas**. IN: SEANIMA. Porto Alegre, 2018. (Anais Digitais). Disponível em : < http://seanima.org/content/wp-content/uploads/2020/10/SEANIMA2018_Anais_issuu.pdf >. Acesso em: 09 out 2020.

_. **Os gestos de montagem nas artes audiovisuais: ensino-aprendizagem dentre as estéticas do banco-de-dados**. REBECA num.13, ano 7, vol.1. 2018; pp.61-103. (Periódico Online com DOI). Disponível em: < https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/518 >. Acesso em: 20 mai 2020.

SZAFIR, M.; KADLEC, M. **"Manifeste-se (todo mundo artista) - mobile webtv live broadcast (2005-2009)"**. (Vinheta de Abertura aos DVD-registros entre 2007 e 2008) Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=cvcCfVDAlFA > Acesso em: 20 out 2020.

SZAFIR, R. **O significado e a função de davar (palavra, coisa) no texto bíblico**. São Paulo: FFLCH/USP, 1996 (Dissertação de Mestrado; 152pp).

EIXO TEMÁTICO

CORPOS, LUGARES E PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

páginas 289-500

II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN

"*SCRIPTS* DE GÊNERO" NO DESIGN DE EMBALAGENS: O CASO DA FAMÍLIA DE CERVEJAS PROIBIDA PURO MALTE

Palavras-chave: design gráfico, *scripts* de gênero, feminilidades, masculinidades.

"GENDER SCRIPTS" IN PACKAGING DESIGN: THE CASE OF THE BEER FAMILY PROIBIDA PURO MALTE

Keywords: graphic design, gender scripts, femininities; masculinities.

Katia Fernanda de Oliveira[1]
Marinês Ribeiro dos Santos[2]

1. INTRODUÇÃO

A escolha de uma linguagem visual no processo de design de uma embalagem não costuma ser feita de maneira desinteressada. Para além de proteger e condicionar, embalagens configuram um local privilegiado de identificação do produto pelo público consumidor. Na tentativa de alcançar essa identificação, é comum a utilização do recurso de segmentação de mercado mediante produtos classificados como masculinos e femininos. Nesse procedimento, designers usualmente fazem uso de *scripts* de gênero, conceito que trazemos de Ellen Van Oost (2003) para evidenciar as representações de identidades de gênero que designers produzem para guiar suas escolhas projetuais.

Com o objetivo de problematizar o emprego de *scripts* de gênero em projetos de design, trazemos para análise duas embalagens da Família de Cervejas Proibida Puro Malte, lançadas em 2017. Neste caso, fica clara a segmentação de gênero na consideração do público consumidor presumido para cada uma das bebidas. A cerveja "Rosa Vermelha Mulher" - classificada como leve e aromática - é associada ao público feminino, enquanto a cerveja "Puro Malte Forte" - classificada como forte e amarga - é associada ao "homem macho".

Na concepção destes produtos, podemos perceber a presença de pressuposições acerca de certas diferenças de gênero. Nesse processo o(a) designer considera noções de

feminilidades e masculinidades construídas histórica e culturalmente. Segundo Marinês Ribeiro dos Santos (2018), existem expectativas sociais de alguns padrões adequados para "mulheres" e "homens" que dizem respeito a gostos, comportamentos, usos do corpo e relacionamentos afetivos. Esses padrões são usados para classificar os corpos em masculinos ou femininos, heterossexuais ou homossexuais, entre outros marcadores da diferença, tais como raça e classe social.

Percebemos que as embalagens das cervejas Puro Malte Rosa Vermelha Mulher e Puro Malte Forte foram criadas dentro de uma chave de oposição binária feminino/masculino. Segundo Guacira Louro (2014), concepções de gênero feitas dentro dessa lógica dicotômica implicam uma ideia singular de masculinidade e feminilidade, e isso ignora ou nega todos os sujeitos sociais que não se sentem representados por essas noções. Além disso, nesse modelo de classificação binário dos sujeitos sociais, a construção de diferenças ocorre de forma hierarquizada, já que a marcação de diferenças é feita a partir de um dos pólos que representa a "norma". Segundo Louro, em nossa sociedade isso remete historicamente "ao homem branco heterossexual", que "passa a ser a referencia que não precisa mais ser nomeada" (LOURO, 2000, p. 6). A partir de tal referência, a noção de feminilidade normativa é construída como o seu oposto complementar subordinado.

Partindo de noções de feminilidades e masculinidades normativas, os *scripts* de gênero são acionados para guiar as escolhas de cores, tipografias e símbolos, de modo que correspondam a significados socialmente compartilhados e hegemônicos de feminilidades e masculinidades. Designers, quando inscrevem tais sentidos na materialidade das embalagens, não apenas repetem, mas também contribuem para a construção e o reforço de representações de gênero normativas. Tais representações podem servir de justificativa para a naturalização de desigualdades no âmbito social, onde os sujeitos que se expressam fora desta norma, além de não se sentirem representados, podem ser vistos como desviantes e terem seus modos de vida considerados ilegítimos.

Com a análise do design gráfico das embalagens, queremos evidenciar a concepção e aplicação de *scripts* de gênero, identificando as escolhas visuais

predominantes e quais tipos de sentidos ligados às feminilidades e masculinidades elas suscitam.

2. DISCUSSÃO DAS ESTRATÉGIAS GRÁFICAS

Figura 1 - Embalagem Proibida Puro Malte Leve Rosa Vermelha Mulher.
Fonte: mercadolivre.com.br

O nome da cerveja, Proibida Puro Malte Leve Rosa Vermelha "Mulher" já aponta o segmento consumidor esperado. Sobre a embalagem (Fig. 1), a Proibida descreve que o sofisticado rótulo na cor rosa "facilita sua identificação e lhe confere uma identidade única no mercado de cervejas" (Proibida..., 2017). A predominância do rosa, uma cor muito usada em artefatos classificados como femininos, remete a delicadeza, doçura e encantamento. O nome "Mulher" recebe a cor branco, que traz uma noção de pureza. Nos títulos podemos perceber duas tipografias cursivas, finas, com serifas curvas e alongadas que reforçam a noção de delicadeza.

O vermelho aparece no título "Rosa Vermelha" favorecendo a lembrança das flores rosa, que são símbolos de paixão. Outro tom de vermelho é usado no logotipo da Proibida, que aliado ao próprio nome e símbolo evocam a ideia de proibição.

Uma noção hegemônica de feminilidade parece ter sido considerada na concepção do *script* de gênero que guiou as escolhas visuais. Delicadeza e pureza contrastam com o erotismo evocado pela ideia de "mulher proibida".

Figura 2 - Embalagem Proibida Puro Malte Forte.
Fonte: mercadolivre.com.br

A cerveja Puro Malte Forte é descrita pela Proibida como uma "cerveja forte, para 'macho'." (PROIBIDA, 2017). A palavra "macho" faz referência a expectativas sociais ligadas à noção de homem como masculino e heterossexual. Na embalagem (Fig. 2), a cor predominante é o preto, que evoca elegância, modernidade e autoridade. No título "forte" a aplicação é prateada assim como no logotipo da Proibida. Os demais detalhes, ramos de cevada e símbolo, recebem o dourado, cor que confere uma ideia de sofisticação, riqueza financeira e poder. O nome "Forte" recebe uma tipografia cursiva, aplicada com peso, com serifas pouco pronunciadas que contribuem para a noção de força evocada no título.

Nesta embalagem o *script* de gênero delimita uma masculinidade associada à poder e força, características comumente evocadas na ideia de "homem macho".

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A identificação da linguagem visual presente nas embalagens das cervejas Proibida "Mulher" e "Forte" nos ajuda a perceber os *scripts* de gênero criados e aplicados pela equipe envolvida no design destes produtos. Entendemos que esses *scripts* estão ancorados em suposições acerca de preferências distintas dos segmentos consumidores, decorrentes da naturalização de diferenças ancoradas em fundamentos biológicos. Com isso, designers recorrem à escolha de símbolos hegemônicos de feminilidades e masculinidades, materializando essas representações de forma dicotômica nas

embalagens. Na embalagem "Mulher" há uma representação estereotipada de "mulher feminina", associada principalmente às noções de delicadeza, doçura e encanto. Contudo, a erotização também é evocada pela associação com a proibição. Em oposição, a embalagem "Forte", representa sofisticação, riqueza financeira e poder, atributos ligados ao "homem macho", ou seja, a um tipo de masculinidade associada à força e à potência sexual.

A consideração de pressupostos de gênero como prática de segmentação dos produtos em femininos e masculinos faz parecer que estes *scripts* de "mulher feminina" e "homem macho" apenas descrevem o público consumidor que se deseja alcançar. No entanto, percebemos a partir de Van Oost (2003) que designers *produzem* o perfil do público que supostamente descrevem, ao implementarem *scripts* com gostos, competências e aspirações dentro da lógica binária feminino/masculino. Logo, essas representações de gênero materializadas nas embalagens não existem apenas *a priori*, mas sim convidam ou inibem os segmentos consumidores na constituição de suas identidades, bem como reforçam e naturalizam o binarismo de gênero.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

KATIA FERNANDA DE OLIVEIRA; Tecnóloga em Design Gráfico pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR); Curitiba, Paraná, Brasil; E-mail: kafernanda.oliveira@gmail.com.

MARINÊS RIBEIRO DOS SANTOS; Doutora em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Curitiba, Paraná, Brasil; E-mail: ribeiro@utfpr.edu.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DE LAURETIS, Teresa. **A Tecnologia do Gênero**. In: Hollanda, Heloísa Buarque de (org.). Tendências e impasses : o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro : Rocco, 1994.

HALL, Stuart. **Cultura e representação.** Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Apicuri, 2016.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem.** Lisboa, Ed. 70. 2007.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação:** Uma perspectiva pós estruturalista. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

LOURO, Guacira Lopes. **Pedagogias da sexualidade**. In: LOURO, Guacira Lopes. O corpo educado: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida; **Design de Embalagem** - Do Marketing à Produção. São Paulo: Novatec Editora, 2008.

OLIVEIRA, Katia F. **Representações de Gênero em Embalagens de Cerveja**: Análise do Design da Família Proibida Puro Malte. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso - Curso Superior de Tecnologia em Design Gráficos (UTFPR), Curitiba, 2018. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/12714> Acesso em: 19 dez. 2020.

PASTOREAU, M. **Dicionário das Cores do nosso tempo**. Lisboa: Editora Estampa, 1997.

PROIBIDA, Cerveja. **Cerveja Proibida - Família Proibida Puro Malte**. Youtube, Publicado em 30 jan. 2017. Disponível em <https://youtu.be/OvweXs7HZWY> Acesso em: 19 dez. 2020.

Proibida mostra seus lançamentos na APAS 2017. AViV Comunicação. Disponível em: <http://www.apasshow.com.br/wp-content/uploads/2017/04/Release-Proibida-APAS_FINAL.pdf> Acesso em: 19 dez. 2020.

SANTOS, Marinês Ribeiro dos. **Gênero e cultura material:** a dimensão política dos artefatos cotidianos. Revista Estudos Feministas, Florianópolis , v. 26, n. 1, e37361, 2018. Disponível em <https://doi.org/10.1590/1806-9584.2018v26n137361> Acesso em: 19 dez. 2020.

VAN OOST, Ellen. **Materialized gender: how shavers configure the users' femininity and masculinity.** In: OUDSHOORN, Nelly; PINCH, Trevor (eds.). How users matter: the coconstruction of users and technologies. USA, Cambridge: MIT Press, 2003, p. 193-208.

OCUPANDO AS FENDAS:
RELAÇÕES NA PESQUISA EM DESIGN

Palavras-chave: design, pesquisa em design, decolonialidade, relacional, fendas.

OCCUPYING THE SLITS:
RELATIONS IN DESIGN RESEARCH

Keywords: design, design research, decoloniality, relational, slits.

Grupo de estudos *Por um design relacional*

1. INTRODUÇÃO

A partir dos trabalhos e discussões oriundos do grupo de estudos "Por um design relacional", formado na FAU-USP em meados de 2016 e hoje com nove participantes, este trabalho tem como objetivo aprofundar as perspectivas decoloniais na pesquisa em design. Considerando o cenário pautado na modernidade/colonialidade, em que o design se desenvolveu como campo disciplinar, buscamos desconstruir as noções universais e hegemônicas impostas à prática de pesquisa. Trata-se de compreender outros modos de exercitar a pesquisa que se desprendem de tradições eurocêntricas, baseadas no individualismo, na extração e deslocamento do conhecimento (ESCOBAR, 2016; MIGNOLO e TLOSTANOVA, 2016, SANTOS e MENEZES, 2010). Essas perspectivas também podem ser encontradas em autores como Aníbal Quijano (2000), María Lugones (2008) e Lélia Gonzalez (1988), que apontam as categorias políticas impostas à sociedade ocidental, que constroem hierarquias de sujeito e conhecimento a partir de classificações de raça, gênero e trabalho.

Em nossos estudos notamos duas abordagens, que vêm nos apoiando na produção de nossos próprios trabalhos dentro e fora da academia, e conferindo sentido aos mesmos: o relacional e a fenda. Para o grupo, a abordagem relacional busca reconhecer na prática do design as hierarquias e os mecanismos existentes e, a partir deles, debater um reposicionamento dos atores envolvidos nessas relações por meio da diversidade de

conhecimentos, culturas e fazeres (ALMEIDA et al., 2019). A partir do relacional e de sua capacidade de tensionar o campo, consideramos importante ocupar as fendas latentes. Entendemos a fenda como um meio para a conformação de uma realidade pluriversal. Uma abertura no sistema vigente, onde formas de pensar contra hegemônicas podem florescer. Esta se manifesta tanto na produção científica de autores que se propõem a fazer design a partir das relações geradas, quanto por meio de grupos que já tenham sua existência atrelada a realidades que não estejam necessariamente mediadas pelas premissas do desenvolvimento tal qual conhecemos. Nesta perspectiva, consideramos as fendas tanto como possibilidade de abordar temas nos espaços hegemônicos, quanto os agenciamentos individuais e coletivos encontrados em nossas pesquisas.

Neste trabalho apresentamos um mapeamento referente às experiências de pesquisa vivenciadas pelos integrantes do grupo. Estas, por sua vez, se inserem no processo de reorientação do design de sua matriz moderna/colonial, racionalista e eurocentrada, como proposto por Escobar (2016), rumo às práticas relacionais de design que subvertam os mecanismos de opressão fruto da "colonialidade do design" conforme denominado por Tlostanova (2017).

2. DESENVOLVIMENTO

Os trabalhos realizados pelos integrantes partem do entendimento comum de questionar a visão produtivista que orienta a prática, a pesquisa e o ensino em design para ampliar as perspectivas abordadas no campo. Nesse sentido, nossos encontros evidenciaram a necessidade de expandir os referenciais teóricos eurocêntricos para aportes latino-americanos, em uma tentativa de abarcar os desafios da pesquisa em design tanto dentro da universidade quanto fora de seus espaços.

Enquanto espaço institucional, partimos de debates sobre a exclusão sócio-espacial na cidade de São Paulo por meio do trabalho da professora titular da FAU-USP Maria Cecilia Loschiavo dos Santos. Em sua disciplina "Design para a sustentabilidade", Loschiavo leva os alunos da graduação para os espaços da Cooperativa de Catadores Autônomos de Papel, Papelão, Aparas e Materiais Recicláveis (COOPAMARE) na zona oeste da cidade. Ao longo de um semestre, os alunos projetam junto aos catadores

possíveis soluções para seu cotidiano[1]. Muitos projetos com o uso de materiais recicláveis disponíveis no espaço da cooperativa, além de outros que enfocam a qualidade de vida dos catadores.

O intuito da disciplina em abrir o espaço da universidade para os catadores como sujeitos produtores de conhecimento – ao invés de meros objetos de pesquisa – é o exemplo de uma atuação por meio das fendas e de como estas podem ser ocupadas. Os trabalhos realizados pelo grupo decorrem dessa reflexão. Esta constatação abriu caminhos para a realização das pesquisas individuais dentro e fora da universidade em diferentes territórios. Para nós, o design pode ser pensado a partir de uma prática coletiva, sendo necessário expandir os entendimentos acerca das atividades projetuais e os agentes que as permeiam.

Neste sentido, o design enquanto prática, pesquisa ou ensino deve estar imerso na realidade e deve ser articulado por meio de movimentos endógenos que partam de dinâmicas locais instituídas em diferentes formas de viver e pensar (Almeida et al. 2019). Trata-se de um enraizamento territorial do campo e também de um reconhecimento de outras ontologias e epistemologias. Na figura (1) abaixo reunimos os territórios em que os membros do grupo vêm realizando suas pesquisas, marcando os pontos de encontro e suas particularidades.

[1] A evolução dos projetos desenvolvidos na disciplina ao longo dos anos foi abordada no trabalho *Sharing 10 years of experience with class AUP0479: design for sustainability*. (SANTOS; SAKURAI; LIMA, 2016)

Figura 1- ilustração do mapa do Brasil com os movimentos de pesquisa dos membros do grupo.
Fonte: os autores, 2021.

As pesquisas dos membros do grupo, bastante diversas e plurais tanto do ponto de vista epistêmico quanto geográfico, podem ser reunidas em três linhas, complementares:

(1) Práticas relacionais no design, cujo objetivo é analisar criticamente, repensar e praticar maneiras de fazer pesquisa em design que ampliem as abordagens, os participantes e os entendimentos relacionados à prática, além das narrativas presentes no e sobre o campo.

(2) Ensino e produção de conhecimentos em design, cujo objetivo é considerar como se dá a construção de conhecimento e das práticas de ensino a partir de abordagens que considerem a multiplicidade de saberes envolvida na teoria e na prática do design, ampliando os aportes teóricos e metodológicos por meio de uma perspectiva crítica.

(3) Design, relações de poder e interseccionalidade, cujo objetivo é tensionar as relações de poder que permeiam as atividades do campo do design, propondo um alargamento das narrativas tanto em relação aos agentes quanto aos artefatos. O intuito é entender como os mecanismos de dominação e de exclusão atuam no campo do design.

Embora as *fendas* e as *práticas relacionais* sejam conceitos distintos, é possível estabelecer uma relação dialética entre elas. Desta maneira, as fendas acolhem as práticas relacionais, que por sua vez estabelecem e ampliam as fendas. Consideramos as fendas espaços de discussão, que servem para ocupar e subverter as hierarquias e os mecanismos tradicionalmente mantenedores de poder. As práticas relacionais nos auxiliam na identificação das relações de poder presentes no campo do design e na articulação de diferentes formas de conhecimento.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso intuito é pensar e praticar maneiras de fazer pesquisa em design que ampliem as abordagens, os participantes e os entendimentos relacionados à prática, as narrativas presentes no e sobre o campo; bem como seus reflexos no âmbito do ensino. Vale situar que partimos do design hegemônico e seus cânones para compreender melhor os mecanismos excludentes presentes em suas práticas e pensar o que pode ser feito para modificá-los. Estabelecer essa relação entre os diferentes agentes, espaços e instituições que constituem o campo nos parece um caminho possível de tensionamento para as pesquisas em design. O que nos une como coletivo de pesquisadores são as recorrências de temas de pesquisa considerados, muitas vezes, à margem do ensino e da prática de design. Nesse sentido, nos colocamos como um espaço de aprendizado e de trabalho coletivo pelo conhecimento em design na tentativa de elaborar um pensamento crítico relacional. Entre buscar e construir as fendas, elaboramos um exercício de leituras e de formulações de perguntas às práticas e aos espaços em que estamos implicados, convertendo-as em rupturas.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

O grupo de estudos *Por um design relacional* conta com o apoio e a supervisão da professora Maria Cecilia Loschiavo dos Santos (FAU-USP), e é formado por:

AMANDA BEATRIZ PALMA DE CARVALHO; Mestra; doutoranda na FAU-USP; São Paulo, SP, Brasil; amandabpc@gmail.com.

ANA JULIA MELO ALMEIDA; Mestra; doutoranda na FAU-USP; São Paulo, SP, Brasil; ajuliamelo@usp.com.

BRUNA FERREIRA MONTUORI; Mestra; doutoranda na School of Architecture, Royal College of Art; Londres, Reino Unido; bruna.montuori@network.rca.ac.uk.

CLARA DE SOUZA BARTHOLOMEU; Graduanda da FAU-USP e do Politecnico di Milano; Milão, Itália; bartholomeuclara@gmail.com.

JÚLIO CÉSAR TAMER OKABAYASHI; Bacharel pela FAU-USP; São Paulo, SP, Brasil; julio.okabayashi@alumni.usp.br.

MARIA LUIZA DIAS VIANA; Mestra; doutoranda na FAU-USP; São Paulo, SP, Brasil; mluizaviana@gmail.com.

PATRÍCIA ALVES PEIXOTO; Bacharel em design; Mestranda no PPG Design UnB; Brasília, DF, Brasil; patriciaapeixoto@gmail.com.

VERENA FERREIRA TIDEI DE LIMA; Doutora; São Paulo, SP, Brasil; verenalima@gmail.com.

VIVIANE MATTOS NICOLETTI; Mestra; São Paulo, SP, Brasil; vivianenicoletti@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. J. M. et al. Por práticas relacionais no design. **Arcos Design**. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ, vol 12, n. 1, p. 5-24, julho 2019.

ESCOBAR, A. **Autonomía y Diseño:** la realización del comunal, Colômbia: Editorial Universidad del Cauca, 2016.

GONZALEZ, L. A categoria político-cultural de amefricanidade. **Tempo Brasileiro**. Rio de Janeiro, Nº. 92/93 (jan./jun.). 1988, p. 69-82.

LUGONES, M. Colonialidad y Género. **Tabula Rasa**. Bogotá, Colombia, n. 9, 73-101, julio-diciembre 2008.

MIGNOLO, W. D. Colonialidade: o lado mais escuro da modernidade. **Revista brasileira de ciências sociais,** vol 32, n. 94, 2007. DOI: 10.17666/329402/2017

_____.; TLOSTANOVA, M. V. Theorizing from the Borders Shifting to Geo- and Body-Politics of Knowledge. **European Journal of Social Theory**, vol 9, n. 2, p. 205-221, 2006.

MONTUORI, B. F. et al. Towards relational practices in design. **Anais do IASDR 2019**, Manchester, Reino Unido, 2019.

QUIJANO, A. Colonialidad del poder, Eurocentrismo, America Latina. In: LANDER, Edgardo (Ed.). La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciências sociales. **Perspectivas latino-americanas**. Caracas: Clacso, 2000. p. 201-245.

SANTOS, B. S.; MENESES, M. P. (Org.). **Epistemologias do sul**. Coimbra: Almedina, 2010.

SANTOS, M. C., SAKURAI, T., LIMA, V. **Sharing 10 years of experience with class AUP0479** – Design for Sustainability. In: Design Research Society Conference 2016, 2016, Brighton, v. 10.

TLOSTANOVA, M. On decolonizing design. **Design Philosophy Papers**, 2017.

A INVISIBILIDADE DAS MULHERES NO DESIGN

Palavras-chave: invisibilidade; mulheres; design; colonialidade de gênero.

THE INVISIBILITY OF WOMEN IN DESIGN

Keywords: invisibility; women; design; gender coloniality.

Lindsay Jemima Cresto

Maureen Schaefer França

Nesta comunicação, temos como objetivo discutir o apagamento das mulheres na história do design, com base nos resultados do minicurso A (in)visibilidade das Mulheres no Design, ministrado em agosto de 2020 e vinculado ao Departamento Acadêmico de Design da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Apesar das mulheres estarem envolvidas com o design das mais variadas formas - como profissionais da área, teóricas, historiadoras, consumidoras e como objetos de representação -, a literatura sobre história, teoria e prática do design nos levaria a crer que suas contribuições foram mínimas, uma vez que as intervenções dos setores femininos no campo do design, tanto no passado quanto no presente, foram e ainda são, muitas vezes, ignoradas (BUCKLEY, 1986).

Durante o curso, buscamos enfatizar a dimensão política do design, de modo a conferir visibilidade às relações de poder que constituem o campo, sobretudo, sob a ótica de gênero. Na História do Design, há uma ênfase na questão autoria-obra que promove um apagamento de relações e questões mais amplas que envolvem a produção, circulação, uso e consumo de artefatos. A maneira como o design é teorizado-produzido é importante, uma vez que, ao transformar ideias em formas sólidas, tangíveis e duradouras, o design parece ser a verdade em si mesma, agindo sobre nós, regulando nossos modos de pensar, sentir e estar no mundo (FORTY, 2007). Entendemos que o design não é um campo estável

ou imutável; ao contrário, o campo está sujeito a transformações sociais. Propondo reflexões a partir de processos de conscientização, designers são capazes de tensionar padrões de opressão, colaborando para uma historiografia do design mais justa.

O conceito de gênero, historicamente, foi empregado como forma de rejeitar as explicações biológicas que subjugavam e perpetuavam formas de dominação das mulheres, sobretudo em relação à reprodução e à maternidade (SCOTT, 1995). O gênero é capaz de ampliar a discussão sobre identificação, representação e construção de significados na sociedade, muito além de oposições binárias. As oposições constituem um pensamento dicotômico, no qual são definidos dois polos opostos: masculino e feminino. Nesta lógica binária, a crença na suposta superioridade do polo masculino sobre o feminino estimula desigualdades e hierarquias sociais.

Nos debates sobre gênero, não são as diferenças sexuais que são acionadas, mas as formas pelas quais elas são representadas, como são valorizadas enquanto caraterísticas masculinas ou femininas e como se constitui a visão sobre os lugares de homens e mulheres na sociedade. Mesmo disfarçada de senso comum ou revestida por uma linguagem considerada científica, a distinção biológica/ sexual "serve para compreender — *e justificar* — a desigualdade social" (LOURO, 2007, p. 21). As diferenças sexuais são usadas como argumento de categorização e afirmação de hierarquias que são tratadas como "naturais", reforçando desigualdades de gênero.

Essas hierarquias manifestam-se no design por meio da valorização e desvalorização de atividades e campos de atuação, como a ênfase na esfera da produção, colocando o consumo como atividade responsável pela maioria dos problemas ambientais da sociedade contemporânea, por exemplo. O design é um processo de representação que materializa diferentes valores políticos, econômicos, culturais e relações de poder. A concepção autoria-obra no design desconsidera relações mais complexas, como as articulações entre produção, circulação e consumo; as demandas e decisões econômicas envolvendo a produção de artefatos, que envolve um número de pessoas, pois é um processo coletivo e não individual. A própria definição de design, segundo Buckley, é determinante da exclusão ou inclusão das mulheres, como a produção industrial em massa de bens. As teóricas feministas têm defendido que o design que enfatiza apenas uma forma de produção invisibiliza o trabalho das mulheres porque exclui a produção

artesanal e em pequena escala. O local de produção também interfere na visibilidade: a esfera doméstica não recebe a mesma valorização da indústria, porque a esfera do trabalho/empresa faz parte de uma lógica capitalista mais diretamente, enquanto a esfera doméstica é considerada como espaço de reprodução, cuidado e do trabalho não remunerado. O artesanato, por exemplo, além de ser um modo de expressar habilidades de forma criativa, também foi muito adequado ao espaço doméstico, quando as mulheres precisaram conciliar o cuidado com as crianças e o trabalho.

Apesar das dicotomias de gênero sustentarem desigualdades sociais, "não podemos descartá-las como irrelevantes enquanto elas permanecem estruturando nossas vidas e nossas consciências" (HARDING, 1993, p. 26). Portanto, por mais que discordemos dos binarismos de gênero, eles fazem parte da nossa construção de mundo, sendo importante problematizá-los e desnaturalizá-los de modo que a percepção sobre eles seja transformada.

Para Aníbal Quijano (2005), a colonialidade teve efeitos muito mais duradouros do que a colonização. A globalização é resultado de um processo de capitalismo moderno, eurocêntrico, que definiu um novo padrão de poder mundial. A colonialidade do poder opera com uma divisão racial do trabalho, tendo a branquitude como sinônimo de evolução e superioridade na sociedade colonial. O caminho para a descolonização, segundo Quijano, é uma redistribuição radical de poder, com a devolução do controle sobre trabalho, sexo, autoridade, instituições, conhecimento e comunicação à vida cotidiana das pessoas.

A colonialidade de gênero, como argumenta Maria Lugones (2008), tem controlado o conhecimento e as formas de ser e estar no mundo, atribuindo aos sujeitos acesso desigual ao exercício pleno de sua cidadania. O dimorfismo biológico, a dicotomia de gênero, a heterossexualidade, o eurocentrismo, a branquitude e as classe privilegiadas estão inscritos nos significados hegemônicos de gênero. Tais sentidos foram impostos e naturalizados "globalmente", ao longo dos séculos, por meio da colonialidade, que modificou visões de mundo, se configurando e se atualizando desde o colonialismo até hoje de forma profunda e duradoura. A colonialidade implica em diversas relações de poder e hierarquias sociais tecidas a partir das articulações de estruturas heterogêneas e inseparáveis de opressão (capitalismo, racismo, cisheteropatriarcado etc.), que

interceptam corpos e seus modos de ser e estar no mundo, desumanizando vidas em desacordo com o sentido colonial de gênero e atribuindo a elas acesso desigual ao exercício pleno de suas cidadanias (LUGONES, 2008; QUIJANO, 2005; AKOTIRENE, 2019). As dicotomias público e privado, produção e consumo, artesanal e industrial, moderno e tradicional, racional e irracional, decorativo e funcional estão em uso no design e nos fazem refletir sobre os efeitos duradouros da colonialidade de gênero em nosso campo profissional. A colonialidade de gênero coloca uma lente sobre os atravessamentos da interseccionalidade, enfatizando que as mulheres possuem experiências distintas de acordo com a raça, classe, religião, geração.

Com esta perspectiva, o curso foi motivado por questionamentos acerca dos processos de apagamento das mulheres das narrativas oficiais do design. Quais áreas ou atividades foram negadas às mulheres e por quê? Por que algumas áreas do design foram historicamente desvalorizadas (artesanato, têxteis, moda, ilustração infantil) e permanecem assim ainda hoje? Como operam as dicotomias tais como esfera pública e privada, artesanato e indústria, artes decorativas e design funcional e quais suas consequências para os processos de apagamento? O curso teve como foco central a problematização das formas de apagamento da produção de mulheres designers no mundo e no Brasil, do século XX ao XXI, analisando como as áreas de atuação, locais de trabalho, parcerias e/ou casamentos, formação, trajetórias influenciaram a valorização dessas profissionais. Conhecer a produção de mulheres designers possibilita compreender narrativas sobre atividades, práticas, conhecimentos e habilidades que foram historicamente desvalorizadas. A articulação entre História do Design & Estudos de Gênero é um caminho possível para discutirmos estratégias que possam conferir maior visibilidade às mulheres no design, valorizando outras narrativas sobre o campo e suas práticas.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Lindsay Jemima Cresto; Universidade Tecnológica Federal do Paraná; Curitiba, Paraná, Brasil; lindsay.jemima@gmail.com
Maureen Schaefer França; Universidade Tecnológica Federal do Paraná; Curitiba, Paraná, Brasil; maureen.schaefer@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidade**. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

BUCKLEY, Cheryl. Made in patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design. In: **Design Issues**, vol. 3, n. 2 (out, 1986), pp. 3-14.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HARDING, Sandra. **A instabilidade das categorias analíticas na teoria feminista**. Estudos Feministas, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 7-31, 1993.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado**: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2007, p. 153-172.

LUGONES, María. Colonialidad y Género. **Tabula Rasa**. Bogotá – Colombia, n. 9:73-101, jul./dez., 2008.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas**: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. *In:* **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais**. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005, pp. 117–142. Disponível em: http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_Quijano.pdf Acesso em 2 de setembro de 2015.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Gênero**. In: SCHNEIDER, Beat. Design, uma introdução. O design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Edgard Blücher,2010 (p.249-255).

SCOTT, Joan. *Gênero: uma categoria útil de análise histórica*. Revista **Educação & Realidade**.
Vol. 20 (2), jul.-dez. 1995, p. 71-99.

AFROFUTURISMO NOS CONTOS DOS ORIXÁS: SOBRE A DECOLONIALIDADE PRESENTE NO DESIGN DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Afrofuturismo, Decolonialidade, Design, Estudos Pós-Coloniais, Histórias em Quadrinhos.

AFROFUTURISM IN "CONTOS DOS ORIXÁS": ABOUT THE DECOLONIALITY PRESENT IN THE DESIGN OF A COMIC BOOK

Afrofuturism, Comics, Decoloniality, Design, Post-Colonial Studies.

Edmilson Forte Miranda Júnior

1. INTRODUÇÃO NA PERSPECTIVA AFROFUTURISTA

A imagem do povo negro em narrativas de Histórias em Quadrinhos afrofuturistas é o foco da pesquisa que serve de base para este texto. Nesse recorte, apresento a representação do ser negro proposta pelo Afrofuturismo contrapondo-a ao pensamento hegemônico[1] – marcado pelo colonialismo. Esse negro, afrofuturista, é protagonista e traz consigo elementos de diferentes culturas cuja origem remete às tradições africanas, reposicionando também aspectos religiosos e estéticos, reapresentados em uma imagem diferente do que até então fora comum em narrativas dos mais diferentes gêneros na cultura de massa.

O Afrofuturismo é aqui entendido como o conjunto de expressões estéticas marcadas por uma contundente crítica sobre a questão racial, cujo termo é cunhado nos Estados Unidos (DERY, 1994) e se espalha como uma cultura de resistência em diferentes países. Segundo Lisa Yaszek (2013) podemos entender o Afrofuturismo como "uma ficção

[1] Refiro-me ao que Gramsci entende como a "Hegemonia da cultura ocidental sobre toda a cultura mundial" (GRAMSCI, 1999, p. 263). Esse pensamento carrega consigo o conjunto de práticas e discursos que são construídos durante o período colonial e se atualizam em outras práticas e discursos herdeiros desse colonialismo.

especulativa ou ficção científica escrita por autores afrodiaspóricos e africanos" (YASZEK, 2013, p. 1, tradução minha). Para a autora trata-se de um "movimento estético global que abrange arte, cinema, literatura, música e estudos acadêmicos" (*ibid.*, p. 1).

Proponho interpretar o Afrofuturismo como expressão do pensamento decolonial discutido por pensadores como Ramón Grosfoguel (2009), Aníbal Quijano (2005), Walter D. Mignolo (2018) e Catherine E. Walsh (2018). Pensamento esse que visa questionar um conjunto de epistemologias que formam a "matriz (colonial) criada por uma minoria da espécie humana" e que "rege a vida da maioria da espécie humana" (MIGNOLO; WALSH, 2018, p. 114). Trata-se de uma perspectiva alternativa para a relação entre o tradicional e o contemporâneo em culturas que questionam esses pressupostos. No caso do Afrofuturismo essa nova visão fala do passado, presente e futuro do povo negro, e de novos processos de subjetivação formados a partir disso. A intenção é relacionar esse fenômeno cultural cuja essência busca superar o racismo, com uma mídia que atravessou e ainda atravessa um processo de legitimação cultural – as Histórias em Quadrinhos[2]; em um país cuja maioria da população é negra – o Brasil[3].

O presente trabalho aplica o Afrofuturismo relacionando teorias decoloniais com a narrativa da História em Quadrinhos *Contos dos Orixás*, de Hugo Canuto (2019). A publicação independente emula o estilo do autor de quadrinhos norte-americanos Jack Kirby para desenhar uma visão original da mitologia Yorùbá, de origem africana. Entendemos que usar o estilo de Kirby para contar uma história cujos temas e o protagonismo é afrocentrado propõe uma crítica a referências hegemônicas feita a partir de uma opção de Design.

2. METODOLOGIA EM CRUZO

[2] Como explica Éric Maigret (2012), a mídia passou por uma "viragem pós-legítima" nas sociedades ocidentais e tem se emancipado em espaços nos quais o conceito de "cultura legítima" reinou durante muito tempo.

[3] Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad) Contínua do IBGE – até o segundo trimestre de 2019 – dos 209,2 milhões de habitantes do país, 19,2 milhões se assumem como pretos, enquanto 89,7 milhões se declaram pardos. O IBGE considera a população negra como a soma de pretos e pardos. Disponível em < https://sidra.ibge.gov.br/tabela/6403> acesso dia 13 junho 2020.

Para praticar uma "ecologia de saberes" (SANTOS; MENESES, 2009, p. 13) buscamos epistemologias fora do eixo eurocêntrico para orientar nossa metodologia. Simas & Rufino (2019) relacionam saberes despedaçados ao longo da experiência colonial que tiveram de se reconstruir "inventando terreiros, mundos, saberes/fazeres e poéticas/políticas" (SIMAS; RUFINO, 2019, p. 35) para criar a sua "Pedagogia das encruzilhadas" (*ibidem*, p. 22); um "projeto político/epistemológico/educativo" que tem como finalidade enfrentar a lógica do racismo/colonialismo por meio da transgressão do cânone ocidental (*ibid.*, p. 22). Assumimos a perspectiva fluida do "cruzo" e das "encruzilhadas" (*ibid.*, p. 116) para perceber características afrofuturistas. Destaca-se a crítica cultural a partir da revisão do passado (WOMACK, 2013, p. 9). Algo que, por sua vez, implica em um questionamento do presente e especulações sobre o futuro.

Essa pedagogia tem um agente capaz de empregá-la, o "pesquisador cambono" (SIMAS; RUFINO, 2019, pp. 39–40), aquele que "atua como um 'faz tudo' no terreiro" (*ibidem*, p. 37); para os autores, o cambono é o modelo para a prática do investigador que "opera, na interlocução, com todas as atividades que precedem os fazeres/saberes necessários para as aberturas de caminhos" (*idem*). Pretendo então me colocar como um pesquisador cambono no contato com os autores e com suas obras. A ideia é perceber no cruzamento entre as propostas de design em ambos os estilos, de Kirby e de Canuto, apropriações e reinvenções capazes de traçar o desenvolvimento de um processo criativo capaz de desafiar o cânone da indústria de quadrinhos hegemônica. Aqui o Afrofuturismo funcionará como régua delimitadora e lente focal buscando na obra de Canuto, no seu discurso e em seus processos criativos relações entre crítica cultural, revisão do passado e especulações sobre o futuro. Em específico, como o trabalho de Canuto representa o resultado de uma mudança na representatividade de culturas de matriz africana na mídia dos quadrinhos no Brasil.

Para aplicação dessa metodologia proponho as seguintes ações:

1. Analisar na obra elementos de design que correspondam ao conjunto de dados que caracterizam o Afrofuturismo, segundo descrito por Ytasha Womack (2013): I. obras que utilizem elementos de ficção científica, ficção histórica, ficção especulativa, fantasia, Afrocentricidade ou realismo mágico reunidos à crenças não-ocidentais; II. obras que

propõem crítica cultural a partir da revisão do passado e especulações sobre o futuro (WOMACK, 2013, p. 9).

2. Comparar grafismos, traço, cores, texturas e outros elementos gráficos que compõem a narrativa nas obras de Kirby e de Canuto, buscando semelhanças e diferenças capazes de expor o processo criativo que, se apropriando e subvertendo um estilo de referência, implica em uma solução contemporânea sintonizada com a crítica cultural afrofuturista.

3. DA CORRIDA ESPACIAL PARA O FUTURO ANCESTRAL

Na obra de Hugo Canuto sobre a história dos Orixás características afrofuturistas vão além da relação com a máquina e com o futuro. Em *Contos dos Orixás* o futuro se apresenta na referência à Jack Kirby. Isso porque o autor que se tornou referência da chamada era de ouro dos quadrinhos norte-americanos é também o resultado de sua época.

Influenciado pela ficção científica e pela corrida espacial, Kirby se baseava numa miscelânea de texturas, cores e grafismos que evocavam as noções de tecnologia e futuro em evidência nos anos 1960 (POSADA, 2019). Isso pode ser percebido nas histórias que produziu com Wally Wood, outro artista que, assim como Kirby, se tornou uma referência para quadrinistas nos Estados Unidos. Ambos fizeram parte da equipe responsável pela série *Sky Masters da Força Espacial* (KIRBY; WOOD, 2020), conjunto de tiras de jornal produzidas para o *George Matthew Adams newspaper syndicate* entre setembro de 1958 e fevereiro de 1961 (*ibidem*, 2020). Nessa série vemos a influência que a guerra fria e a corrida espacial tiveram sobre os temas com os quais o autor trabalhava.

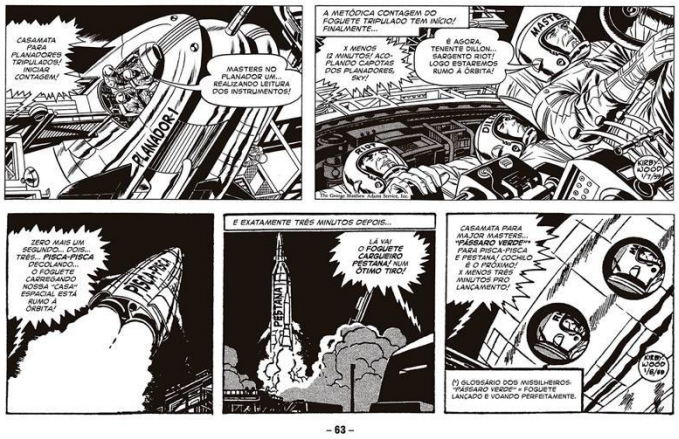


Figura 1 – Página 63 da edição brasileira que compila as tiras da série.
Fonte: *Sky Masters da Força Espacial* (KIRBY; WOOD, 2020)

O design de foguetes, estações espaciais, trajes pressurizados e outros equipamentos do tipo foram desenvolvidos por Kirby alguns anos antes do real pouso na superfície lunar. Sem referências reais o quadrinista precisou criar seus próprios projetos de como seriam itens de uma viagem ao espaço.

Esses elementos já povoavam as imagens descritas nos *pulps* de ficção científica e desenhadas nos quadrinhos da época, mas com Kirby, tornaram-se uma referência para outros desenhistas. Essa experiência ajudou o autor a desenvolver grafismos que se tornariam marcas nos temas que levou para o design de suas personagens e cenários.

Outro exemplo recorrente no trabalho de Kirby são os "*Kirby Krackles*", como ficaram conhecidos o desenho de grupos de pontos pretos redondos usados para representar energia massiva, não necessariamente direcionada, muitas vezes de natureza cósmica.[4]

[4] Disponível em https://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/3997 Acesso em 10 de dezembro de 2020.

Figura 2 – Fantastic Four nº 48 (Março de 1966) "*The Coming of Galactus*" p. 12, desenhos de Jack Kirby, arte-final de Joe Sinnott.

Em seu livro *Hand of Fire: The Comics Art of Jack Kirby* (2012), Charles Hatfield explica o estilo de Kirby como parte da estética desse período, que chama de "sublime tecnológico", algo que se refere ao "uso de motivos de alta tecnologia para representar grandes forças que não apenas são inefáveis e terríveis (no sentido original da palavra), mas também podem resultar em choque, estranhamento ou loucura" (HATFIELD, 2012, p. 146).

Canuto usa todo esse aparato construído por Kirby para compor sua visão da história dos Orixás, destacando a ancestralidade africana traduzida pelo modo como essa cultura se integrou às práticas brasileiras. Tanto na criação das vestimentas quanto nos cenários, o aspecto futurista se mistura com texturas e grafismos africanos criando um universo único, Afrofuturista.

Figura 3 – Arte para promover a edição independente de *Contos dos Orixás* de Hugo Canuto.
Fonte: https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-tales-of-the-orishas/ Acesso em 5 dez de 2020

A ideia para produção da edição independente de Contos dos Orixás (CANUTO, 2019) surgiu quando Canuto criou uma série de falsas capas colocando como super-heróis os Orixás. Abaixo vemos como ele usou o design original de Kirby na indumentária da personagem *Xangô, o deus do trovão*, bem como para o cenário e os grafismos que compõem o design da capa.

Figura 4 – *Odin* ilustrado por Jack Kirby à esquerda e *Xangô* ilustrado por Hugo Canuto à direita.
Fonte: https://i.pinimg.com/originals/6a/e6/cd/6ae6cdfd449ca9fffd98e33e6a88c981.jpg e https://hugocanutodotcom.files.wordpress.com/2017/01/xangc3b4-low-rgb.jpg?w=882 Acessos em 5 dez de 2020

Figura 5 – A evolução no design de Xangô desde a falsa capa (à direita) até uma página de *Contos dos Orixás*. Fonte: https://hugocanutodotcom.files.wordpress.com/2017/01/xangc3b4-low-rgb.jpg?w=882 Acessos em 5 dez de 2020

O que vemos ao comparar ambos é uma evolução no estilo de Canuto que começa emulando o traço de Kirby para em seguida se afastar da referência inicial norte-americana à medida em que estuda as referências visuais da cultura *Yorùbá*. Abaixo é possível ver exemplos de arte dos povos *Yorùbá* ao lado de uma das páginas do quadrinho de Canuto. A presença de detalhes gráficos da arte em madeira nas linhas e proporções em objetos e personagens é evidente.

Figura 6 – Escultura *Yorùbá* do século IXI à esquerda e página de *Contos dos Orixás* à direita. Fonte: https://www.pbslearningmedia.org/resource/ket-kyvam-speed20/yoruba-panels-late-19th-century/en/ Acesso em 5 dez de 2020 e *Contos dos Orixás* (CANUTO, 2019)

Elementos característicos de cada Orixá, – como a cor vermelha para Xangô ou as duas espadas de Ogum – são revistos pelo traço de Canuto que, emulando o estilo de Kirby, inventa o seu próprio, respeitando a iconografia de matriz africana. Nesse sentido a obra

assume o Afrofuturismo porque se apropria do estilo de Kirby. Um estilo baseado nas características próprias dos quadrinhos inspirados nas histórias de ficção científica da época, em sintonia com os efeitos da corrida espacial durante o período da Guerra Fria.

4. CONSIDERAÇÕES PARA UMA ANÁLISE AFROFUTURISTA

Na análise acima é possível notar que *Contos dos Orixás* resgata uma "perspectiva epistémica proveniente do lado subalterno da diferença colonial" (GROSFOGUEL, 2009, p. 41): a iconografia *Yorùbá* no cruzo com o design futurista dos quadrinhos de Kirby. As características do Afrofuturismo aparecem principalmente no aspecto gráfico do trabalho – desenho, estilo, traço e grafismos. Caráter diferente dos quadrinhos afrofuturistas que se destacam no extenso conjunto de produções norte-americanas, mais focadas nas tecnologias cibernéticas e ficção científica. A análise também expõe elementos culturais arraigados no Brasil: a mitologia e a linguagem *Yorùbá*, expressas graficamente e no roteiro. Portanto, examinar *Contos dos Orixás* (CANUTO, 2019) e o contexto da produção de quadrinhos afrofuturistas brasileiros na qual se insere, é também investigar sua relação com as transformações sociais que o influenciam e são por ele influenciadas.

Afinal, o Afrofuturismo é o resultado estético de uma série de transformações culturais, políticas e sociais. Merece, portanto, uma atenta pesquisa em outros espaços e realidades, como é o caso do Brasil.

EDMILSON FORTE MIRANDA JÚNIOR; Mestre; Universidade de Aveiro; Aveiro, Portugal; edmilson.miranda@ua.pt.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANUTO, H. **Contos dos Orixás**. Salvador: Hugo Canuto. Autor independente, 2019.

DERY, M. Black to the Future: interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. Em: DERY, M. (Ed.). . **Flame Wars: The Discourse of Cyberculture**. Durham: Duke University Press, 1994. p. 179–222.

GRAMSCI, A. **Cadernos do cárcere. Volume 1: introdução ao estudo da filosofia. A filosofia de Benedetto Croce**. Trad.: Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

GROSFOGUEL, R. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: Transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. **Periferia**, v. 1, n. 2, p. 41–91, 26 Dez. 2009.

HATFIELD, C. **Hand of Fire: the comics art of Jack Kirby**. Jackson: University of Mississippi Press, 2012.

KIRBY, J.; WOOD, W. **Sky Masters da Força Espacial**. Tradução: Dandara Palankof. 1ª ed. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2020.

MAIGRET, É. Bande dessinée et post-légitimité. Em: **La Bande dessinée: une médiaculture**. Paris: Armand Colin, 2012. p. 130–148.

MIGNOLO, W. D.; WALSH, C. E. **On Decoloniality**. Durham: Duke University Press, 2018.

POSADA, T. Afrofuturism, Power, and Marvel Comics's Black Panther. **The Journal of Popular Culture**, v. 52, n. 3, p. 625–644, 12 Jun. 2019.

QUIJANO, A. Colonialidade do Poder, Eurocentrismo e América Latina. Em: LANDER, E. (Ed.). . **A colonialidade do saber. Eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas**. Tradução: Julio Cesar C. B. Silva. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 227–278.

SANTOS, B. DE S.; MENESES, M. P. **Epistemologias do sul**. Coimbra: Cortez Editora, 2009.

SIMAS, L. A.; RUFINO, L. **Fogo no mato: a ciência encantada das macumbas**. Rio de Janeiro: Mórula Editora, 2019.

WOMACK, Y. L. **Afrofuturism: the world of black sci-fi and fantasy culture**. Chicago: Lawrence Hill Books, 2013.

YASZEK, L. Race in Science Fiction: The Case of Afrofuturism. **A Virtual Introduction to Science Fiction**, n. 180, p. 1–11, 2013.

_____. Afrofuturism in American science fiction. Em: CANAVAN, G.; LINK, E. C. (Eds.). . **The Cambridge Companion to American Science Fiction**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015. p. 58–69.

ENTRE POTES E BACTÉRIAS:
RELATOS SOBRE (UM) O UNIVERSO MULTIFACETADO DO DESIGN (SOCIAL)

Palavras-chave: Design Social, Moita Redonda, Biotecnologia Ambiental, Design das Associações, Teoria-ator-rede.

BETWEEN POTS AND BACTERIA:
REPORTS ON (ONE) THE MULTIFACETED UNIVERSE OF (SOCIAL) DESIGN

Keywords: Social Design, Moita Redonda, Environmental Biotechnology, Design of associations, Actor-Network-Theory.

Adson Pinheiro Queiroz Viana

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva

Cláudia Teixeira Marinho

O objetivo desse ensaio é trazer luz à vinculação do Design aos termos Social e Associação. O Design Social (DS) já é um termo bastante difundido e por vezes possui divergências. Aqui o definimos como aquele que busca atender as necessidades das pessoas invisibilizadas, como as que possuem baixa renda ou necessidades especiais ou que não possuem meios para criar uma demanda formal (MARGOLIN E MARGOLIN, 2004). Devido esse tipo de projeto possuir uma dinâmica complexa, sugere-se a combinação de métodos que possuem uma abordagem inter/transdisciplinar e multifacetada, a fim de contemplar a maior quantidade de elementos possíveis do sistema. A precondição para sua existência está relacionada à participação ativa dos atores locais (designers difusos) de modo horizontal com atores externos (designers e outros especialistas). O reconhecimento de que todos os atores estão em conjunto trabalhando para melhorar o bem-estar da comunidade no território, favorece o entendimento da complexidade existente, e, consequentemente, promove a autonomia local por meio das inovações sociais *bottom-up* que são mais eficientes e capazes de gerar sistemas recursivos (MANZINI, 2017).

O Design das Associações (DA) é um conceito que emerge do emprego do termo associação utilizado por Latour (2011) para destacar o caráter simultaneamente consistente, transitório e aberto do social; o qual foi adotado como argumento para refletir sobre as associações entre não-humanos e humanos e como elas operam no âmbito do desenvolvimento do conhecimento por meio do design, em especial, na produção dos artesanatos. Latour (2012), logo depois, apresenta no livro "Reagregando o Social: Uma Introdução à teoria do Ator-Rede" uma lista de 'fontes de incertezas' para auxiliar na tarefa de desdobrar as controvérsias sobre o mundo (estabilizado como) social. Na terceira fonte de incerteza ele descreve sobre a não passividade dos objetos, como previsto pela filosofia moderna; e argumenta que além de determinar e servir de cenário para a ação humana, eles agem, influenciam os sujeitos e participam da construção dos fatos sociais. Às coisas precisam "autorizar, permitir, conceder, estimular, ensejar, sugerir, influenciar, interromper, possibilitar, proibir, etc." (LATOUR, 2012 p. 109).

Tim Ingold explica que a sociedade foi ensinada a olhar apenas para os objetos finais e para o processo social que compreende a produção e o contexto dos objetos, e acrescenta que não fomos ensinados a olhar para o material que o constitui. Para elucidar esse pensamento, ele descreve a existência do termo "material cru", e a inexistência do termo "material cozido", pois este, ao ser solidificado, já se torna objeto (INGOLD, 2011). Ingold acredita que o fazer está vinculado mais a um processo de associação com o material do que à imposição de formas externas sobre ele, pois a matéria está em constante movimento. O autor propõe que se deixe de olhar para o ambiente como um conceito metafísico percebido culturalmente como algo separado dos humanos, e se passe a pensar sobre um ambiente, no qual estamos construindo ao mesmo tempo em que somos construídos (INGOLD, 2000).

Para melhor entendimento dos conceitos vinculados, trazemos parte do relato de uma experiência de projeto que possui uma abordagem que combina esforços para compreender os processos ecológicos e sociais de uma comunidade tradicional, produtora de artesanato com argila, localizado em Moita Redonda (MR), distrito do município de Cascavel (CE). O povoado possui cerca de 800 dos 9.985 habitantes em

situação domiciliar rural do município (CEARÁ, 2012). Destes, cerca de 32% (quase 50 núcleos familiares) trabalham modelando quatro tipos de argila para produção de artesanatos, principal fonte de renda, que promove, para maioria, não mais que um salário mínimo. Suas produções são centenárias, geracionais, majoritariamente femininas, e foram influenciadas pela intensa troca cultural entre indígenas e colonos da região. Os artesãos e artesãs de MR expressam sua criatividade na criação singular de cerâmicas utilitárias, lúdicas e decorativas (BELAS, 2013; OLIVEIRA, 2013).

Durante os últimos anos as(os) oleiras(os) da comunidade de MR têm enfrentado diversos problemas que envolvem: a perda da tradição; a escassez de algumas matérias-primas; a invisibilidade do espaço e as dificuldades nas vendas. Estes fatores somados às influências externas (globalização), tem substituído a cerâmica tradicional identitária por artefatos sem tradição, de baixo custo, produzidos em série e pintados com tinta acrílica. Em entrevistas, os artesãos relatam que se tivesse a argila branca (toá branco), matéria-prima escassa, trabalhariam com ela no processo de pintura. Esse toá otimiza o processo, melhora a qualidade dos artefatos e valoriza a tradição (BELAS, 2013; VIANA, 2019).

Um dos movimentos de transformação no projeto objetiva reconquistar a argila branca, utilizada para representar grafismos característicos da comunidade nas peças artesanais de barro, por meio da associação do fazer social ao universo microscópico contido dentro do material utilizado pelos próprios artesãos. Atores sociais, atores especializados, artefatos, argila e microrganismos são apresentados como parte dos atores de um sistema multifacetado que potencializa o fazer design, no qual não haveria a determinação do humano sobre o não humano – mas associações.

A abordagem multimétodos e transdisciplinar mobilizou: o metaprojeto (MORAES, 2010) e o metadesign (VASSÃO, 2010), ambos propõem a busca pelo entendimento da complexidade em diversas escalas, de modo a abranger os valores e a situação do contexto onde a investigação se insere, por meio de representações gráficas de síntese e parâmetros que auxiliam na criação de estratégias que atendem a realidade do território; a pesquisa-ação (THIOLLENT, 1986), um método colaborativo que compreende vários ciclos de ação e reflexão, e que está inclinado a criar soluções práticas para problemas por meio do envolvimento como co-pesquisadores - uma maneira de fortalecer a capacidade

destes de influenciar a pesquisa e gerar conhecimentos empíricos, considerando suas próprias prioridades e percepções e, por último, dois tipos de prospecção: uma ecológico/social (ANDRADE, 2006), por meio do auxílio de comunidades que possuem contato direto com a natureza, já que elas possuem conhecimentos, práticas e costumes empíricos e geracionais; e um bioquímico por meio de microrganismos, resultantes da evolução e da adaptação de cerca de 3,8 - 4,2 bilhões de anos, que possuem vias metabólicas, repertório genético, taxa de crescimento e adaptabilidade que não se compara a outro grupo de organismo vivente no planeta (BUNGE, WILLIS E WALSH, 2014; WEISS *et al.,* 2016).

Ouvir os artesãos, observar o território, documentar e sintetizar graficamente as necessidades sociais para entender toda a biodiversidade existente, prospectar indivíduos da comunidade e prospectar microrganismos capazes de biodespigmentar e solubilizar o óxido de ferro contido na argila vermelha (mais abundante) a fim de propor uma alternativa de tecnologia socioambiental eficaz e de baixo custo, foram os meios encontrados para respeitar os diversos elementos do território e buscar melhorias para sistema sócio-ambiental em questão. Os experimentos no Laboratório de Design Social (VARAL/UFC) e no Laboratório de Microbiologia Ambiental e do Pescado (LAMAP/UFC), foram conduzidos para criar estratégias capazes de serem utilizadas *in loco* pelos artesãos.

Os resultados preliminares mostram que ao associar outros tipos de saberes renegados pela ciência, foi possível encontrar respostas que emergiram da integração do próprio meio. As bactérias autóctones encontradas no material utilizado pelas(os) artesãs(ãos) foram capazes de solubilizar o ferro contido nas argilas mais abundantes, por meio de procedimentos que possuem baixo custo inicial e operacional, de fácil manuseio, ambientalmente benigno e que preservam a estrutura cristalina da argila.

Conclui-se, portanto, que os atores reconhecidos pelo sistema projetado (laboratórios – comunidade – artesãos - artefatos - argilas – microrganismos) podem ser ativados como um sistema capaz de criar alternativas comprometidas com a vida em comunidade e com a natureza, de modo inclusivo, seguro, resiliente e sustentável. Conclui-se também que este projeto aproxima a universidade a uma comunidade

tradicional, proporciona a troca entre saberes e conhecimentos científicos e empíricos e colabora com o 11º Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS), da agenda de 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU), que pretende tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros e resilientes e sustentáveis, por meio de projetos de conservação que consideram a sociobiodiversidade. A busca pela otimização desta pesquisa poderá contribuir para o desenvolvimento comunitário, de modo a fortalecer as relações internas, a equidade social e a cidadania.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ADSON PINHEIRO QUEIROZ VIANA; Mestrando; Universidade do Estado de Minas Gerais; Minas Gerais; Brasil; adson.queiroz12@gmail.com
ANNA LÚCIA DOS SANTOS VIEIRA E SILVA; Doutora; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; lilu@daud.ufc.br
CLÁUDIA TEIXEIRA MARINHO; Doutora; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; marinhoclufc@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, P. P. Biodiversidade e conhecimentos tradicionais. **Revista Prismas**: Direito, Políticas Públicas e Mundialização, v. 3, n. 1, p. 03-32. 2006.

BELAS, C. A. **Cerâmica tradicional de Cascavel.** Rio de Janeiro: Iphan/CNFCP, Sala do Artista Popular, v. 185, p. 8-33, 2016.

BUNGE, J.; WILLIS, A.; E WALSH, F. Estimating the number of species in microbial diversity studies. **Annual Review of Statistics and Its Application,** v. 1, p. 427-445. 2014.

CEARÁ. **Instituto de Pesquisa e Estratégia Econômica do Ceará- IPECE**. Perfil básico regional 2012. Fortaleza: IPECE, 2012

CESCHIN F. How the design of socio-technical experiments can enable radical changes for sustainability. **International Journal of Design**, v. 8, n. 3, 2014.

INGOLD, Tim. **Being alive**: essays on movement, knowledge and description. New York: Routledge, 2011.

_____. **The perception of environment**: essays on livelihood, dwelling and skill. New York: Routledge, 2000.

KRUCKEN, L. **Design e território:** valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social.** Salvador: EDUFBA, 2012; Bauru. São Paulo: EDUSC, 2012.

_____. **A esperança de pandora: Ensaios sobre a realidade dos estudos científicos.** Bauru, SP: EDUSC, 2001.

MANZINI, E. Design para inovação social e sustentabilidade: Comunidades Criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Coordenação de tradução Carla Cipolla; Rio de Janeiro: **E- Papers - Cadernos do grupo de Altos Estudos;** v. 1, 2008.

_____. **Design:** quanto todos fazem design. Uma introdução ao design para a inovação social. Tradução Luzia Araújo. São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 2017.

MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. Um "modelo social" de Design: questões de prática e pesquisa. **Revista Design em Foco**, v. 1, n. 1, p. 43-48, 2004.

MORAES, D. **Metaprojeto:** o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

OLIVEIRA, A. R. **O artesanato no âmbito da economia criativa:** o caso da comunidade da Moita Redonda, Cascavel/CE. 68 f. TCC (graduação em Ciências Econômicas) - Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade, Fortaleza/CE, 2013.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986.

VASSÃO, C. A. **Metadesign:** ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

VIANA, A. P. Q. **Design social e biotecnologia ambiental:** pesquisa para inovações sociais em Moita Redonda, uma comunidade artesã do Ceará. 2019. 61 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Centro de Tecnologia, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

WEISS, M. C.; SOUSA, F. L.; MRNJAVAC, N.; ROETTGER, M.; NELSON-SATHI, S.; MARTIN, W. F. The physiology and habitat of the last universal common ancestor. **Nature Microbiology,** v. 1, n. 16116. 2016.

CARETAS E MÁSCARAS
DESIGN EM CORRESPONDÊNCIAS COM OS MATERIAIS E ARTESÃOS DA COSTA RICA E DO MARANHÃO

Palavras-chave: Artesãos, Copesquisa, Correspondências, Design, Materiais.

CARETS AND MASKS
DESIGN IN MATCH WITH MATERIALS AND CRAFTSMANS FROM COSTA RICA AND MARANHÃO

Keywords: Craftsmen, Coresearch, Correspondence, Design, Materials.

Gloriana Solís Alpízar
Raquel Gomes Noronha

Apresentamos aqui uma abordagem sobre o uso dos materiais como parte imprescindível na prática do design e sobre como as designers passam as suas ideias do mundo intangível ao mundo tangível da produção. Buscou-se responder: o que podemos aprender com os processos criativos de artesãos de máscaras e caretas, entre os Borucas da Costa Rica, e um mestre maranhense de caretas de Cazumba, sobre o uso qualitativo dos materiais no campo do design? Inclui-se a participação e o fluxo dos materiais de forma física e simbólica. Além disto, mostra-se, por meio de relações de correspondência, o encontro das designers e artesãos, no Maranhão e na Costa Rica, por meio do fazer de caretas e máscaras, assim como os processos criativos e produtivos que incluem cada uma destas. Mediante diferentes teorias e análises, expõe-se a inferência da criatividade, a imaginação, a intuição e o contato constante com os materiais.

Posto isto, apresentamos autores que abordam um olhar qualitativo dos materiais, propondo deixar a antiga crença de que estes só contêm seu aspecto anatômico e morfológico, que mostra sua materialidade, como seres inertes (objetos), apresentando-os como sujeitos de pesquisa, que podem ser abordados e analisados de forma física e qualitativa; incluindo características tanto técnicas quanto simbólicas.

Assim, para David Pye (1968) os materiais possuem vida, estes são matéria ativa, que não precisa da interferência do ser humano para estar ativos no mundo. Isto fala dos materiais como coisas que vão além das propriedades físicas. Em concordância com o

anterior, Ingold (2015) argumenta que os materiais que se encontram presentes no mundo não são seres inertes, estes estão correspondendo de alguma forma com o entorno, por isto a importância de aprender sobre o que estes têm para manifestar. Para este autor os materiais têm vida, e se relacionam com tudo o que convive com eles, vão mais além da materialidade, e é assim como ele fala da ação dos materiais no mundo onde estes são "os componentes ativos de um mundo-em-formação. Onde quer que a vida esteja acontecendo, eles estão incansavelmente em movimento – fluindo, se deteriorando, se misturando e se transformando" (INGOLD, 2015, p. 61).

No mesmo contexto, a designer Karana (2009) apresenta a importância que tem o pensar nos materiais no momento da produção, lembrando assim, que estes aportam significados, portanto precisamos conhecê-los, já que estes levaram seus significados para o produto final. Desta forma, a proposta desta autora pretende explorar sobre como os materiais adquirem estas interpretações e, por conseguinte, colaboram com os outros elementos, por meio da forma, funções, e destinatários, para, assim, os materiais se expressarem de diferentes formas.

Esta mudança de percepção convida para uma criação em correspondência, com as pessoas, os materiais e os ambientes, na perspectiva proposta pelo antropólogo Tim Ingold (2010). Isto com o fim de provocar criações mais atentas, por meio da escuta e do cuidado, deixando-nos guiar, em campo, pelo fluxo dos materiais; efetuando processos que se focam tanto nas propriedades físicas dos materiais como nas formas qualitativas destes, resultando, assim, em processos mais sensíveis, tanto de criação como de produção.

Em razão disso, buscou-se uma aproximação com os saberes tradicionais, com os quais o campo do design ainda tem muito a aprender e a se inspirar. O saber-fazer, a sensibilidade e os processos criativos são parte do dia a dia de comunidades que praticam trabalhos ancestrais. Estes artesãos mostraram suas vivências com os materiais e de que forma se comunicam, deixando-os fluir e corresponder de forma natural. A pesquisa foi baseada em duas festividades tradicionais. A primeira é a produção de máscaras de "Diablitos" que formam parte da "Danza de los Diablitos", tradição ancestral dos indígenas Boruca da Costa Rica. Por outro lado, encontra-se a produção de caretas do Cazumba, que

é um personagem que integra a festividade do Bumba Meu Boi, que acontece, entre outros lugares, no Maranhão, Brasil.

Nesta pesquisa, incorporamos como fatores principais as experiências dos copesquisadores, que são os artesãos e pretende-se trabalhar com eles como pesquisadores, não como atores sociais externos à pesquisa, ou mesmo sujeitos da pesquisa. Eles vivem naquilo que denominamos academicamente como "campo de pesquisa", mas lá é onde suas vidas acontecem, e nós estamos lá, colaborando e correspondendo ao compartilhar conhecimentos, experiências e processos, e por isto é que aprendemos com eles.

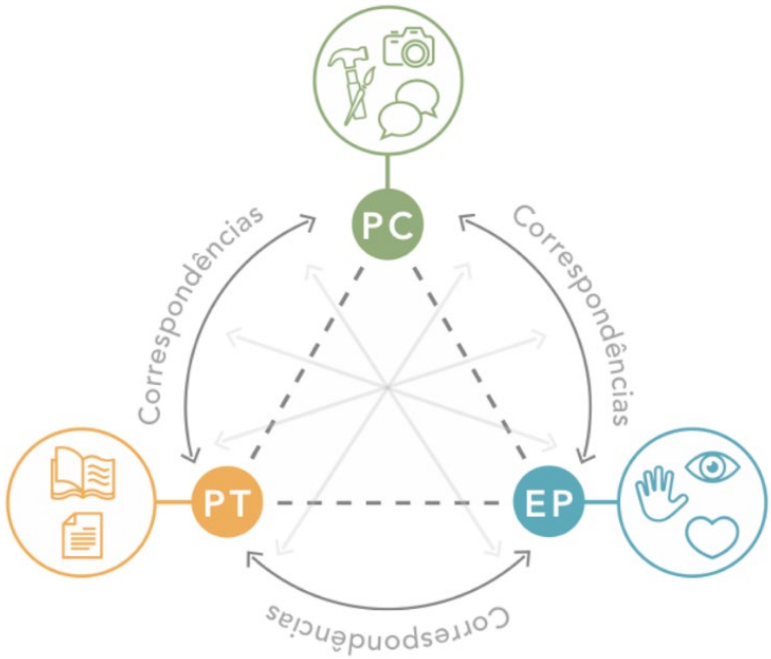
Trabalhamos sob a inspiração das práticas de correspondências, de Tim Ingold (2016), que critica os processos que propõem descrição ou representação dos outros, estes que se baseiam em pesquisas sem participação, sem conhecimento do que acontece realmente ao interno da realidade a pesquisar. Pelo contrário, o autor propõe "o termo *correspondência* para designar essa composição de movimentos que, à medida que se desenrolam, respondem continuamente uns aos outros" (INGOLD, 2013, p.105-8).

Aqui, apresentamos teorias que nos fizeram refletir sobre a relevância de compreender o processo criativo de pessoas que trabalham diretamente com os materiais, mas sem o conhecimento teórico de metodologias criativas tradicionais do campo do design. Propomos um processo inverso, de investigar os processos produtivos e aprender com os materiais, em correspondências com os praticantes habilidosos.

Ainda sobre as práticas de correspondências, Rachel Harkness explica: "Trata-se de responder e estar em relação a uma pessoa, um lugar, um objeto ou uma ideia, em um determinado momento, estação e lugar." (HARKNESS, 2017, p.178, tradução nossa). Assim Anusas e Harkness (2014) sugerem estarmos mais atentos, a responder ao outro de forma justa, assim como aos materiais e o entorno, por meio de atitudes reflexivas e críticas, mas também atentas e éticas, de forma que as relações não sejam lineares, mas multilineares ou multiperspectivas.

Desse modo, a pesquisa surge como um laço para adentrarmos nos processos participativos do design, considerando-se a multidimensionalidade: trabalhamos com os artesãos como copesquisadores desta investigação, trazendo seus saberes como marco teórico fundamental do trabalho. Assim, a experiência em campo é resultante do

compartilhar diretamente com cinco artesãos, mediante a observação participante e as relações de correspondência com eles, seus materiais e conhecimentos.



(PT= Pesquisa teórica - PC=Pesquisa em campo - EP= Experiência da pesquisadora)

Fonte: elaborada pela autora

Como parte dos resultados, realizamos uma análise que parte da triangulação mostrando os processos produtivos e apresentando as múltiplas camadas: observações, sentimentos, falas, de todas as subjetividades que esta pesquisa abarca, incluindo-se os materiais. Costuradas pela teoria norteadora da pesquisa, entrelaçando as teorias que embasam a pesquisa, o conhecimento e fala dos artesãos e as relações ocorridas no campo referente às vivências das pesquisadoras.

Como um dos resultados da pesquisa, sugerimos algumas mudanças de olhar do ensino do design dentro da academia, ou seja, formas estabelecidas para trabalhar em diferentes formas de se fazer e pensar design, mostrando que as metodologias muitas das vezes podem ir se modificando com o fluxo do processo, lembrando que devemos ter presentes a criatividade e a intuição e que além disso estamos inseridos num mundo ao que devemos corresponder.

Sugerindo, assim, um maior aprendizado no trabalho conjunto com os copesquisadores, observando cuidadosamente formas de trabalho que são utilizadas, assim como a escuta atenta sobre os saberes destes praticantes habilidosos. Permitindo, desta forma, parcerias no campo de trabalho, por meio de um olhar sensível, aceitando que os processos possuem mudanças e que estas criam aprendizados novos. Isso nos leva a pensar em metodologias que incorporem e permitam o acontecer do entorno e o fluxo da vida, tanto dos materiais como dos demais seres vivos presentes nos processos.

Da mesma forma, pensamos processos de desenho e produção que não fiquem presos em uma perspectiva criada a partir dos laboratórios; sugerimos que as produções respondam ao entorno, por meio de correspondências com os envolvidos e as suas bagagens históricas, sociais e culturais, envolvendo assim não só a mente, também o corpo e os sentidos. Criando assim resultados com sentido, com cuidado e atenção como reflexo da participação, colaboração e correspondência.

Para concluir, esperamos que esta discussão possa trazer um olhar de empatia e valorização pelos processos de correspondência, mas também uma valorização pelos processos que surgem no campo por meio dos saberes tácitos. Abrindo assim o leque de possibilidades metodológicas no momento de criação e produção, ressaltando sempre a importância de sermos sensíveis com o mundo e os demais seres vivos.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Gloriana Solís Alpízar; Mestre; Universidade Federal do Maranhão; São Luís, Maranhão, Brasil; glorisolis11@hotmail.com

Raquel Gomes Noronha; Doutora; Universidade Federal do Maranhão; São Luís, Maranhão, Brasil; raquel.noronha@ufma.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANUSAS, M; HARKNESS, R. Things Could Be Different: Design Anthropology as Hopeful, Critical, Ecological. Paper For The Seminar: **"Ethnographies of the Possible"**, Aarhus, Dk, p.1-15, 10 abr. 2014.

HARKNESS, R. (Ed.). **An Unfinished Compendium of Materials**: Knowing from the Inside. Aberdeen: University Of Aberdeen, 2017. 252 p.

INGOLD. **Chega de Etnografia!** A educação da atenção como propósito da Antropologia. In: Educação. Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, set./dez. 2016.

_____. **Conociendo desde dentro**: reconfigurando las relaciones entre la antropología y la etnografía. Etnografías Contemporáneas. v.2, n.2, p.218-230, 2015.

_____. Los materiales contra la materialidad. **Papeles de Trabajo**, v.7, n.11, p.19-39. 2013.

_____. **Llevando las cosas a la vida**: enredos creativos en un mundo de materiales. [Bringing Things to Life: Creative Entanglements in a World of Materials, en: Realities Working Papers. v.15, 2010. Traducción: Andrés Laguens.

KARANA, Elvin. **Meanings of materials**. Dissertação (Doutorado) - Delft University of Technology, Delft, the Netherlands, 2009.

PYE, David. **The Nature and Art of Workmanship**. Cambridge, UK: Camb. Univ. Press, 1968.

POR UM DESIGN SENTIPENSANTE:
aproximações a perspectivas latinoamericanas para praticar e experimentar design.

Palavras-chave: Design, América Latina, Decolonialidade, Investigação-Ação Participativa.

FOR A *SENTIPENSANTE* (THINKING-FEELING) DESIGN:
approaches to Latin American perspectives for practicing and experimenting design.

Keywords: Design, Latin America, Decoloniality, Participatory Action-Research.

Maria Cristina Ibarra

1. INTRODUÇÃO

Nos anos 1970, se fortaleceu na Colômbia o que se conhece como Investigação-Ação Participativa (IAP), cujo pioneiro neste país foi o sociólogo Orlando Fals Borda. Este autor aponta que já no começo dos trabalhos de campo na Colômbia, na modalidade IAP, se experimentaram dificuldades teóricas e metodológicas. Os marcos de referência que ele tinha recebido da Europa e dos Estados Unidos eram em parte "inaplicáveis à realidade existente, viciados ideologicamente por defender os interesses da burguesia dominante" (FALS BORDA, 2012a, p. 215, tradução nossa). O autor afirma que a rejeição a estes métodos e teorias se relaciona com os conceitos de ciência e realidade que estavam embutidas neles. Conceitos que insistiam que a sociologia podia ser pautada pelas ciências exatas.

A IAP é definida por Fals Borda como uma metodologia que busca a produção de conhecimento propositivo e transformador, mediante um processo de debate, reflexão e construção coletiva de saberes entre diversos atores de um território específico com o objetivo de alcançar uma transformação social (VALBUENA, 2018). Fals Borda (2012b) afirma que a IAP deve ser enxergada não só como uma metodologia de pesquisa, senão

também como uma filosofia de vida que converte a seus praticantes em pessoas "sentipensantes".

O termo sentipensante é um neologismo e tem sido tradicionalmente associado ao trabalho de Fals Borda, porém recentemente outros autores, como o antropólogo Arturo Escobar (2018) o tem retomado. No livro *Sentipensar con la Tierra*, Escobar faz um chamado a 'sentipensar' com os nossos territórios e não com "o saber descontextualizado que fundamenta as noções de "desenvolvimento", "crescimento "e até mesmo "economia""(ESCOBAR, 2018, p. 16, tradução nossa). Baseada em Fals Borda (2012a) e em Escobar (2016, 2018), proponho discutir sobre o que seria um design sentipensante.

Arturo Escobar (2016), no livro *Autonomia y Diseño*, explica que a modernidade carrega uma visão dicotômica, que faz com que reduzamos nossas concepções do mundo. Com a modernidade, entendemos o mundo a partir de binários ou dualismos como: natureza/cultura, sujeito/objeto, mente/corpo, razão/emoção, entre muitos outros. Esta visão dualista conforma o que Escobar (2016) chama de 'euromodernidade'.

Para Escobar (2016), o problema não está na divisão dicotômica em si, senão na hierarquia estabelecida no par. Em cada um dos binários citados, um dos elementos predomina sobre o outro. Por exemplo, a cultura, a razão e a mente são mais valorizados do que a natureza, a emoção e o corpo. Segundo Escobar (2016), essa hierarquia dos binários é a característica principal da modernidade, e por sua vez da colonialidade, e tem consequências sociais, ecológicas e políticas. Para este autor, esse aspecto da colonialidade, em que um elemento do par é mais valorizado do que o outro, é considerado central para o sistema/mundo moderno que surgiu com a conquista do continente americano e que colocou o mundo europeu no topo da civilização.

Escobar afirma que "não há modernidade em nenhum lugar sem essa colonialidade, que também implica um eurocentrismo profundo e generalizado" (ESCOBAR, 2016, p.112). Ou seja, a modernidade está intimamente relacionada com a colonialidade, que coloca a Europa no centro do mundo.

2. O DESIGN E AS DICOTOMIAS DO MUNDO MODERNO

Agora, qual a relação destas características da modernidade com o design? Escobar (2016, p. 25) explica que o design é fundamental para sustentar as estruturas que mantêm o mundo moderno contemporâneo. Designers fazem parte desse mundo moderno e tem moldado o design a partir dessa euromodernidade, inclusive na América Latina. Sendo uma designer latinoamericana, me pergunto: como pensar uma prática do design mais contextualizada, menos eurocêntrica?

Voltando ao conceito de Sentipensar, é importante assinalar que este conceito está relacionado com o enfraquecimento das hierarquias de algumas das dicotomias da modernidade. Do meu ponto de vista, principalmente, ele está relacionado com enfraquecimento de quatro dicotomias: mente/corpo, sujeito/objeto, razão/emoção e natureza/cultura (p. 111). Na tradição racionalista, segundo Boaventura de Sousa Santos (2007), as dicotomias são vistas como totalidades do mundo real e não como partes de uma realidade muito mais ampla. Isso causa uma simplificação do mundo, além de levar a um sistema hierárquico, onde uma é colocada como dependente da outra.

Fals Borda (2012a) discorre sobre estas dicotomias ao longo do seu trabalho, com uma forte crítica ao cartesianismo ou positivismo. Começo com a dicotomia **mente/corpo**. Pela perspectiva de Escobar (2016), entendemos que, no mundo moderno, a mente é mais valorizada do que o corpo. Isso significa que o que é experimentado com o corpo, como as percepções, sensações, vivências da(o) pesquisador(a), entre outras, muitas vezes, são menos valorizadas que os dados coletados em questionários, por exemplo. Falando sobre a IAP, Fals Borda (2012), afirma que nas disciplinas sociais as(os) pesquisadoras-observadoras(es) fazem parte do universo observável. Ou seja, elas(es) experimentam o mundo, são afetadas(os) por ele. Fazendo uma crítica aos cânones positivistas sobre a objetividade e a neutralidade, ele propõe que as(os) pesquisadoras(es) se identifiquem plenamente com os grupos com os quais elas(es) entram em contato, não só para obter informação, mas para contribuir à realização das metas de mudança desses grupos. Ele propõe uma relação de envolvimento com os grupos e não uma relação de extração de conhecimento, em que o corpo está presente, em que a vida pessoal da(o) pesquisador(a) se junta ao seu trabalho.

A mitigação da dicotomia mente/corpo tem relação com a dicotomia **sujeito/objeto**. Em relação a esta última, Fals Borda afirma que na ciência social crítica, a diferença sujeito/objeto pode se reduzir na prática da pesquisa. Ele propõe uma simetria de relações na qual não se explora cognitivamente um grupo, mas cria-se um diálogo. Falando sobre sua experiência, ele aponta que não se rejeitaram técnicas usuais de pesquisa como as entrevistas ou os questionários (em que a relação pesquisador/pesquisado é muito marcada), senão que receberam um novo sentido dentro do contexto de inserção com os grupos atuantes. A entrevista, por exemplo, se transformou em uma experiência de participação e consenso entre o emissor e o receptor da informação, que buscaram ajustar ferramentas às necessidades dos grupos e não às dos pesquisadores. Essas ferramentas, segundo Fals Borda (2014) podem ser "utilizadas, aperfeiçoadas, e ser convertidas em armas de politização e educação das massas" (FALS BORDA, 2014, p. 219, tradução nossa). Para reverter o sentido positivista das entrevistas, o autor propõe ao pesquisador(a) adotar "uma atitude de aprendizagem e de respeito pela experiência, o saber e a necessidade da outra pessoa" (FALS BORDA, 2014, p. 237, tradução nossa), deixando por vezes de lado sua técnica e conhecimento.

Sobre a dicotomia **razão/emoção**, o autor afirma que "a ciência bem concebida exige uma consciência moral" (FALS BORDA, 2014, p. 270, tradução nossa). Para ele, a cabeça e o coração teriam que trabalhar juntos, focando em desafios que tem que se enfrentar com posições éticas que busquem equilibrar o ideal com o possível. Ele propõe este equilíbrio da razão e o coração criticando conceitos da racionalidade. Tais conceitos, como a operacionalidade racional de Newton e a razão instrumental de Descartes, têm sido transmitidos desde o século XVII para compreender e controlar a natureza. Com eles, entramos à quarta dicotomia: **natureza/cultura,** que segundo Escobar (2016), implica ver à natureza como inerte e que possibilita o atual modelo agroindustrial dominante. Esta relação é discutida por Arturo Escobar (2016) quando explica o que ele chama de crença da modernidade no real. Este autor a define como "a crença de um mundo exterior constituído por entidades materiais distribuídas no espaço, anteriores a, e independentes da multiplicidade de interações que as produzem" (ESCOBAR, 2016, p. 104, tradução nossa). Esta postura objetificadora, aponta o autor, está na base de grande parte das práticas de design. Ela conduz a um *ethos* de domínio humano sobre a natureza.

3. O QUE SERIA UM DESIGN SENTIPENSANTE?

Tendo apresentado algumas características da Investigação Ação Participativa e do trabalho de Fals Borda e alguns conceitos trazidos por Escobar (2016, 2018), podemos começar a refletir sobre o que seria um design sentipensante. Para começar, considero que um design sentipensante se propõe a enfraquecer a relação hierárquica presente nas dicotomias anteriormente apresentadas. Esse enfraquecimento é uma tarefa muito árdua. Escobar (2016) nos explica que na atualidade, muitos espaços acadêmicos e ativistas têm um interesse na parte subordinada dos dualismos. Ou seja, se valorizam as emoções, os sentimentos, o espiritual, os conhecimentos não científicos, o corpo, os não-humanos, entre outros. Com este artigo, procuro contribuir ao debate em relação ao enfraquecimento destas dicotomias no design. Um design sentipensante se propõe a refletir e construir uma prática para além do racionalismo, em que o corpo, as emoções, os mais-que-humanos e os sujeitos são valorizados mais ou igualmente que a mente, a razão, os humanos e os objetos. Cria-se, entre estes binários, uma relação de complementaridade, e não de hierarquia.

Percebo esse design sentipensante como um design que surge da América Latina, sustentando-se nos próprios interesses do território e não nos interesses das elites, que regularmente estão respaldadas pelo racionalismo e suas idéias de progresso e desenvolvimento.

De toda esta discussão, proponho as seguintes características para criar os contornos do que seria um **design sentipensante.** As(os) designers sentipensantes procuram:

- Deixar-se afetar pelo mundo e se envolver nas lutas dos grupos com os quais trabalham. Procuram deixar-se afetar pela situação.
- Criar uma identificação com os grupos com os quais entram em contato para contribuir à realização das metas de mudança destes grupos.
- Estabelecer um diálogo efetivo com os grupos com os quais trabalham.
- Dar um novo sentido às ferramentas metodológicas que utilizam, ajustando-as às necessidades dos grupos com os que trabalha.

- Ter uma atitude de aprendizagem e respeito pela experiência de vida dos grupos com os quais trabalha.
- Assumir uma posição ética que equilibra o ideal com o possível.
- Perceber a natureza como algo vivo e do qual fazem parte. Isso quer dizer que não se cria uma relação de controle sobre a natureza. Cria-se uma relação de complementaridade.

Esta postura sentipensante tem um forte componente decolonial, porque avalia, com uma lente crítica, métodos provenientes do Norte Global aplicados a realidades latinoamericanas. Igualmente, um design sentipensante considera não só temas provenientes dos nossos territórios, mas **formas/métodos** que surgem do trabalho horizontal e em conjunto com humanos e não-humanos desses territórios. Sentipensar é uma forma de decolonialidade em construção. Ele é um verbo que sugere uma ação. Sugere movimento e contínua transformação. Não algo que é dado e está pronto para ser aplicado em algum lugar.

A construção de um design sentipensante está em grande sintonia com áreas de design como Design Participativo, *Design Anthropology* e Design Autônomo. Tenho me preocupado em relacionar, complementarmente, habilidades de designers e não-designers, entre outros objetivos, dentro destas áreas.

Em trabalhos anteriores e recentes (IBARRA, 2020), relaciono essas ideias ao meu engajamento com o Coletivo Santa sem Violência, que surgiu no Rio de Janeiro, em 2016. Este coletivo criou espaços para refletir e atuar contra a violência no bairro de Santa Teresa, através de reuniões entre residentes e a idealização e organização de ações culturais nas ruas do bairro. A análise do meu papel como designer dentro do coletivo deu base para minha tese de doutorado (IBARRA, 2018).

A partir destas reflexões e como professora do curso de design da Universidade Federal de Pernambuco, têm surgido várias ações, entre elas: seminários, grupos de leitura, projetos de iniciação científica, diferentes abordagens pedagógicas em disciplinas da graduação e projetos de extensão. Com base nesta forma sentipensante de fazer e experimentar design, surgem mais perguntas do que respostas. Dela emergem

possibilidades para uma prática de design que aponta à decolonidade, ou seja a se conectar com as questões do seu lugar e tempo.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

MARIA CRISTINA IBARRA; Dra; Universidade Federal de Pernambuco; Recife, Pernambuco, Brasil; cristina.ibarra@ufpe.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ESCOBAR, A. **Sentipensar con la tierra:** Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia. Medellín, Colombia: Ediciones UNAULA, 2018.

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

FALS BORDA, O. **El problema de cómo investigar la realidad para transformarla por la praxis**. Em Herrera Farfán Nicolás Armando / López Guzmán Lorena. (Comps.) Ciencia, compromiso y cambio social. Textos de Orlando Fals Borda 1a ed. - Buenos Aires: El Colectivo - Lanzas y Letras - Extensión Libros, 2012a.

FALS BORDA, O. **Orígenes universales y retos actuales de la IAP** (Investigación Acción Participativa). Em Herrera Farfán Nicolás Armando / López Guzmán Lorena. (Comps.) Ciencia, compromiso y cambio social. Textos de Orlando Fals Borda 1a ed. - Buenos Aires: El Colectivo - Lanzas y Letras - Extensión Libros, 2012b.

IBARRA, M. **Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo de moradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro**. 2018. 233f. Tese (Doutorado em Design) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

IBARRA, M. **Aproximaciones a un diseño participativo sentipensante: correspondencias con un colectivo de residencias en Río de Janeiro**. In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020 - Participation(s) Otherwise - Vol 3 (PDC '20: Vol. 3), June 15–20, 2020, Manizales, Colombia.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Renovar a teoria crítica e reinventar a emancipação social.** 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2007.

VALBUENA, J.A. **Investigación Acción Participativa**. Bogotá: Grupo editorial Ibañez, 2018.

ORNAMENTAÇÃO CONTEMPORÂNEA
USO DE ADORNOS CORPORAIS EM TEMPOS DE PANDEMIA

Palavras-chave: Adorno Corporal; Demanda; Design Participativo; Sustentabilidade; Inovação Social.

CONTEMPORARY ORNAMENTATION
USE OF BODY ADORNMENTS IN TIMES OF PANDEMIC

Keywords: Body Adornment; Demand; Participatory Design; Sustainability; Social Innovation.

Amanda Guarany Mendes

Beany Guimarães Monteiro

INTRODUÇÃO

Desde os primórdios fez-se necessário o uso de adornos corporais pelo homem com intuito de proteção, fim estético, entre outros. Adornos estão relacionados a três aspectos das necessidades humanas: simbólico, prático e estético. O design surge com o fim de unir esses três elementos e gerar um novo produto que atenda às demandas do grupo em questão.

O presente artigo discute alguns aspectos do desenvolvimento, produção e uso de ornamentos corporais, como máscara de proteção individual e *face shield*, e os impactos causados na sociedade no contexto da pandemia da COVID-19. O estudo foi motivado pelo surgimento de novas demandas relacionadas a este tipo de produto e qual o papel do designer neste novo cenário, gerando alternativas e para criar um produto de acordo com as necessidades encontradas. Considerando que o design é, por sua essência, sustentável, participativo e inovador, esta pesquisa se propõe a refletir sobre as questões trazidas pela situação pandêmica e pelas indicações sanitárias de cuidado. O design participativo surge do intuito de criar uma relação de co-autoria entre o profissional e o usuário a fim de compreender aquilo que, porventura, possa influenciar os anseios de um determinado

grupo social. O design pode e deve ser utilizado como ferramenta social atingindo a sustentabilidade e promovendo uma ruptura sistêmica (FRANZATO, 2017). Para tanto, a partir da metodologia da pesquisa-ação, serão levantadas questões a respeito das novas demandas da população diante deste novo contexto.

Segundo Morin, "[...] a pesquisa-ação enquanto metodologia peculiar, essencialmente democrática e tendo a mudança como finalidade. Trata-se de uma *démarche* de compreensão e de explicação da práxis de grupos sociais, pela implicação dos próprios grupos, e com intenção de melhorar sua prática [...]" (MORIN, 2004). Além da demanda levantaremos quais seriam as características relacionadas ao uso deste tipo de produto, disponibilidade de materiais, tecnologias, ferramentas e como eles conversam com os seus usuários. Consideramos como premissa que o desenvolvimento de novos produtos está diretamente relacionado às demandas de um determinado grupo e o sucesso do mesmo conversa com relações de sustentabilidade e inovação social, o que será observado ou não no projeto a ser desenvolvido.

De acordo com Franzato [...] o enfoque não cai nas possibilidades do design de desenvolver dispositivos sociotécnicos, mas de transformar o mundo em um ambiente fértil para futuras transformações [...] (FRANZATO, 2007). Não se tem data do primeiro ornamento corporal utilizado pelo homem, mas é sabido que existe desde os tempos primórdios e se iniciou com o propósito de proteger, há milhares de anos civilizações antigas e tribos indígenas também já utilizavam esses tipos de artefatos e até pinturas corporais.

Ao longo da história essas peças foram adquirindo outros tipos de significados dentro das sociedades. Mas é com a descoberta e valorização do ouro que as peças começam a ganhar conotação de joias e passam a ser desejadas por representar status social e riqueza (SANTOS, 2013).

Adornos são, tradicionalmente, itens de enfeite ou embelezamento, mas também podem ser utilizados como itens culturais, para mostrar a individualidade, posição econômica, status, entre outros.

Com a expansão da civilização através de conquistas de territórios assim como a evolução das ferramentas e maquinários, favoreceu uma maior interação entre diferentes

povos e um intercâmbio de culturas e materiais influenciando na produção de ornamentos. Os adornos foram sendo aprimorados e ganhando formas mais complexas.

Os materiais utilizados mudavam de região para região de acordo com a disponibilidade encontrada na natureza ou a possibilidade de troca entre outros povos.

Com o passar dos anos e evolução da sociedade novas construções sociais vão surgindo, com isso as demandas também vão se transformando.

Atualmente vivemos uma pandemia mundial, praticamente do dia para a noite tivemos que nos adaptar à uma nova realidade. Alguns cuidados e acessórios específicos da área da saúde passaram a existir nas casas das pessoas. “Surgiu” um novo acessório indispensável: a máscara de proteção individual. Anteriormente utilizada, pela cultura ocidental, apenas em ambientes hospitalares ou para fins específicos, este tipo de produto passou a existir no dia a dia da população.

As máscaras de proteção individual surgem em um contexto diferente do usual, com a obrigatoriedade do uso os usuários buscam diversidade de formatos, cores e materiais. Como transformar esse adorno inusitado e imposto em algo que seja confortável, atenda às recomendações das organizações de saúde e ainda ao gosto do usuário é a questão que essa pesquisa coloca e com a qual procura contribuir.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

AMANDA GUARANY MENDES; Bacharel em Desenho Industrial; Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil; aamandaguarany@gmail.com

BEANY GUIMARÃES MONTEIRO; PhD; Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil; beanymonteiro@eba.ufrj.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DUHEM, L. **"Le sens du social pour design".** In: Duhem, L. Rabin, K. (2018) Design ECOSOCIAL, convialités, pratiques situées et nouveaux comuns. It Éditions, 2018.

FRANZATO, C. **Redes de projeto: formas de organização do design contemporâneo em direção à sustentabilidade.** In: (organizadores do livro) Ecovisões Projetuais: pesquisas em designe sustentabilidade no Brasil. São Paulo: Editora Edgar Blucher Ltda, 2017.

HAN, B. C. **A Salvação do Belo**/ Byung-Chul Han; tradução de Gabriel Salvi Philipson - Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2019.

MORIN, A. **Pesquisa-ação integral e sistêmica. Uma antropologia renovada.** Rio de Janeiro, DP&A, 2004.

ROCHA, S. C.; BENUTTI, M. A.; MENEZES, M. DOS S. **Adornos Contemporâneos:** Seus significados no âmbito da joia, bijuteria e ornamento corporal. In: Modapalavra e-periódico. 2015. Disponível em: hhttps://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/6721 . Acesso em out. 2020.

SANTOS, R. **Joias:** fundamentos, processos e técnicas. Senac Editoras, 2013.

O FILME INTERATIVO BLACK MIRROR:
POTENCIALIDADES E LIMITAÇÕES DO PROCESSO IMERSIVO

Palavras-chave: design de interação; design de produto digital; audiovisual interativo; mídias digitais; imersão.

THE INTERACTIVE FILM BLACK MIRROR BANDERSNATCH: POTENTIALITIES AND LIMITATIONS OF THE IMMERSIVE PROCESS

Keywords: interaction design; digital product design; interactive audiovisual; digital media; immersion.

Fábio Alexandre Hermógenes

Berenice Santos Gonçalves

RESUMO

No cenário atual, as mídias digitais - que correspondem aos objetos culturais que utilizam a tecnologia computacional digital para sua produção, distribuição e exposição (MANOVICH, 2005) - possibilitaram novas formas de contato entre sujeitos e conteúdos. A contemporaneidade digital viabilizou, dentro dessa nova realidade, a alteração do lugar desses sujeitos. Assim, demarcando a perspectiva do Design de Interação[1], bem como do Design de Produto Digital - que resgata a perspectiva do Design de Produto agora considerando as especificidades do meio digital - observa-se que aqueles que eram tão somente receptores da informação, contempladores de imagens, tornaram-se indivíduos interagentes, modeladores e construtores de histórias. Filmes e vídeos interativos são exemplos de narrativas digitais interativas que convidam à participação, de modo a se estabelecer um nível mais sofisticado de engajamento, ampliando a

[1] Design de Interação é a área do design especializada no projeto de artefatos interativos, como websites, PDAs, jogos eletrônicos e softwares focada na relação do usuário com o sistema (COOPER, REIMANN e CRONIN, 2007).

imersão nas histórias contadas e, ao mesmo tempo, a cocriação de seus rumos. A partir do exposto, o objetivo desse artigo concentrou-se em investigar o processo de imersão e a quebra do estado de *flow/fluxo* (Csikszentmihalyi, 2008) em Bandersnatch, devido à constante mudança de papel do sujeito frente ao produto digital, transitando entre um espectador passivamente imerso e um usuário ativamente alerta a comandos do sistema. Para tal, foi realizada uma análise qualitativa e sistemática contextualizada em um estudo de caso. Como resultado, foi gerado um fluxograma que, a partir de sua estruturação visual, sinaliza os momentos em que o sujeito, o espectador-usuário, é convidado a imergir e emergir na narrativa fílmica. Além de contribuir com estudos futuros, essa pesquisa visa ampliar a discussão sobre a necessidade da investigação sobre a configuração de filmes e vídeos interativos a partir de premissas de projeto de design.

1. INTRODUÇÃO

No cenário atual, as mídias digitais - que correspondem aos objetos culturais que utilizam a tecnologia computacional digital para sua distribuição e exposição (MANOVICH, 2005) - possibilitaram novas formas de contato entre sujeitos e conteúdos. A contemporaneidade digital viabilizou, dentro dessa nova realidade, a alteração do lugar desses sujeitos. Aqueles que eram tão somente receptores da informação, contempladores de imagens em movimento, tornaram-se indivíduos interagentes, modeladores e construtores de histórias. Filmes e vídeos interativos (chamados aqui de produtos audiovisuais digitais não gamificados, ou apenas audiovisuais interativos) - assim como certas modalidades de games - são exemplos de narrativas digitais interativas que convidam à participação, de modo a se estabelecer um nível mais sofisticado de engajamento, ampliando a imersão nas histórias contadas e, ao mesmo tempo, a cocriação de seus rumos. Esses recentes audiovisuais interativos são produtos digitais, a serem estudados pelo Design de Produto Digital, na medida em que cumprem sua função de uso, entregando ao usuário a possibilidade de escolha dos caminhos a serem trilhados, a função simbólica, que é a construção de uma narrativa estruturada a ponto de manter a imersão do usuário na história contada, e a função estética que, através da linguagem audiovisual, o mantém atraído pelo objeto (LOBACH, 2001). Mas,

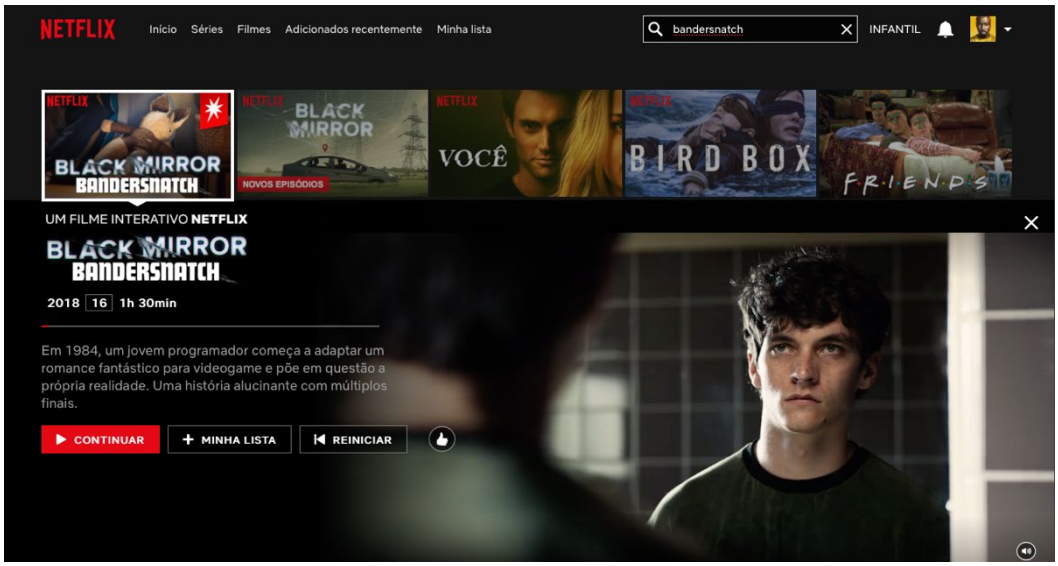
agora, essas funções de produto serão analisadas na perspectiva do meio digital, considerando a quebra de linearidade e a possibilidade de interatividade no produto (MANOVICH, 2005). Sendo assim, esses audiovisuais interativos podem ser estruturados e analisados dentro de uma perspectiva de método de design.

Um dos casos mais recentes e relevantes nesse sentido foi o lançamento do filme interativo ligado à antologia Black Mirror: Bandersnatch. Trata-se de um audiovisual - ora visto como um episódio da série, ora como um filme independente da mesma, mas também vendido pela plataforma Netflix como um verdadeiro evento midiático - no qual o espectador é convidado a decidir sobre os rumos da história, produzindo diferentes arranjos narrativos a cada escolha realizada, apresentando aos assinantes da plataforma um dos seus primeiros objetos interativos voltados ao público adulto. Bandersnatch é um produto audiovidual digital, na medida que, em parte, apresenta uma narrativa contínua, que busca representar de forma fiel a realidade, através de um meio de comunicação audiovisual (LOBACH, 2001), em parte, apresenta função de uso no nível da interatividade ao usuário, e se utilizando da linguagem audiovisual para estabelecer a relação com o usuário. Coloca-se como o primeiro filme interativo lançado dentro do mercado mainstream.

O filme, ambientando nos anos de 1980, narra a história do jovem programador Stefan Butler, que sonha em adaptar o livro-jogo Bandersnatch no que ele acredita que será um revolucionário jogo de computador. Bandersnatch, assim como outros filmes com estrutura similar, faz com que o expectador-usuário adote duas posições durante o contato com esse objeto: hora imerge na história, inserindo-se em sua diegese[2], como ocorre em filmes convencionais de narrativa linear, hora emerge da narrativa sendo convidado a fazer escolhas conscientes sobre os rumos da história, assim como ocorre quando alguém interage com uma interface computacional.

[2] Para (GENETTE, 1971) diegese é a ação, o caminhar de uma história, e representa o universo espaço-temporal no qual se desenrola a narrativa.

Figura 1 – cena do filme interativo Bandersnatch (na foto, o protagonista Stefan Butler)



Fonte: Print screen da página de apresentação do filme Black Mirror: Bandersnatch[3]

Na imersão em filmes é necessário um certo grau de engajamento caracterizado pelo desejo do público de suspender suas faculdades críticas e acreditar no inacreditável, em outras palavras, é como se a lógica fosse jogada pela janela pelo prazer da história que está sendo contada. A esse fenômeno Coleridge (1997) chamou de suspensão da descrença. A suspensão da descrença é um conceito importante dentro do estudo das narrativas assim como para o processo imersivo.

Entretanto, a imersão pode ser suficientemente profunda a ponto de ultrapassar os limites da suspensão da descrença de forma consciente. Mihály Csíkszentmihályi (1975), elaborou uma teoria que busca compreender quais fatores do dia-a-dia estão por trás da sensação de felicidade, chegando ao conceito de *flow* (fluxo) - descrito como um estado de consciência harmoniosamente ligada a uma atividade executada com confiança e concentração, garantindo a imersão e obtendo prazer ao realizá-la. Durante

[3] Disponível em: https://www.netflix.com/search?q=bandersnatch%20&jbv=80988062&jbp=0&jbr=0
Acesso: junho de 2019 Fonte: página da Netflix

o estado de *flow* há um deslocamento na percepção espaço-temporal, onde o indivíduo acaba por ser tão intensamente dragado para dentro da atividade que realiza a ponto de perder a noção de realidade por alguns instantes.

Esse artigo investigou a quebra da imersão, e a interrupção do *flow*, no objeto Bandersnatch. O mesmo analizou a forma com que ocorre esse processo imersivo e emersivo, utilizando, para isso, de fundamentação teórica das áreas do design, das mídias digitais e da linguagem audiovisual para a criação de um fluxograma que sintetizasse o processo de imersão-interação-emersão do sujeito com o filme interativo. Para tanto, adotou-se como metodologia uma análise qualitativa e sistemática a partir do estudo de caso.

2. METODOLOGIA

O artigo realizou uma análise qualitativa e sistemática, a partir do estudo de caso, gerando um fluxograma sobre a quebra da imersão durante a experiência com o objeto interativo.

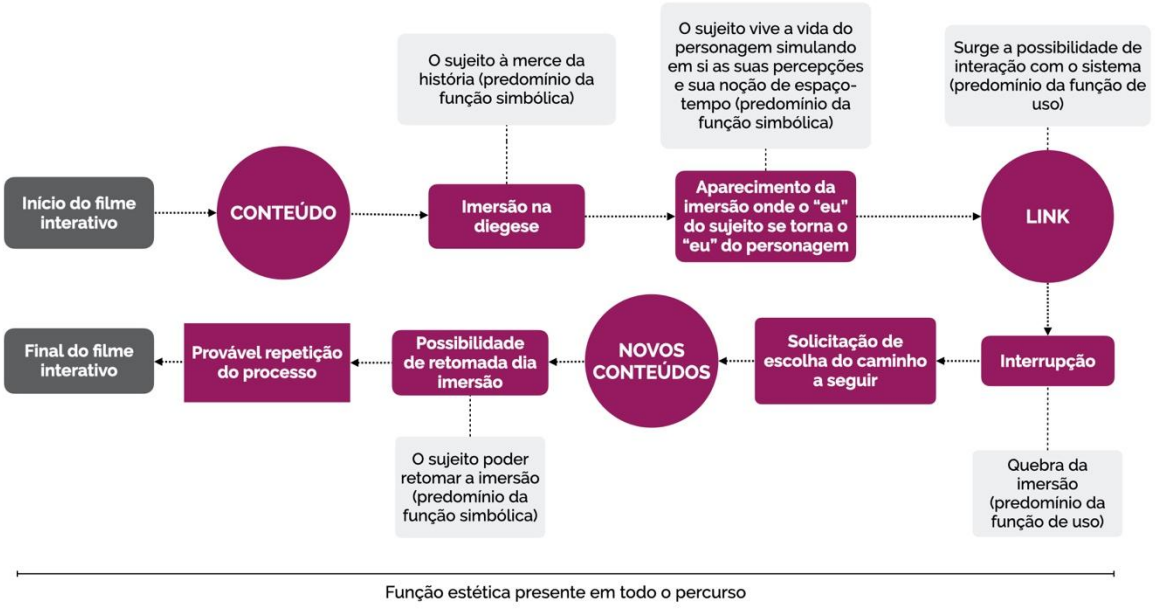
O fluxograma apresentado nesse artigo propõe a estruturação visual dos momentos em que o sujeito, o espectador-usuário, é convidado a imergir e emergir na narrativa fílmica. Nele estabeleceram-se a relação entre os conteúdos e os links e de que forma essa relação conduz o sujeito durante o processo de interação com o sistema. Assim, foi possível apresentar visualmente uma proposta de trajetória trilhada pelo sujeito que interage com o sistema oferecido pela plataforma Netflix.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Esse artigo abriu discussão a respeito da situação híbrida envolvendo filmes interativos - que transitam entre fluxos lineares e não lineares, a partir do equilíbrio entre suas três funções de produto de design (de uso, simbólica e estética).

O filme interativo Bandersnatch levou o espectador-usuário a, supostamente, passar aproximados 50 minutos imerso na narrativa, além de posicioná-lo em diversos momentos como agente de escolha. Para melhor se entender o processo pelo qual passa o espectador-usuário, durante sua experiência com o filme interativo, foi construído e analisado o fluxograma abaixo.

Figura 2 – fluxograma da trajetória do espectador-usuário durante o filme interativo Bandersnatch



Fonte: os próprios autores

Através da observação da estrutura que conduz o espectador-usuário na narrativa, percebeu-se que a quebra da imersão foi resultado da constante alteração do *locus* do sujeito: durante a maior parte do filme ele é o espectador passivo, mas, durante as interrupções em que é convidado a realizar escolhas pelo protagonista, transforma-se em um usuário ativo, ciente das decisões que terá que tomar. Em outras palavras, a constante oscilação entre a função de uso (possibilidade de escolhas) e a função simbólica (condução da narrativa) gerou a quebra da imersão.

Após iniciado o filme, o espectador toma contato com o conteúdo e, em certo momento, inicia um processo de imersão fílmica. Nesse ponto o espectador fica à mercê da história entrando em estado de *flow*. Há a alteração de percepção da própria realidade e o sujeito deixa de ser quem é para se transformar no próprio personagem. Na imersão fílmica, ele vive a vida do personagem, simula em si as percepções do mesmo, e alcança

um estado de instabilidade, pois se sente conduzido por uma narrativa da qual não tem controle e não conhece o seu final.

Este estado continua até o momento em que o sistema o interrompe e lhe apresenta, através de opções dispostas na tela do dispositivo, possibilidades de escolha para os rumos da história na qual, até então, estava imerso. Nesse momento, ocorre a quebra do *flow* (fluxo). O sujeito emerge daquela outra realidade criada pelo filme, abre mão da diegese na qual se encontrava e se torna, a partir daí, um usuário do sistema que tem que interagir com sua interface. E esse processo de imersão/emersão ocorre diversas vezes durante o contato com o filme interativo.

O processo de perda da imersão e quebra do *flow* ocorre, normalmente, a partir da ação de agentes externos. Quando se assiste a um filme convencional, sons, ruídos e movimentos próximos ao espectador podem fazer com que ele interrompa sua vivência na diegese criada pelo filme. Mas, no caso dos filmes interativos, esse processo de dispersão faz parte da própria organização do filme interativo, tornando-se, então, uma questão a ser investigada.

4. CONCLUSÕES

Esta pesquisa esperou contribuir com futuros estudos a respeito da manutenção do processo imersivo em filmes interativos.

Entendeu a necessidade do desenvolvimento de novas formas de se reduzir o estresse cognitivo da interrupção da imersão. Para tanto, sugeriu que fossem realizadas futuras investigações aliando competências, tanto da área do Design de Interação quanto da área da roteirização, no campo das narrativas.

Do ponto de vista da pesquisa dos dispositivos tecnológicos, a utilização de interfaces de gestos ou leitura de movimentação dos olhos para a tomada de decisões, deixando o ato da escolha menos perceptivo ao sujeito e exigindo menos do mesmo, poderiam também contribuir para a manutenção do processo imersivo.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Fábio Alexandre Hermógenes; mestrando Pós Design Universidade Federal de Santa Catarina; Florianópolis, SC e Brasil; fabicobart@gmail.com.

Berenice Santos Gonçalves; professora doutora Pós Design Universidade Federal de Santa Catarina; Florianópolis, SC e Brasil; bereni.gon@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. **Dark Waters: Spotlight on Immersion**. In: Game On North America 2005 Conference Proceedings, 2005, p. 50-52.

BIOCCA, Frank. **Cyborg's dilemma:** Progressive embodiment in virtual environments. Journal of Computer Mediated-Communication [Online], 3 (2), 1997. Disponível em: http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html. Acessado em: 15/07/2009.

CALLEJA, Gordon. **Digital Games as Designed Experience**: reframing the concept of immersion. Wellington: Victoria University of Wellington, 2007. 256 p.

CHAUÍ, Mariena. **Convite à filosofia.** 12. ed. São Paulo: Ática, 2001.

COELHO Jr., Nelson Ernesto. **Consciência, intencionalidade e intercorporeidade.** [Online]. In: Paidéia, 2002, 12(22), pp.97-101. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/paideia/v12n22/10.pdf. Acessado em: 12/11/2009.

COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. London: Everyman, 1997.

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, David. **About Face 3: The Essentials of Interaction Design**. Ann Arbor: Willey, 2007.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, Mihaly. **Beyond Boredom and Anxiety:** Experiencing Flow in Work and Play. San Francisco: Jossey-Bass, 1975.

GENETTE, Gerard. (1971). **Discurso da narrativa**. Lisboa: Veja

GOSCIOLA, V. (2010). **Roteiro para novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Senac.

JENSEN, Jens. F. **Interactivity:** Tracing a new concept in media and communication studies. vol. 19. Nordicom Review. 1998. pp. 185–204

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. **Transmedial Worlds:** Rethink- ing Cyberworld Design. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON CY- BERWORLDS. 2004. [Proceedings...] Disponível em: <http://www.itu. dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>, acesso em 15 jul. 2015.

LOBACH, Bernd. (2001). **Design industrial: bases para a configuração de produtos industriais**. São Paulo: Editora Edgard Blucher ltda

MANOVICH, Lev. **The language of new media.** Massachusetts: The MIT Press, 2000.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia. **O Chip e o caledoscópio: reflexões sobre as novas mídias.** São Paulo: Editora Senac, 2005.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck** – o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

NETFLIX. **Black Mirror: Bandersnatch.** Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80988062>. Acessado em: 3 de jun. 2019.

_____. **Histórias Interativas na Netflix:** você escolhe o que acontece. 20 de julho 2017. Disponível em <https://media.netflix.com/pt_br/company-blog/interactive-storytelling-on-netflix-choose-what-happens-next>. Acessado em: 3 de jun. 2019.

ROSE, Frank. **The Art of Immersion:** how the digital generation is remaking Hollywood, Madison avenue, and the way we tell stories. New York: W.W. Norton, 2011.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design**. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Canada: O'Reilly Media, 2011.

COMO CRIAR INTERAÇÕES LÚDICAS CULTURALMENTE SIGNIFICATIVAS NA ATUALIDADE?

Palavras-chave: design de jogos, game studies, interação lúdica.

HOW TO CREATE CULTURALLY MEANINGFUL PLAY TODAY?

Keywords: game design, game studies, play.

Alexander Catunda Carneiro

1. INTRODUÇÃO

Assim como muitas das linguagens artísticas em nossa era contemporânea, o meio dos jogos eletrônicos foi e continua sendo fortemente afetado pelos efeitos da indústria cultural (KERR, 2006). Dentro desse cenário, este texto busca levantar perguntas e procura entender brevemente o papel de designers contemporâneos(as) de jogos, a partir do artigo de Eicher-Catt "Aprendendo a levar o jogar a sério: Peirce, Bateson e Huizinga sobre a sacralidade do jogar" (*Learning to take play seriously: Peirce, Bateson and Huizinga on the sacrality of play,* 2016). Após uma breve análise comparativa entre imagens de nove jogos mais vendidos em 2019 e nove jogos *indies,* o texto busca, através do conceito de interação lúdica significativa, de Salen e Zimmerman (2012), encontrar um caminho através do qual designers possam quebrar um tipo de círculo vicioso que parece ter se estabelecido nos processos de tomada de decisão dentro do desenvolvimento de jogos, bem como em características dessas obras, como suas temáticas, ambientações, personagens e narrativa.

2. JOGOS CONTEMPORÂNEOS

Se o jogo é de fato parte da cultura como afirma Johan Huizinga (2010), qual o estado do jogo e do ato de jogar atualmente? No Egito Antigo, por exemplo, o jogo Senet era uma representação da sagrada jornada em direção ao mundo dos mortos (PICCIONE, 1980), um tema que, acreditava-se, era intrínseco a todo e qualquer ser humano naquela época. Sobre o que falam, então, nossos jogos hoje em dia?

Deborah Eicher-Catt articula os pensamentos de Bateson, Peirce e o já citado Huizinga para definir a atividade de jogar como algo sagrado. O próprio Huizinga traça paralelos intensos entre o "jogar" (*play*) e o ritual, ambos contemplando, de formas semelhantes, a mesma necessidade humana: atribuir significado. Huizinga define os jogos, inclusive, como uma "função significativa" (HUIZINGA apud EICHER-CATT. p. 260), ou seja, que gera, atribui e redistribui significados. Ao fim de seu artigo, porém, Eicher-Catt invoca Huizinga novamente para avisar sobre o estado de "atrofia" no qual a atividade do jogar começa a se encontrar, sinalizando, inclusive, que estamos "involuindo no que diz respeito ao significado simbólico do jogar em um nível cultural." (ibidem. p. 274). Para ambos os autores, os jogos vêm perdendo seu papel de significador cultural e se transformando em "recreação trivial e puro sensacionalismo" (ibidem. p.274). Huizinga primeiro escreveu essas palavras no ano de 1938, portanto, décadas antes dos primeiros jogos digitais e de sua quase ubíqua difusão. Ainda assim, separando uma possível camada de elitismo cultural em seu argumento, o que o autor fala pode ser entendido como verdadeiro, mesmo que em parte, nos dias de hoje?

Recentemente, a indústria dos jogos tornou-se financeiramente maior do que a de Hollywood (ECONOTIMES. 2019). O processo da indústria cultural pelo qual muitos dos jogos digitais são submetidos faz com que o objetivo final do desenvolvimento de um jogo seja a criação de um produto lucrativo, comercializável. Há um motivo muito claro para isso:

> "Apenas uma pequena porção de produtos culturais é lucrativa. Esse pequeno número de 'hits' deve cobrir os custos de produção de um grande número de produtos que falham em ser lucrativos. [...] Para lidar com essas incertezas de consumo, grandes corporações culturais produzem um grande repertório ou portfólio de produtos usando um número de fórmulas que comunicam claramente para a audiência o que eles podem esperar de um produto." (KERR, 2006, p. 3,4)

Empresas gigantes movimentam grandes quantidades de dinheiro com o objetivo de criar jogos que sejam investimentos viáveis com um retorno lucrativo certo. Isso acarreta em decisões de projeto para fazer com que cada jogo seja o mais palatável

possível para a maior quantidade de audiências ao redor do globo, correndo a menor quantidade de riscos o possível. Dessa maneira, os jogos tendem a perder sua relevância cultural local, como o já mencionado Senet, por exemplo, e se tornam um *commodity* global. Eventualmente, a replicação contínua dessas mesmas decisões de desenvolvimento pode acarretar em jogos que são, ao menos em parte, bastante semelhantes entre si.

Para exemplificar visualmente esse fenômeno, as duas imagens a seguir trazem uma colagem de várias telas de jogo. A primeira imagem traz uma colagem com 09 dos 10 jogos mais vendidos para uma plataforma específica de jogos no ano de 2019. A segunda imagem traz 09 telas de jogos *indies* (ou seja, desenvolvidos por estúdios pequenos ou, frequentemente, por apenas um autor ou autora) consagrados pelo público e críticos.

Figura 1 - Telas de 09 dos 10 jogos mais vendidos em 2019 para a plataforma Xbox One. Contém os títulos: Grand Theft Auto V; Red Dead Redemption 2; Anthem; Tom Clancy's The Division 2; Mortal Kombat 11; Star Wars Jedi: Fallen order; Madden NFL 20; Call of Duty Modern Warfare e Borderlands 3. (GRUBB, 2020)

Figura 2 - Telas de jogos *indies* consagrados por públicos e críticos. Contém os títulos: Stanley Parable; Dwarf Fortress; Limbo; Rime; Keep Talking and Nobody Explodes; Minecraft, Fez; Overcooked; Papers, Please.

Em uma breve e superficial análise imagética, é possível perceber o fenômeno de semelhança nos jogos da figura 01: uma presença maior de cores em tons escuros e cinzentos, gráficos computadorizados 3D em alta resolução e alto nível de realismo. Essa análise visual se torna mais relevante quando comparada aos jogos presentes na figura 02, que mostra uma paleta de cores, estilos visuais e estilos de jogo mais diversificados. Além das características visuais, outros elementos também podem ser brevemente analisados para destacar a semelhança entre os jogos. Dos 09 jogos presentes na figura 01, *apenas um* deles não pertence a uma *franquia ou série de alguma forma,* enquanto 07 deles são uma *continuação direta* de algum jogo anterior. Fora as franquias esportivas, todos eles envolvem algum tipo de *combate* ou conflito violento, muitos evidenciam a exploração de um *mundo de jogo aberto* e cerca de metade se encaixa diretamente no gênero de *shooter* (jogos de tiro) seja em primeira pessoa (FPS) ou em terceira pessoa (TPS). É importante destacar que todas essas essas características evidenciadas não necessariamente testemunham para a má qualidade dos jogos. Muitos dos jogos apresentados na figura 01 foram fortemente aclamados por críticos e público igualmente. O objetivo deste texto não é discutir o mérito de uma obra ser ou não um *bom jogo* e sim, na verdade, levantar questões sobre como os processos da indústria cultural podem estar

contribuindo para o desenvolvimento e comercialização de jogos cada vez mais parecidos e o que designers de jogos podem fazer para criar jogos que sejam mais relevantes para suas próprias culturas, experiências e realidades.

3. INTERAÇÃO LÚDICA CULTURALMENTE SIGNIFICATIVA

Como trazer de volta interações lúdicas culturalmente significativas? Salen e Zimmerman (2012) utilizam o termo "interação lúdica significativa" (em inglês, *meaningful play*) para exemplificar um bom design de jogo. É presente em jogos em que as ações do jogador são prazerosas e geram resultados discerníveis dentro do universo do jogo. Aqui, pode-se entender significativa como tendo dois sentidos: primeiro, é significativa pois é importante, relevante. Segundo, é significativa pois é geradora de significados. É importante destacar que os jogos criados como produto da indústria cultural não necessariamente são contrários ao conceito de interação lúdica significativa. É possível, na verdade, dizer o contrário: jogos bem sucedidos, com boas críticas por parte do público e dos críticos especializados, provavelmente articulam muito bem os conceitos de interação lúdica significativa, pelo menos em seu sentido primário, ou seja, a interação lúdica nesses jogos é relevante, importante, reage ao jogador e gera resultados discerníveis dentro daquele mundo de jogo. Porém, é possível dizer que elas são geradoras de significados culturais fora do mundo de jogo? Esses jogos articulam sua *função significativa,* como propôs Huizinga, de forma deliberada? Nesses casos, a interação lúdica é *culturalmente* significativa?

De acordo com a noção de cultura que os próprios autores Salen e Zimmerman trazem em seu livro, como "todo conhecimento e valor compartilhados por uma sociedade ou grupo" (2012, vol. 4, p. 25), é possível indicar o conceito de interação lúdica culturalmente significativa como o conjunto de ações (de jogadores e jogadoras) e reações (por parte do sistema de jogo) que, além de se mostrarem prazerosas e gerarem resultados discerníveis dentro do jogo, são também capazes de articular e atribuir novos significados, conhecimentos e valores especificamente relevantes para o grupo no qual jogadores e/ou desenvolvedores se encontram.

4. CONCLUSÃO

É altamente provável que designers de jogos individualmente e até mesmo a própria comunidade de designers de jogos não sejam capazes de mudar toda a lógica da indústria cultural no universo dos jogos eletrônicos, principalmente porque esse fenômeno está presumivelmente atrelado a sistemas maiores e mais enraizados do que a produção de jogos, mas isso não significa que nada possa ser feito para, ao menos, mitigar os efeitos sobre os jogos lançados e criar obras mais culturalmente significativas. O caminho para jogos mais culturalmente relevantes repousa sobre os desenvolvedores e desenvolvedoras de jogos independentes.

Para uma interação lúdica ser culturalmente significativa, o(a) designer de jogos deve, primeiramente, procurar suas experiências subjetivas e trazê-las ao universo de jogo que está sendo criado. Colocar nossas próprias vivências humanas dentro dos jogos que criamos e falar sobre temas que nos são ressonantes é, possivelmente, a melhor maneira de trazer os jogos de volta ao universo do sagrado e ressuscitar sua função significativa.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ALEXANDER CATUNDA CARNEIRO; Bacharel em Design; UFC; Fortaleza, Ceará, Brasil; alexanderccarneiro@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adorno, T., & Horkheimer, M. **Dialectic of Enlightenment.** Stanford University Press, 2002.

ECONOTIMES. **The Gaming Industry Is Now Bigger Than Hollywood. 2019.** (2019) Disponível em: <https://www.econotimes.com/The-Gaming-Industry-Is-Now-Bigger-Than-Hollywood-1558784> Acesso em: 25/10/2020.

EICHER-CATT, Deborah. **Learning to take play seriously:** Peirce, Bateson and Huizinga on the sacrality of play. Semiotica. 2016.

GRUBB, Jeff. NPD: **The 20 best-selling games of 2019 in the U.S.** Disponível em: <https://venturebeat.com/2020/01/16/20-best-selling-games-of-2019/> Acesso em 04 de nov. de 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 8 ed. 2010.

KERR, Aphra. **The business and culture of digital games:** Gamework/Gameplay. Chapter 3. Sage Publications, New York. 2006

PICCIONE, Peter. **In search of the meaning of Senet.** Archaeology 33/4. 1980. p. 55-58.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do Jogo:** fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blucher, 2012.

APREENSÃO DE SABERES POR MEIO DO DESIGN: PERCURSO CARTOGRÁFICO E A REPRESENTAÇÃO VISUAL DA HISTÓRIA E CULTURA DE COMUNIDADES TRADICIONAIS

Palavras-chave: Designer mediador, Comunidades tradicionais, Valorização histórico-cultural, Representações visuais.

APPREHENSION OF KNOWLEDGE THROUGH DESIGN: CARTOGRAPHIC PATH AND THE VISUAL REPRESENTATION OF THE HISTORY AND CULTURE OF TRADITIONAL COMMUNITIES

Keywords: Mediator designer, Traditional communities, Historical-cultural valorization, Visual representations.

Alice Campos Silva

Julia Teles da Silva

Beany Guimarães Monteiro

1. APRESENTAÇÃO

O presente resumo aborda a proposta de pesquisa de mestrado que trata da cartografia como percurso projetual para construção de representações visuais e valorização histórico-cultural de comunidades tradicionais, especificamente a comunidade quilombola Grilo.

A pesquisa consiste em um estudo de caso na comunidade quilombola Grilo, que localiza-se no estado da Paraíba. Busca-se neste trabalho apresentar o contexto histórico-cultural local e os fluxos envolvidos, que naturalmente giram em torno das tradições da comunidade, com a abordagem do codesign como filosofia de pesquisa. Busca-se uma perspectiva do designer mediador de processos, com o objetivo de dar voz aos moradores da comunidade que também participarão efetivamente do percurso e da construção da pesquisa, como atores sociais.

2. A COMUNIDADE QUILOMBOLA GRILO

A comunidade está localizada no município Riachão de Bacamarte, na Paraíba, na mesorregião do Agreste Paraibano e na microrregião de Itabaiana, a 97 km de distância da capital do estado, João Pessoa. Possui 147 hectares de terras reconhecidas pelo INCRA (Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária) e Fundação Cultural Palmares, cuja certidão foi emitida no dia 12 de maio de 2006 (LIMA e AZEVEDO, 2017; MARACAJÁ e RODRIGUES, 2015).

Atualmente este quilombo possui cerca de 92 famílias (dado informado por moradores da comunidade durante visita) que vivem principalmente a partir de agricultura de subsistência, venda do excedente da plantação e, também, venda de artesanato, sendo estes a renda, a cerâmica, e artefatos de sisal, utilizados apenas como renda secundária de poucas mulheres da comunidade.

O primeiro contato com a comunidade ocorreu por intermédio de outro pesquisador que já a havia conhecido (SANTOS, 2020). Logo no primeiro contato houve convite para a primeira visita, na qual teve-se uma recepção calorosa e a comunidade se mostrou aberta para realização de pesquisa no local.

Durante a visita foi relatado pelos próprios moradores o medo da erradicação da história e saberes da comunidade, sendo este um fator que contribuiu para a decisão desta pesquisa e definição da atuação no local.

3. A CONSTRUÇÃO DO PERCURSO

Ao longo dos cinquenta anos de atuação do design, surgiram autores que questionavam e teciam críticas a seus métodos, abordando uma análise mais social à prática do design. Pensando deste modo, Cardoso (2012) trouxe uma visão complexa do design, onde afirma que os problemas não têm receitas formais, nem predefinições capazes de resolver, sendo assim necessária a análise da complexidade de cada um desses problemas e a criação de resoluções coletivas a partir da interligação dos envolvidos, onde cada stakeholder tenha sua parte no todo.

> A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes. (CARDOSO, 2012, p. 234)

O designer como mediador e/ou facilitador no projeto é um componente diferencial que torna-se imprescindível no cenário complexo. Enquanto tradicionalmente o designer trabalha baseado em seus próprios conhecimentos e requisitos projetuais, o designer como mediador trabalha em diálogo com os atores sociais, colocando seu conhecimento a dispor do projeto criado pelo coletivo. Neste contexto, dá-se relevância à valorização de histórias e culturas locais. A valorização da identidade cultural como forma de potencializar o enaltecimento do local tem despertado interesse de diversos pesquisadores, visto que é uma forma de contribuir para a disseminação da cultura e possibilitar retorno socioeconômico para o ambiente estudado (KRUCKEN, 2009).

Para atuação como mediador visando a valorização histórico-cultural, nesta pesquisa utilizar-se-á a cartografia como percurso metodológico, que se constitui como a construção de um plano comum (KASTRUP E BARROS, 2014, p.15) em que as ideias, desejos e prerrogativas sobre determinado tema são construídas mutuamente. Essa ferramenta, por ser subjetiva e construída com base nos discursos e vivências em campo, permite a inclusão efetiva dos atores sociais na pesquisa assim como uma pesquisa moldada aos seus anseios e necessidades.

E, para perceber a identidade do local e suas relações, vê-se como imprescindível o design sistêmico, que, apesar de estudar, também, objetos e produtos, tem seu foco em um processo humanizado, que prioriza as relações sociais, ambientais, culturais e seus valores éticos. Pêgo e Oliveira (2014) afirmam que "o Design Sistêmico possui uma concepção holística, que estuda o todo sem dividi-lo, considerando o contexto e as relações", ou seja, a metodologia não leva em conta apenas o produto e seus materiais como objetos individuais, mas todos os fluxos de energia que possam estar envolvidos e atuem desde a produção até o "pós-vida" do item de estudo, o que permitirá uma visão abrangente do local e suas especificidades.

Utilizando-se do design sistêmico para a percepção do sistema e usando da perspectiva de designer como mediador e da cartografia como percurso projetual, pretende-se criar representações visuais em conjunto com comunidades tradicionais da Paraíba, especificamente a comunidade quilombola Grilo.

4. PERSPECTIVAS DO PERCURSO

As atuais formas que validam poder, ser e saber ainda não contemplam todasas classes sociais, formas de saber e, no geral, todas as pessoas. Autores como Aníbal Quijano (2005), Walter Mignolo (2003) e Maldonado-Torres (2007) desenvolveram, respectivamente, os conceitos de colonialidade do poder, colonialidade do saber e colonialidade do ser, em que apresentam as classificações hierárquicas, epistemológicas e ontológicas, que privilegiam certos povos e suas formas de representação e disseminação de saberes.

Costa (2018), afirma que

> O estabelecimento de uma geopolítica do conhecimento operacionalizada pela ideia da diferença colonial ocorreu simultaneamente ao estabelecimento do domínio colonial (Mignolo, 2003). Foi esse domínio colonial que permitiu a alguns definirem a si mesmos como possuidores do conhecimento válido e verdadeiro, e a outros como destituídos de conhecimento. Deste modo, as múltiplas tradições indígenas, africanas, muçulmanas, hindus, entre outras, sofreram um longo processo de deslegitimação no âmbito da modernidade/colônia. (COSTA, 2018, p. 122)

Os reflexos desse domínio colonial ainda são vistos, com o exemplo das comunidades tradicionais que têm sua história e cultura desconhecidas ou não reconhecidas e até mesmo os habitantes sentem falta da documentação e validação do que vivem e/ou viveram.

Importante ressaltar que a pesquisadora não é ou se torna representante da comunidade no processo da pesquisa, por isso a necessidade de métodos e técnicas que permitam a atuação dos atores sociais no processo projetual, onde eles não serão apenas personagens, mas autores de sua própria história, ocorrendo o processo de mediação por meio do design.

Atuando como designer mediador, em um campo de aprendizado mútuo, e não em uma posição de impor ou com a pretensão de ir a campo para ensinar , deseja-se conduzir a pesquisa. O objetivo seria ir a campo para ouvir, observar e, coletivamente, registrar a história e cultura da comunidade por meio de representações visuais.

Viu-se no método cartográfico a possibilidade de melhor inserção e percepção das peculiaridades do campo e representação visual desse caminho percorrido apresentando as ricas e singulares características da comunidade Grilo.

5. CARTOGRAFIA COMO PERCURSO E REPRESENTAÇÃO VISUAL

Noronha (2016, p.10) afirma que "o grande desafio na contemporaneidade, hoje, para um designer, é atuar como mediador de processos culturais, nos quais os atores envolvidos, cidadãos leigos, empreendem a atividade projetual". A cartografia como método projetual permite um caminho de pesquisa colaborativo, em que pesquisadores e atores sociais atuam em uma construção coletiva, possibilitando a participação ativa dos stakeholders e a troca de conhecimentos neste processo do qual o designer é mediador.

A prática cartográfica contempla pesquisas quantitativas e qualitativas, com a prerrogativa de que haja a valorização dos processos e uma pesquisa que esteja aberta à adequação do objeto investigado (Passos, Kastrup e Escócia, 2008). Deste modo, considera-se uma pesquisa que contemple de fato todos os envolvidos, que garanta a satisfação dos stakeholders e seus interesses, primando pelo compartilhamento e coletividade durante o percurso que, por fim, traduz-se na cartografia, sendo o percurso representado visualmente.

> a cartografia implica visualidade ao sobrepor diferentes camadas informativas em uma mesma interface. Relacionando-as, é possível compreender as movimentações existentes e as diversas conexões que os participantes da cadeia produtiva do artesanato estabelecem. Na cartografia, aos poucos, aquilo que aparentemente é próprio do pesquisador manifesta uma dimensão notoriamente coletiva através de descrições e diálogos ocorridos em campo. Estes, ao manter seu caráter literal, asseguram a evidência da heterogeneidade do processo, dá-se voz aos participantes da pesquisa, valorizando o processo além do resultado em si. (NORONHA et al, 2017, p. 220)

Este processo não pode ser superficial, necessita da imersão em campo e interação com os stakeholders e todos os elementos envolvidos. Para isso, nesta pesquisa em específico, serão realizadas visitas à comunidade para imersão no território, relação com atores sociais, mapeamento de discursos e imagens, fazendo registros de tudo. Esses registros também serão realizados em conjunto com eles, assim como construções de imagens - pretende-se realizar jogos e atividades guiadas durante as visitas ao local, nas quais os moradores do quilombo Grilo poderão registrar fotografias e/ou vídeos de pontos que achem interessantes, assim como durante os jogos, apresentar imagens e discursos que remetam a pontos relevantes à eles.

O objetivo, além de integrá-los à pesquisa da forma mais intensa possível, é garantir que a representação visual da cartografia tenha o olhar, a mão e a voz da comunidade. Que relate sua história e cultura contadas por eles e os represente conforme seus interesses e necessidades.

É válido ressaltar que, devido ao contexto da pandemia, as atividades serão limitadas conforme as recomendações sanitárias, seguindo todos os protocolos de segurança possíveis, sendo primordialmente realizadas em áreas abertas, usando equipamentos de segurança necessários e mantendo distanciamento social seguro.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ALICE CAMPOS SILVA; Mestranda; Universidade Federal de Campina Grande; Campina Grande, Paraíba, Brasil; cmpsalice@gmail.com

JULIA TELES DA SILVA; Doutora; Universidade Federal de Campina Grande; Campina Grande, Paraíba, Brasil; julitateles@gmail.com

BEANY GUIMARÃES MONTEIRO; Doutora; Universidade Federal do Rio de Janeiro; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; beanymonteiro@eba.ufrj.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. Cosac Naify, São Paulo, 2012.

COSTA, Joaze Bernardino. **Decolonialidade, Atlântico Negro e intelectuais negros brasileiros**: em busca de um diálogo horizontal. Revista Sociedade e Estado – vol. 33, número 1. 2018.

KRUCKEN. Lia. **Design e Território**: valorização de identidades e produtos locais. 1ª Ed. São Paulo: Studio Nobel. 2009. 126 p.

LIMA, Guilherme Amsterdam Correia; AZEVEDO, Sérgio Luiz Malta de. **Paisagem, Territorialidade e Práticas Culturais no Quilombo Grilo – PB**. In: Revista GeoSertões. Unageo/CFP-UFCG. vol. 2, n. 4. Campina Grande – PB, 2017. p. 74-100.

MARACAJÁ, Maria Salomé Lopes; RODRIGUES, Maria de Fátima Ferreira. **Comunidade quilombola Grilo, Paraíba**: Narrativa sobre a construção do território e da territorialidade. In: Cadernos Imbondeiro. Vol. 4, n.1. João Pessoa, 2015. p. 58-69.

MIGNOLO, Walter. **Histórias locais/projetos globais**: colonialidade, saberes subalternos e pensamento liminar. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

NORONHA, Raquel Gomes; GUIMARÃES, Márcio James Soares; PERPÉTUO, Nayara Chaves Ferreira; FIGUEIREDO, Daniel de Queiroz dos Santos. **Cartografia como percurso projetual**: design a partir da complexidade. In: Educação Gráfica. Volume 21, nº 02. 2017. P. 216-231.

NORONHA, Raquel. **Imaginar, materializar e jogar**: correspondências entre o design e a antropologia e a prática projetual em jogos mediativos. Anais da 30º Reunião Brasileira de Antropologia. João Pessoa, 2016.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. (orgs). **Pistas do método da cartografia**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2014. 207p.

PÊGO, Kátia.; OLIVEIRA, Paulo. **Design Sistêmico**: relações entre território, cultura e ambiente no âmbito da Estrada Real. In: Strategic Design Research Journal, Rio Grande do Sul, 2014. Pg. 101-109.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. In: A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. Buenos Aires, 2005. P. 117-142.

SANTOS, Walísson Adalberto dos. **Dos saberes imateriais à concepção dos artefatos**: uma etnografia do design vernacular em um quilombo da Paraíba. Dissertação (Mestrado em Design), Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2020.

TORRES, Maldonado Nelson. **Sobre la decolonialidade del ser**: contribuciones al desarrollo de un concepto. In: CASTRO-GOMEZ, S.; GROSFOGUEL, R. (Orgs.). El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica mas allá del capitalismo global. P. 127-167. Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central; Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos; Pontificia Universidad Javeriana; Instituto Pensar, 2007

JOIAS CINÉTICAS:
DESIGN, ARTE E MECÂNICA EM DIÁLOGO COM O CORPO

Palavras-chave: design, joalheria contemporânea, arte cinética, corpo.

KINETIC JEWELRY:
DESIGN, ART AND MECHANICS IN BODY DIALOGUE

Keywords: design, contemporary jewelry, kinetic art, body.

Dayane Sousa Araújo; Graduada em Design de Produto, UFCA, Juazeiro do Norte, CE, Brasil; dayanes.arauj@gmail.com

Ana Neuza Botelho Videla; Doutorado em Design, UFPE, Recife, PE, Brasil; ana.videla@ufca.edu.br

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o desenvolvimento de dois anéis que fizeram parte da exposição "Rastros Corporais", na galeria de arte contemporânea "Sem Título", em 2018, na cidade de Fortaleza. Para este projeto o objetivo foi explorar os mecanismos e articulações dos corpos das aves e dos humanos para a criação de joias cinéticas através da ação da mão que age diretamente nos sistemas mecânicos das peças para gerar o movimento. Da relação do corpo em movimento e objeto inerte, forma-se um híbrido, cuja integração gera uma cooperação, tendo por resultado a criação de novos movimentos. Com isso, a relação íntima e de troca de forças entre ambos comunica a ideia de joia como extensão do corpo, ao mesmo tempo em que envolve o espectador através de sua agência. Em outras palavras, o anel faz a mediação e testemunha a existência e intencionalidade da artista, levando o observador a ser afetado pelo que vê (Gell, 2018). O experimento teve, portanto, como finalidade estabelecer uma conexão entre design, arte e mecânica para fazer uso do sistema motor do corpo a fim de gerar o movimento dos anéis e, dessa forma, alcançar o objetivo de criar joias interativas.

2. METODOLOGIA

Este trabalho consiste em uma pesquisa bibliográfica acerca da nossa relação com o corpo envolvendo diferentes sentidos. Da filosofia, tomamos como referência Merleau-

Ponty para a compreensão dos aspectos corporais, da sensibilidade e do movimento; das reflexões do campo da antropologia, adotamos os estudos de Alfred Gell (2018) e Bruno Latour (2014) sobre arte e corpo; ainda estudamos os sistemas de articulação da mão e das aves (que foram os elementos representados nas peças), para a criação dos mecanismos que imitam o movimento do voo da águia e da abertura da cauda do pavão, assim como as articulações da estrutura do anel que possibilitam o movimento do dedo de forma livre. Vale mencionar as obras do designer Dukno Yoon, fonte de inspiração para a criação dos objetos cinéticos, pois no seu trabalho, o designer também integra o corpo à peça para gerar movimento. Por fim, na execução dos anéis utilizou-se as técnicas da ourivesaria, com o emprego da prata 950 e fios de aço no anel e para representação das aves, penas e porcelana fria. No desenvolvimento dos sistemas das joias, foram realizados diversos testes práticos para alcançar o presente resultado, passando por etapas de desenho, protótipo em latão e peça final em prata 950.

2.1. A joia e o corpo

Falar de joalheria nos leva necessariamente a falar de corpo, quer dizer, a joia está imbricada com o corpo. No caso das joias cinéticas, o movimento dos anéis é desencadeado pela ação do corpo, o qual exibe a experiência diante do mundo, ao mesmo tempo em que revela o potencial criativo e sensível envolvidos desde a criação, passando pela produção, até a geração dos movimentos resultado dos híbridos formados a partir da integração do corpo que veste a joia (Latour, 2004). A interação entre corpo e objeto estabelece uma unidade, quer dizer, a articulação entre corpo e joia nos faz refletir sobre a sensibilização que os equipamentos materiais provocam no corpo. Ou seja, através dos objetos com os quais nos associamos é que o corpo adquire capacidade para experimentar um mundo de sensações. “Adquirir um corpo é um empreendimento progressivo que produz simultaneamente um meio sensorial e um mundo sensível” (Op.cit. p. 40). Nesta perspectiva, destacamos dois aspectos desta articulação[1], de um lado, temos o coletivo formado pelo objeto e o corpo humano, e de outro, temos o envolvimento dos

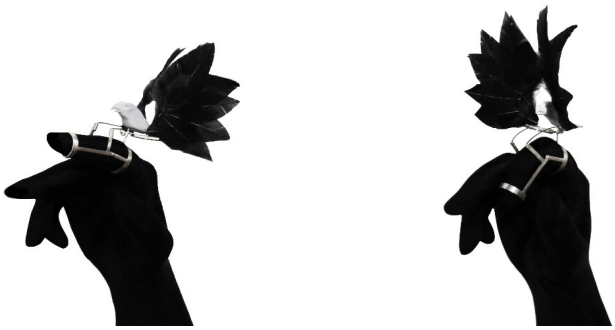
[1] Ver Latour (2004). A noção de articulação indica o sujeito quando é afetado, posto em movimento por novas entidades. A vantagem que o autor vê na adoção desse termo é fazer referência aos componentes artificiais e materiais que permitem progressivamente adquirir um corpo.

espectadores, os quais são afetados pela manifestação que presenciam. Assim, além do usuário da joia, o observador do híbrido é afetado pelo movimento gerado pelas entidades reveladas pela criação que permitiu o envolvimento de novas articulações. Neste sentido, a joia torna-se uma extensão do corpo, ao mesmo tempo em que envolve e afeta os espectadores da ação. Os anéis passam de estáticos a animados pela ação do usuário, ou seja, dependem do movimento da mão para sair da inércia, dependem desse corpo para dar vida à matéria/aves concebidas pelo corpo da criadora da obra.

> Só aprendemos a unidade de nosso corpo na unidade da coisa, e é a partir das coisas que nossas mãos, nossos olhos, todos os nossos órgãos dos sentidos nos aparecem como tantos instrumentos substituíveis. O corpo por ele mesmo, o corpo em repouso, é apenas uma massa obscura, e nós o percebemos como um ser preciso e identificável justamente quando ele se move em direção a alguma coisa" (MERLEAU-PONTY, 1971 apud GRUNENNVALDT; SURDI; PEREIRA; KUNZ, p. 385).

Outro aspecto que vale a pena indicar, é a compreensão da joalheria contemporânea como pertencente ao campo da arte contemporânea. É apenas uma indicação, pois necessitaríamos de outro artigo para um tratamento mais adequado do tema. Mas adiantamos que a obra de arte, de acordo com a compreensão que aqui adotamos, é definida por sua eficácia como agente das relações sociais. No papel de agente social, os objetos de arte estão inseridos nas redes das relações sociais e agenciamentos nos quais circulam, dotando-os de sentido, ao mesmo tempo em que funcionam como mediador da agência do seu produtor, nesse caso o artista (Gell, 2018). Assim, os anéis Águia e Pavão (Figuras 1 e 2) tocam os nossos sentidos tanto pelo uso, quanto pela observação, pois neles identificamos a intencionalidade de quem os produziu e somos afetados pelos atributos que os envolvem, como a leveza e ação inerentes aos corpos que voam.

Figura 1 - Anel Águia (Frame 1 e 2)



Fonte: Alan Araújo, 2018.

Figura 2 - Anel Águia (Frames 3 e 4)

Fonte: Alan Araújo, 2018.

Ainda de acordo com esta abordagem da arte, a tecnologia é um dispositivo que garante a aceitação dos indivíduos na rede de intencionalidades em que estão enredados. Os trabalhos de arte, portanto, são resultados de processos técnicos, com os quais os artistas estão habilitados (Op. Cit). Essa formulação, do nosso ponto de vista, nos auxilia a entender a categoria da joalheria contemporânea, de uma maneira geral, e dos anéis aqui apresentados em particular, visto que incorporou uma sofisticada elaboração técnica. Isto é, os anéis como agentes sociais são capazes de agir, levando-nos a indagar sobre a criação artística e o fazer técnico.

2.2. Arte cinética

A arte cinética é uma vertente das artes plásticas que investiga o movimento, representando-o em obras físicas ou com o uso de representações visuais através da ilusão de ótica. O objeto cinético sugere, portanto, a participação ativa do espectador, contrária a ideia das obras estáticas. Mas no presente projeto temos o envolvimento de mais um participante da obra, o usuário. Aqui temos um diferencial da obra cinética usual , a formação de uma tríade entre obra, usuário e espectador.

Dessa forma, além do caráter experimental e criativo em representar os movimentos das aves, animais que tenho fascínio, o movimento das peças é a resposta da interação entre corpo e joia, através da simbiose entre arte e recursos mecânicos para atingir o objetivo das criações. Com isso, demonstra uma troca mútua e simultânea entre movimentos naturais e movimentos mecânicos que dão vida às aves. A observação dos movimentos naturais foi essencial para o desenvolvimento das articulações das aves e para a estrutura do anel que acompanha o movimento do dedo. No entanto, o fazer experimental e investigativo dos movimentos está intencionalmente ligado à transformação dos objetos em joias com movimento através do estímulo físico do corpo ao manipular o anel, no qual simultaneamente estimula a percepção do observador, e não apenas como uma representação dos movimentos das aves. Dessa forma, a ação entre público e obra completa a criação da artista.

3. Conclusão

Para alcançar os resultados deste projeto foi fundamental ter transitado entre os campos do design, arte e mecânica. Acionou-se tanto o processo de design, disciplina na qual sou formada, quanto busquei enveredar pela arte cinética e a aplicação da mecânica. Na bancada de ourives houve toda sorte de percalços na execução das peças, tanto em termos técnicos, quanto na escolha dos materiais. Para cada etapa do processo foi pensado uma opção técnica e o material mais adequado a ser adotado. Explorar o universo da ourivesaria e os materiais que a envolve foi fundamental para viabilizar o projeto. Quer dizer, entre erros e acertos foi-se paulatinamente chegando ao resultado desejado. Conforme pode-se vivenciar, a produção de uma obra ativa uma série de saberes e agenciamentos a fim de chegar a um bom termo. Mas não foi só isso, os nossos corpos

também aprenderam a ser afetados pelo ofício da ourivesaria e souberam responder a essa aprendizagem. Junto com os equipamentos e ferramentas adquiriu-se um sentido capaz de responder às dificuldades técnicas.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

DAYANE SOUSA ARAÚJO; Graduada em Design de Produto, UFCA, Juazeiro do Norte, CE, Brasil; dayanes.arauj@gmail.com

ANA NEUZA BOTELHO VIDELA; Doutorado em Design, UFPE, Recife, PE, Brasil; ana.videla@ufca.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZANTE, Brenda Gomes. **Corpocinetismo**: relações entre a representação do corpo humano e esculturas cinéticas. APOTHEKE, v. 6, n. 2, p. 191-207, 14 set. 2020. Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/apotheke/article/view/18337/11803. Acesso em: 17 out. 2020.

BITENCOURT, Amauri Carboni. **Merleau-Ponty Acerca da Pintura**. UFSC: CFC, Florianópolis, p. 9-110, 2008. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/92046/249829.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 17 out. 2020.

FERNANDES, U. J. F. **O Corpo em Merleau-Ponty**: Percepção, Significado e sua Ipseidade Intersubjetiva. Cadernos de Graduação, n. 8, p. 267, 5 out. 2011. Disponível em:https://www.ifch.unicamp.br/ojs/index.php/cadernosgraduacao/article/view/553/436. Acesso em: 17 out. 2020.

FREITAS, M.S.T.; SILVA, M.D.; SOUZA, J.M.B. **Os Móbiles são Estáveis ou Instáveis?** - Ciência e Arte para Professores. Ciência em Tela, v. 12, n. 1, p. 14, 2019. Disponível em: http://www.cienciaemtela.nutes.ufrj.br/artigos/1201sa3.pdf. Acesso em: 17 out. 2020.

GELL, Alfred. Arte e Agência. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

LATOUR, BRUNO. Como falar do corpo? A dimensão normativa dos estudos sobre a ciência. In: Body and Society. Texto apresentado no simpósio. v. 10. p. 205-229. 2004.

LOPES, Almerinda da Silva. **A dinâmica da vida moderna e a quebra de fronteiras entre arte e tecnologia:** algumas reflexões. UFES/CNPq, p. 11. Disponível em:

https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/almerindaLopes.pdf. Acesso em: 17 out. 2020.

PIRES FERREIRA, Maria Elisa Mattos. **O corpo segundo Merleau-Ponty e Piaget**. Ciênc. cogn., Rio de Janeiro, v. 15, n. 3, p. 47-61, dez. 2010. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S180658212010000300006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 16 out. 2020.

GRUNENNVALDT, J. T.; SURDI, A. C.; PEREIRA, D. A.; KUNZ, E. **Expressividade, corporeidade e a fenomenologia:** quando o corpo-sujeito entra em cena. ATOS DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO-PPGE/ME FURB, v. 7, n. 2, p. 380-403, 2012. Disponível em: https://proxy.furb.br/ojs/index.php/atosdepesquisa/article/view/3155/1990. Acesso em: 17 out. 2020.

C.M.M. – CONCEPÇÃO, MATERIALIZAÇÃO E MÉTODOS: ANALISANDO O MUNDO TECNOLÓGICO E CONSIDERANDO HARD E SOFT SKILLS PARA O DESENVOLVIMENTO DE SABERES EM UM MUNDO PÓS-PANDEMIA.

Palavras-chave: Design, Cibercultura, Habilidades, Métodos, Tecnologia.

C.M.M. - CONCEPTION, MATERIALIZATION AND METHODS:
ANALYZING THE TECHNOLOGICAL WORLD AND CONSIDERING HARD AND SOFT SKILLS FOR THE DEVELOPMENT OF KNOWLEDGE IN A POST-PANDEMIC WORLD.

Keywords: Design, Cyberculture, Skills, Methods, Technology.

Célio Martins da Matta

André Martins da Matta

Fernando Luis Cazarotto Berlezzi

1. INTRODUÇÃO

Muito se discute no atual mundo corporativo sobre as habilidades essenciais para um bom colaborador. Essas são muito mais subjetivas, com maiores problemas para se mensurar, mas que podem ser mais facilmente reconhecidas no dia a dia de trabalho se estas forem discutidas e calmamente analisadas. Por isso, a importância e relevância de um bom mapeamento de competências que possa levar em conta os talentos não técnicos. Ainda não dispomos de uma matéria acadêmica específica de "como ser flexível" ou "relacional". Mas o mercado tem reconhecido cada vez mais as Soft Skills (habilidades comportamentais) e não somente as Hard Skills (habilidades técnicas) como as que aumentam a competitividade e são decisivas para o sucesso.

2. DIGITAL E TECNOLÓGICO

Vivemos na cultura digital que é mais do que um simples conceito de ser uma cultura nascida para a era digital. Podemos considerar originária do ciberespaço e da

linguagem da internet, mas também é uma cultura que busca integrar a realidade analógica com o mundo virtual, além de fazer parte do cotidiano do ser, permeando o ambiente escolar reforçando dia-a-dia a indissociável necessidade de viver e conviver com essa realidade.

Desta maneira percebemos, estudamos e discutimos num grupo onde atuam os autores: C.M.M. – Concepção, Materialização e Métodos (grupo teórico-prático de pesquisa, ensino e extensão), além de variados temas, a questão da análise dos indivíduos dessa geração, já nascida e imersa em tecnologias, que trazem para os espaços educativos a influência provocada pelos dispositivos tecnológicos, aplicativos e consumo midiático, apresentando as vantagens e desvantagens de ser e viver conectado neste mundo conectado.

Considerado o pai do termo cibercultura Pierre Lévy (1999) afirma que "cibercultura especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo" (LÉVY, 1999, p. 17).

Toda tecnologia cria novas tensões e necessidades nos seres humanos que a criaram. A nova necessidade e a nova resposta tecnológica nascem da abrangência da tecnologia já existente – e assim por diante, num processo incessante (MCLUHAN, 2005, p. 208).

Esse grupo (C.M.M) tem em suas premissas, a finalidade de auxiliar educadores e alunos das áreas de Arte, Design e Arquitetura, através de um conceito de trabalho híbrido acadêmico e profissional demonstrando suas relações e associações, para isso utilizam processos digitais (Hard) de muitos tipos que vem causando certa dependência devido a precariedade de alguns itens durante a pandemia procurando entender as nuances das aplicações das habilidades comportamentais (Soft).

Os autores, com suas pesquisas e metodologias em diferentes áreas procuram convergir para ações que envolvam processos e procedimentos técnicos e artísticos, apropriação e distribuição de novos conhecimentos para entender instrumentos didático-metodológicos digitais diversos para posterior reaplicação.

Pela forte aderência no corporativo além do acadêmico, constatou-se pela vivência dos membros do grupo que as diferentes gerações no mercado de trabalho divergem e/ou

convergem (dependendo do caso) a respeito do uso da tecnologia na aprendizagem, por isso o grupo tem juntado esforços em pesquisar acerca da análise de hard skills e soft skills tão necessárias, salientando que uma não exclui a outra habilidade.

2. OBSERVAÇÕES E ATUAÇÕES

Estabelecer um diálogo com esse aluno, precisa mais do que qualquer outro tempo entender o conceito de uma geração de alunos que imersa na tecnologia trazem para a sala de aula e espaços educativos a influência provocada pelos aplicativos e consumo de mídia. Mais do que isso, temos que nos atentar às vantagens e desvantagens desse mundo conectado se apropriando das linguagens e aplicando-as no seu processo de ensino-aprendizagem.

Percebemos que cada vez mais o hibridismo se faz presente na educação, nas mais diversas áreas e níveis. Como fruto de nosso trabalho em grupo, discutimos a idealização de conceitos em arte e áreas correlatas tais como design e arquitetura para formação de educadores e alunos com caminhos profissional e acadêmico de maneira híbrida e em geral indissociável. A cultura digital faz parte do cotidiano e no ambiente escolar é impossível negar essa realidade. Os alunos, nativos dessa geração.

O objetivo principal da formação desse grupo de estudos de pesquisas (acadêmicas e corporativas) em formação denominado: C.M.M. - Concepção, Materialização e Métodos é a tentativa de adequar uma metodologia de desenvolvimento de trabalhos e sua representação utilizando como um norteador a ajuda mútua entre os participantes e seus próprios exemplos diários em suas buscas e verificações de caminhos para a soluções de projetos, criações e materializações. Como objetivos, mais específicos, dentro do método atualmente aplicado no grupo, o autor deixa permear a discussão da aplicação de experiências profissionais e partes de sua vivência acadêmica em aulas, orientações e disciplinas ministradas além de aplicações de processos e procedimentos para solução de problemas corporativos diversos com a intenção de receber e distribuir informações para melhoria dos métodos que aplica atualmente e que podem ser replicados em outros momentos ou situações.

O desafio levantado por esse grupo foi a dificuldade de reunir pesquisadores e alunos (que têm muitas dúvidas acadêmicas e profissionais) para encontrar caminhos de

solução de seus problemas das mais variadas áreas e níveis acadêmicos como alunos de graduação, mestrandos, doutorandos e estagiários de docência para que esses possam expor e discutir suas ideias e dificuldades, principalmente os que buscam desenvolver seus projetos propondo discussões sobre temas relativos às áreas de Design, Arte, Arquitetura, Tecnologia, Audiovisual, Novas Mídias, Educação e suas inter-relações.

Para a realização desta prática pedagógica de pesquisa, se aplica um método de discussão de projetos, os processos e procedimentos utilizados como instrumento de estudos bidimensionais e tridimensionais para Arquitetura, Design e Arte na materialização de conceitos como projetos, desenhos, construção de maquetes, modelos e obras trabalhando dentro do conceito denominado C.M.M. - Concepção, Métodos e Materialização (mesmo nome do grupo em formação) oriundo de uma variante de dois binômios sugeridos no doutoramento do autor (que orienta o grupo): Criativo-Racional e Conceituação-Materialização, que convergem para uma comunicação professor-aluno acreditando que os trabalhos orientados e desenvolvidos com base nesses dois binômios facilitam o entendimento e principalmente a apresentação materializada de um conjunto de insights.

Pode-se até o momento afirmar que para essa materialização consideram-se válidas quaisquer formas de apresentação físicas ou virtuais. Além disso, sempre estão sendo observadas as nuances acadêmicas e profissionais que se evidenciam em cada trabalho colocado em discussão para adequações no modelo proposto por esse grupo, este modelo de abordagem do grupo busca discussões e diálogos sobre conhecimentos profissionais parece melhor funcionar entre os alunos menos graduados, já que a maioria dos envolvidos precisam aprender para trabalhar (exercer sua profissão) também em um mundo corporativo. Percebeu-se também que a aplicação do conceito dos binômios como modelo de discussão funciona para grande parte de alunos de graduação que têm seus cursos baseados em ateliês-laboratórios.

Pode-se concluir que esse grupo permanece ativo porque promove a organização de muitas reuniões acadêmicas com o intuito de facilitar a materialização de insights, apresentações, dissertações de mestrado, trabalhos de conclusão de curso entre outros produtos. Ao mesmo tempo, o grupo e suas ações estão sendo muito apreciadas pelos participantes devido ao esforço de estimular e ajudar os alunos nos seus trabalhos em

geral, pois recebem deste grupo através de orientações intensas acadêmicas e profissionais concomitantemente a análises, estudos e entendimentos do mundo acadêmico e corporativo, suas relações e interações.

Notavelmente, a união de pesquisadores iniciantes com os mais experientes proporciona ganhos intelectuais para ambos.

3. CORPORATIVO E ACADEMIA ENCURTANDO CAMINHOS PARA A *PRÁXIS*

Já pode ser percebido que muitos profissionais utilizam o termo hibridismo para justificar um trabalho ou emprego de dois ou mais processos como por exemplo corte manual e corte por meio de maquinários para execução de maquetes de projeto.

Esse é um pensamento raso. Para o autor e seus coautores, dentro do grupo, um processo híbrido deve procurar discutir novas maneiras de materialização com modelos virtuais, realidade virtual, realidade aumentada, desenhos 2D, desenhos 3D, vídeos entre outros. E, sempre que possível, devidamente pautados em discussões da concepção do trabalho para o desenvolvimento de um método de execução.

Para tal é necessário um conjunto de laboratórios que trabalham entre si. Em tempos digitais, é necessário incluir as ligações digitais entre estes espaços de criação. Pensar que as impossibilidades ainda não se materializaram simplesmente porque o processo precisa receber a colaboração de subprocessos interativos. Transformar a ação em um ciclo de ações e percepções onde tudo é possível à medida que nos propomos a realizar.

Isso ocorre porque algumas vezes, grandes instituições acadêmicas e educacionais, se comportam como corporações, não percebem as condições necessárias de inovação e novas possibilidades dos espaços de estudo e ensino. Preferem manter uma organização de laboratórios dividida, com pequenos espaços segregados, onde pequenos grupos acessam com horário controlado.

O conhecimento da ferramenta sobrepõe a aprendizagem do ofício e isso inibe a maior aproximação entre as pessoas (de todo o mundo), seja por meio da construção colaborativa, das multimodalidades e/ou da hipertextualidade. Também acaba por coibir o trabalho sério de novos grupos em formação que são inibidos, cerceados de utilização

de equipamentos, tecnologias avançadas e acabam, a todo momento, colocados a prova de suas habilidades, destituindo sua integralidade e desfazendo o sentimento de formação ou de sentir-se parte da instituição que pode, por consequência óbvia, se desmanchar e deixar de existir.

Assim como o erro no encapsulamento do conhecimento no mundo corporativo, na academia não ocorre diferente e isso somente emperra o processo criativo e de geração de trabalhos e a formação de novos processos de pensamento e criativos.

Como exemplo, não adianta restringir um conhecimento de impressão 3D para acessos de grupos privilegiados. Isso facilmente é derrubado com a compra de uma impressora 3D por outro grupo. Esse grupo se tornará em algum tempo um grupo paralelo fazendo concorrência dentro de uma mesma instituição.

Percebe-se que não se procura o fator colaborativo e sim o competitivo somente. A competição geralmente é mais acirrada no âmbito corporativo, mas vem se tornando mais frequente no mundo acadêmico em detrimento da competição interna de alguns modelos de instituição. A competição é verificada inclusive em grupos digitais em plataformas de comunicação onde um indivíduo quer enviar mais mensagens do que outros, sempre sinalizando todas as mensagens com um “ok” e etc.

Devemos ainda levar em conta que alguém que compra um equipamento para utilizá-lo sozinho deve provavelmente ter conhecimento maior em um número maior de processos, já que se arrisca a adquirir um maquinário para estudar sozinho e muitas vezes esse conhecimento fica restrito ao indivíduo já que o mesmo não tem espaço para distribuí-lo institucionalmente.

Seria muito mais interessante disseminar todo o conhecimento e dar acesso para todos para que os envolvidos cresçam altruístas e construam o futuro em conhecimento coletivo. Mas ainda se faz muito presente a psseudossegurança dos pequenos feudos.

Percebe-se que o conhecimento não é mais privilégio de poucos dado o avanço das comunicações digitais. Dessa forma parece que em muitos locais procura-se uma certa blindagem por meio da criação de grupos restritos.

Ao mesmo tempo que que temos ideias de avanço na forma de ensino ou de aprendizagem transformadora, temos a confirmação da experiência ao ouvir de estudantes e membros mais jovens do corpo docente mencionando que o ensino não pode

mais ocorrer de modo individual, em meio a pressões sociais e corporativas contrárias, mas sim como um processo de transformação coletiva, compartilhado por outros, em meio a mudanças sociais e culturais, abrindo possibilidades para uma formação gerencial procurando posturas mais críticas e reflexivas, ocorre que grupos preocupados com seus trabalhos se fecham para outros indivíduos.

Dessa forma não é possível levar em consideração a subjetividade dos indivíduos e visões mais inclusivas e participativas, tal como requer a educação para a transformação e a sustentabilidade.

O autor defende desde seu doutoramento que espaços de criação não devem ser salinhas fechadas, restritas com um professor que se apresenta como único conhecedor das práticas deste espaço.

Defende também que espaços de criação podem ser mensuráveis ou não mensuráveis. Acredita-se nesse grupo em formação que com a tecnologia digital de hoje, qualquer lugar pode ser entendido como espaço criativo. É necessário entender o conceito do termo imaginando-se que até um parque pode ser um laboratório de estudos, pesquisas e materializações, contudo, os espaços devem servir para um propósito principal: discussão objetiva para materialização de insights.

4. VERIFICAÇÕES E APLICAÇÕES

Os alunos começam a se sentir mais à vontade quando são tratados como profissionais, item utilizado por uma vertente de Freinet. Esse método é utilizado pelo grupo em todas as apresentações, reuniões, congressos e participações em eventos internacionais.

São exemplificados para os alunos, os conceitos de materialização utilizados nos processos de doutoramento e mestrado dos autores que também agregam conhecimentos por serendipidade (também conhecido como Serendipismo, Serendiptismo ou ainda Serendipitia, que é um neologismo que se refere às descobertas afortunadas feitas, aparentemente, por acaso), é que é interessante se entender que história da ciência está repleta de casos que podem ser classificados como serendipismo, então caso ocorra, o fato será também considerado e não descartado. (MATTA, 2011, p.117)

É possível notar nos trabalhos em grupo a aplicação do conceito dos binômios conceituação-materialização e intuitivo-racional desenvolvidos na tese do autor e aplicados também em seu atual projeto de pesquisa intitulado: C.M.M. - Concepção Materialização e Métodos: Processos e Procedimentos simbióticos entre Arte, Design e Arquitetura. Este caminha concomitantemente ao projeto de extensão intitulado: C.M.M. - Concepção, Materialização e Métodos: Processos e Procedimentos para execução de trabalhos profissionais e corporativos e suas possíveis relações com trabalhos científicos e academia.

O resultado desses atendimentos em grupo, tanto fisicamente (reais), quanto virtualmente (digital) durante a pandemia vem trazendo alguns itens interessantes para a análise de nossos processos de estudos.

Pode-se perceber que há uma tendência de que a arte está novamente sendo admitida como muito importante na construção do conhecimento e de maneira mais incisiva por tratar de práticas relacionadas a intuição e relacionamento do homem com seus sentimentos.

Há também uma consciência de coletividade dado o suporte de processos de contato digital e novas tecnologias. Sendo que além dos professores, há uma tendência de que um aluno venha a ouvir o outro conectado à mesma plataforma no mesmo momento, acabando por gerar um interesse e uma ajuda mútua.

Principalmente o que acontece com o atendimento e as aulas de nosso grupo de pesquisa é grande aplicação de empatia, ética e sensibilidade. Sabendo que a vida é repleta de desafios e que estes vão se modificando conforme o passar do tempo.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Célio Martins da Matta; Doutor, Mackenzie/Unesp; São Paulo, São Paulo - Brasil país; zcelio@yahoo.com.br

André Martins da Matta; Mestre, Unesp; São Paulo, São Paulo - Brasil país; meuandre2@gmail.com

Fernando Berlezzi; Mestre, Mackenzie; São Paulo, São Paulo - Brasil país;
fernando@berlezzi.com.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERLEZZI, Fernando Luis Cazarotto (2016). **Formação de professores de educação básica para uso de linguagem híbrida:** a importância do roteiro de audiovisual no processo de ensino-aprendizagem. 2017. 163 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Presbiteriana Mackenzie. Disponível em: <http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/3269>

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte:** da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003. (Trad. Sandra Rey).

LÉVY, Pierre. (1999). **Cibercultura.** Trad. COSTA, Carlos Irineu da. São Paulo: Ed. 34.

MATTA, André Marins da. (2016). **Artemídia learning:** A-learning e-compartilhamento de conhecimento. 111 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. Disponível em: < http://hdl.handle.net/11449/144359>.

MATTA, Célio Martins da. (2011). **Artemídia:** Processos e procedimentos no ateliê-laboratório do artista-cineasta. 125 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. Disponível em:<http://hdl.handle.net/11449/86986>.

MATTA, Célio Martins da. (2016). **Artemídia influente:** Ateliê-laboratório nas interfaces Arte, Ciência e Tecnologia. 73 f. Tese (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/137975>

MCLUHAN, Herbert Marshall. (2005). **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 17. ed. Trad. PIGNATARI, Décio. São Paulo: Cultrix.

PAREYSON, L. Estética: **Teoria da Formatividade.** Petrópolis: Vozes, 1993 (Trad. Ephraim Ferreira Alves).

SANGIORGI, O. **Cibernética e Educação.** Comunicação & Educação, São Paulo, 1999.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte:** um paralelo entre a arte e a ciência. São Paulo: Editores Associados, 2001.

CORPO E DESIGN:
CORRESPONDÊNCIAS ENTRE CORPOREIDADE, DESIGN PARTICIPATIVO E BIODANÇA

Palavras-chave: Corporeidade, Design participativo, Biodança, Correspondências.

BODY AND DESIGN:
CORRESPONDENCES BETWEEN CORPOREITY, PARTICIPATIVE DESIGN AND BIODANCE

Keywords: Corporeity, Participative design, Biodance, Correspondences.

Sâmio Lucas Pachêco Barbosa

Luiza Gomes Duarte de Farias

Raquel Gomes Noronha

1. INTRODUÇÃO

Para pensar os processos de participação relacional (ESCOBAR, 2020), ou seja, uma forma de participação radical, pautada na constituição ontológica dos seres, apresentamos neste resumo nossa experiência extensionista denominada Corpo e Design. Trazemos esta discussão no âmbito das correspondências (INGOLD, 2011), entendidas por nós, em diálogo com o antropólogo britânico Tim Ingold, como experiências atencionais por meio de práticas pelas quais afetamos e somos afetados, de dentro de nossa própria ação. Nas palavras de Ingold, é como habitamos a experiência, e "respondemos ativamente a ela sem, contudo, sermos submersos por ela" (INGOLD, 2020, p 41). É uma forma de engajamento por meio da experiência no fluxo da vida.

Corpo e Design nos posiciona ativamente perante o ambiente e os emaranhados subjetivos que encontramos em um salão de dança, quando todes ali encontravam-se atentos aos movimentos do corpo e abertos à experiência da vivência. O que torna tal experiência potente é a capacidade de resposta mútua dos seres envolvidos em práticas localizadas, conforme Donna Haraway (2016) nos propõe. Na nossa relação entre seres e

territórios, o componente vivencial é a chave que nos coloca em contato com outras formas de aprendizado, para além daqueles apreendidos no nível consciente.

A Biodanza, sistema concebido na década de 1970 pelo antropólogo e psicólogo chileno Rolando Toro, pauta-se no princípio biocêntrico e nas trocas e potencializações das consciências por meio de vivências, conceito fundamental para o entendimento da proposta aqui apresentada. A vivência promove o acionamento de emoções em nosso sistema subconsciente, ainda não alçadas ao nível da crítica e julgamentos em nossos sistemas conscientes, normatizados social e culturalmente. Esse encontro com o que vem de dentro, como práticas de correspondências, promove o encontro subjetivo e ao mesmo tempo com a subjetividade dos outros ao nosso redor, sejam eles outros humanos, o próprio ambiente, os materiais e seres de outras naturezas, colocando-nos em um mesmo patamar.

Essa experiência intersubjetiva e autorreflexiva é o que liga o corpo ao design, quando se pensa em fazer coisas juntos, no âmbito do design participativo e radical, proposto por Escobar (2020), como superação às mazelas do Antropoceno (DE LA CADENA, 2018) e das amarras modernas do design (NORONHA, 2018; ESCOBAR, 2016). Neste resumo, apresentaremos os conceitos teóricos que nos orientam nesta jornada e a breve experiência vivida em 2020, antes de termos que dançar com as impossibilidades da pandemia.

2. A EXPERIÊNCIA CORPO E DESIGN E O PARADIGMA BIOCÊNTRICO

A proposta de se pensar Corpo e Design nasceu de uma inquietação do NIDA – Núcleo de Pesquisas em Inovação, Design e Antropologia, da Universidade Federal do Maranhão, ao longo de inúmeras experiências de pesquisa e mediação de processos colaborativos entre artesã(o)s e designers. Como superar, na prática e no ensino do design, as amarras e hierarquias provocadas por métodos e técnicas de pesquisa que impõem diretrizes modernas e insustentáveis a detentores de conhecimentos tácitos, aqueles que se constituem com a natureza, para além das dicotomias natureza *versus* cultura?

Conhecemos com as comunidades quilombolas, ribeirinhas e indígenas com as quais pesquisamos formas criativas de fazer e pensar que questionam aquilo que

aprendemos como uma prática de design, aquelas que herdamos e reproduzimos em nossas formas modernas de interferir na constituição do mundo como ele é hoje, por meio do capital financeiro e a remodelagem da infraestrutura do mundo para atendê-lo. A esse estágio de imposição de saberes, a esta força geológico-humana, denomina-se antropoceno.

Marisol de La Cadena (2018), antropóloga peruana, nos propõe o conceito de antropo-cego, incluindo neste jogo de palavras as impossibilidades contidas no antropoceno, como o par dicotômico natureza e cultura:

> Chamo essa condição de antropo-cego. Conceitualizá-la como o processo de criação de mundo por meio do qual mundos heterogêneos que não se fazem por meio de práticas que separam ontologicamente os humanos (ou a cultura) dos não humanos (ou a natureza) (...). O antropo-cego seria, portanto, *tanto* a vontade que coloca a distinção como obrigação (e destrói aquilo que desobedece a obrigação) *quanto* o fato de que ela é excedida: os coletivos que, como o AwajunWampi, são compostos por entidades que *não são apenas* humanas *ou* não humanas, porque elas também compõem com aquilo que (de acordo com a obrigação imposta) não devem ser: humanos *compondo com* não humanos, e vice-versa (DE LA CADENA, 2018, p. 100).

Como um transbordamento daquilo que nos norteia enquanto prática de design, até mesmo as participativas e suas inúmeras ciladas representacionais e agressões ontológicas, descritas tanto pela citada autora como por Noronha (2018), Corpo e Design constitui-se como uma imersão nessas composições para além da dicotomia corpo e mente (ou consciência, em um vocabulário "mais científico") e busca em outro paradigma, o biocêntrico.

A Biodança, como sistema de desenvolvimento humano, tem em sua proposta o estímulo da expressão e da expansão dos potenciais do ser humano, potenciais estes que Rolando Toro (TORO, 2002) acionou a partir de vivências que estimulam a vitalidade e a criatividade. Tal sistema é conceitualmente embasado no paradigma biocêntrico. Em uma breve definição, amparados por autores como Lovelock, Margolin e Capra, os pesquisadores da Escola de Biodança do Ceará propõem:

> [...] temos que considerar que estamos diante do Paradigma Biocêntrico, o paradigma de um novo mundo humano, o qual nos leva a sentir e perceber o viver como o grande acontecimento de nossa existência, sendo a Vida totalidade sensível, sutil, organizadora, criativa, inteligente e sagrada (CAVALCANTE; GÓIS, 2015, p. 28).

À proposição conceitual acima, extremamente simplificada para que caiba neste resumo, acrescentamos que nos interessam, para além desse *novo mundo humano*, esse novo mundo que inclua e seja o próprio transbordamento de outras formas de vida, como os fluxos dos materiais e as associações interespécies, como observamos nas obras de Tsing (2015), Haraway (2016), De La Cadena (2018), entre outras. Interessam-nos as práticas de correspondências com outras formas de ser e de viver para além, inclusive, das dicotomias humanos *versus* mais-que-humanos (PUIG DE LA BELA CASA, 2017) e humanos *versus* não humanos (DE LA CADENA, 2018), entendendo-as também como a manutenção da centralidade conceitual no *humano*, como se devessem, outros seres e formas de vida, seguir suas próprias formas de viver a partir da nossa humanidade[1].

Assim observamos os muitos degraus que devemos galgar rumo a uma vida composta a partir do transbordamento da vida. Tal conceito de paradigma biocêntrico, assim como a problematização do antropo-cego nos mostram caminhos a seguir para a composição de coletivos integrais como aqueles referenciados por De La Cadena (2018). A proposta da prática extensionista é o acionamento do movimento para ativar posicionamentos e atitudes que superem as dicotomias modernas, recuperando posturas que extrapolem os paradigmas dos últimos cinco séculos de colonização e imperialismo ao favorecer a autodefinição, autodeterminação e autonomia dos corpos colonizados (TUNSTALL, 2013), a partir de uma dinâmica de transformação prática dos mesmos (SANTOS e GUIZZO, 2019), em processos vivenciais.

3. POR UM CORPO E DESIGN DECOLONIAIS

Corpo e design se desenvolve por meio de processos vinculados às visões do design participativo relacional (ESCOBAR, 2020), que conduz todos os seres envolvidos para o centro do processo criativo, e do *Design Anthropology*, possibilitando uma compreensão do saber como uma vivência que parte do contexto, a partir de uma trilha de movimento e ação reflexiva (INGOLD, 2011).

[1] Aí reside uma impossibilidade classificatória, pela ausência de escritos dessas outras formas de vida, deixando à nós próprios, humanos, a possibilidade de nomear, em nosso exercício antropocêntrico de poder. De La Cadena (2018) aprofunda e complexifica essa discussão, que por hora deixaremos apenas como uma nota.

Aliando tais perspectivas do design à Biodança, conceituada pelo criador deste sistema como a "dança da vida" (TORO, 2002) e como um sistema de integração humana alinhado ao princípio biocêntrico, buscamos trazer para o nível vivencial questões como criatividade, afetividade e os movimentos que são realizados pelos seres vivos para construir experiências que contemplem as diferenças, como a aplicação de forças, direcionamentos, e o uso do corpo para contar histórias.

Por meio de encontros coletivos na universidade, uma vez por semana, durante duas horas e meia, direcionadas à comunidade acadêmica e supervisionados por facilitadores de Biodança, foi possível estimular potenciais sobre vitalidade, sexualidade, criatividade, afetividade e transcendência – as cinco linhas de ação da Biodança – promovendo aprendizados corporais para o processo de design.

Vivenciou-se, então, de forma prática, a diversidade de relações e sensações, com exercícios e atividades de movimento corporal individuais e coletivos que permitem com que, através da corporeidade, as/os designers identifiquem transformações pessoais e sociais para atuar de forma sustentável e colaborativa na sociedade e no meio ambiente, a partir da experiência do movimento realizado e a afetação provocada por tal movimento, retomando o conceito de práticas de correspondências acionado na introdução.

Como consequência deste processo, observamos práticas de correspondências a partir do vivencial – aquilo que vive em estado potencial e é acionado durante o movimento, e que nos afeta de dentro, ao mesmo tempo em que afetamos ao nosso redor. É nesse espaço intersubjetivo que pretendemos habitar com o nosso design, e que vimos denominando por plano comum (NORONHA, 2018). É como nos diz Ingold (2018), um conhecimento que vem de dentro, ao qual comparamos com aqueles vivenciados com artesã(o)s e suas práticas criativas, em nossas pesquisas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a atenção e a criatividade fundamentais para que se estabeleçam correspondências entre seres vivos, materiais, ambientes e possamos constituir aquilo que Escobar (ESCOBAR, 2016) nomeia por pluriverso e que de fato possamos estabelecer processos participativos radicais, a corporeidade apresenta-se como uma alternativa de

investigação e experiência de design contemporâneo, participativo e complexo, indo além da cognição para entender e debater os corpos, segundo as diferenças e a importância da experiência participativa, contribuindo também com a saúde e a empatia social (TORO, 2002).

No ano de 2020 iniciamos a experiência em janeiro, e realizamos nove sessões de biodança, na UFMA, em que o facilitador em formação Pedro Amador nos conduziu por vivências que despertaram a atenção para o próprio corpo, a presença, em suas acepções espacial e temporal. A ação possibilitou um engajamento prático dos participantes, resultando em reflexões que ressaltam as consequências relativas aos afetos corporais e subjetivos proporcionados pelas vivências em Biodança. Evidencia-se a qualidade transformadora levantada nos relatos dos envolvidos, como mudanças de atitudes corporais em certas ocasiões, a interrelação entre corpo, subjetividade e ambiente e o impacto que a prática participativa exerce nos processos de design.

A experiência da participação aponta ao potencial da relacionalidade (ESCOBAR, 2016) no design que se ampara na busca por planos de encontro entre uma multiplicidade de visões de mundos, por meio da capacidade atencional desenvolvida no fazer e na reflexão mútua. Desse modo, os discursos refletem o processo de produção de outras corporeidades, que nos encaminham, mais adiante e quando for possível retomar as experimentações, devido à pandemia, às transformações nos modelos de ensino e atuação no campo do design, em direção à construção de processos de criação mais colaborativos e entrelaçados às experiências e afetos de todos os atores sociais envolvidos.

Acredita-se, portanto, em um caminho que conduza a uma decolonização epistemológica do design, orientada a partir da recuperação de afetos corporais apagados pelas estruturas coloniais e modernas, em via da produção de exercícios de criação relacionais, heterogêneos e pluriversais (ESCOBAR, 2016; 2020), em busca de designs ontológicos.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

SÂMIO LUCAS PACHÊCO BARBOSA; Graduando em Design; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil, pachecosamio@gmail.com

LUIZA GOMES DUARTE DE FARIAS; Graduanda em Design; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; luizaduartef@gmail.com

RAQUEL GOMES NORONHA; Doutora em Ciências Sociais; UFMA; São Luís, Maranhão, Brasil; raquel.noronha@ufma.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAVALCANTE, R.; GÓIS, C. W. L. **Educação biocêntrica**. Ciência, Arte, Mística, Amor e Transformação. Fortaleza: Edições CDH, 2015.

DE LA CADENA, Marisol. Natureza incomum: histórias do antropo-cego. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n. 69, p. 95-117, abr. 2018.

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

_____. **Contra o terricídio.** Tradução de Maria Cristina Ibarra Hernandez. Palestra da 16ª Participatory Design Conference 2020, Manizales (Colômbia). Publicado pela N-1 edições, 2020. Disponível em: https://www.n-1edicoes.org/textos/190. Acesso em: 20 out. 2020.

HARAWAY, D. **Staying with the trouble:** making kin in the Chthulucene. Durham and London: Duke University Press, 2016.

INGOLD, T. **Antropologia e/como educação**. São Paulo: Vozes, 2020.

_____**. Being Alive:** essays on movement, knowledge, and description**.** London: Routledge, 2011.

NORONHA, R. G. The collaborative turn: Challenges and limits on the construction of a common plan and on *autonomía* in design. **Strategic Design Research Journal,** 11(2), 125-135, 2018.

PUIG DE LA BELLACASA, M. **Matters of care**: speculative ethics in more than human worlds. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

SANTOS, C.; GUIZZO, I. "Eu acredito na transformação dos corpos". Entrevista com Iazana Guizzo. Rio de Janeiro: **Arcos Design**, 2019. Disponível em https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2019.47524. Acesso em: 16 out. 2020.

TORO, R. **Biodanza**. São Paulo: Editora Olavobrás, 2002.

TSING, A. Margens indomáveis: cogumelos como espécies companheiras. **Ilha**. v. 17, n. 1, p. 177-201, jan./jul. 2015.

TUNSTALL, E. D. Decolonizing Design Innovation: design anthropology and indigenous knowledge. In: GUNN, Wendy; OTTO, Tom; SMITH, R. C. **Design Anthropology:** Theory and Practice. London: Bloomsbury, 2013.

DIVULGANDO CONHECIMENTOS:
A IMPLANTAÇÃO DO PROJETO "TÊXTEIS FABRIS" NO TAINACAN

Palavras-chave: Repositório Digital, Cidade Fábrica, Rio Tinto, Tecidos, Design.

DISSEMINATING KNOWLEDGE:
THE IMPLEMENTATION OF THE "TÊXTEIS FABRIS" PROJECT IN TAINACAN

Keywords: Digital Repository, Factory-City, Rio Tinto, Fabrics, Design.

Luciene Lehmkuhl

Rodrigo dos Santos Souza

Sthephany de Oliveira Frazão

1. INTRODUÇÃO

Rio Tinto situa-se a 50km da capital paraibana João Pessoa e apresenta peculiaridades para uma cidade que hoje concentra pouco mais de 24 mil habitantes. Sua edificação, 1918, é recordada por Panet (2002, p.14) como um dos casos de vilas operárias construídas para suprir as demandas de grandes complexos fabris em ascensão. A arquitetura apresenta influências europeias com detalhes ornamentais convergindo para o estilo art déco e padrão britânico manchesteriano (Panet, 2002, p.59), a figura 1 apresenta alguns dos detalhes.

Figura 1 - Igreja Matriz Santa Rita de Cássia.

Fonte: Silva, 2016, p.441.

O Grupo Lundgren, responsável pelo empreendimento, cria em uma área compreendida com mais de 600 km quadrados a cidade-fábrica Rio Tinto para ampliação da sua produção têxtil. No local escolhido pelas possibilidades de expansão do complexo, o isolamento e o distanciamento de forças sindicais foram fatores determinantes, sendo erguidas a fábrica, as habitações e demais edifícios que supririam demandas locais como saúde, educação, alimentação, lazer e segurança. A empresa, isenta de impostos por 25 anos, recrutava operários e seus familiares, bem como profissionais altamente especializados para compor a restrita cidade.

A Companhia de Tecidos Rio Tinto (CTRT), 1924-1983, teve participação significativa no ramo da indústria têxtil, montada com teares obsoletos vindos de Manchester e Lancashire, se destacou pela qualidade dos produtos. Segundo Gunn e Correia (2002, p. 142-143) " o complexo fabril implantado em Rio Tinto também situava-se entre os mais importantes do setor têxtil do Brasil". A família sueca Lundgren, administradora da cidade-fábrica, detinha também em seu poder a rede de lojas varejistas "Paulista" transformadas na rede "Casas Pernambucanas", responsável por escoar a produção industrial Riotintense por todo o território nacional (PANET, 2002, p.26). Todos os processos de constituição do produto têxtil ocorriam no complexo da CTRT, desde o plantio de algodão, torção do fio, tingimento, criação dos padrões e tecelagem.

Percebendo essas peculiaridades, o tema aqui destacado foi objeto de estudo do Grupo de Estudos em História do Design e suas Conexões por meio dos Programas PIBIC e PIVIC da UFPB, Campus IV, localizado na cidade de Rio Tinto, Paraíba. Por 5 anos os projetos tentaram registrar e preservar a memória do patrimônio material oriundo da cidade que vem passando por constantes processos de descaracterização. Foram fotografadas as principais edificações, maquinários e amostras têxteis que conseguiram resistir ao tempo e a pouca importância dada pela administração da Companhia desde o encerramento das atividades fabris em 1984.

Os fatos imagéticos levantados estão sendo disponibilizados livremente em um repositório digital temático online, o Tainacan. O software livre para repositórios digitais

foi desenvolvido na Universidade Federal de Goiás, juntamente com o Ministério da Cultura e o Instituto Brasileiro de Museus (MARTINS, 2017, P.06). Os desenvolvedores do sistema, apontam os objetivos da pesquisa visando desenvolver repositórios digitais que abrigam acervos dos mais distintos temas, enxergando a necessidade de conservar e preservar a memória usando como ferramenta a digitalização da informação (MARTINS, 2017). "O Tainacan tem por objetivo possibilitar a criação de um repositório de fácil utilização, configuração e implementação, se tornando uma alternativa livre e eficiente para instituições culturais que tenham por objetivo implementar repositórios temáticos e institucionais" (MARTINS, 2017, p. 7). O Tainacan se aplica como plugin em qualquer site WordPress, possibilitando a importação de documentos e catálogos, organizando-os em coleções e transformando-os em acervos digitais. Sendo assim, o texto aqui formulado tenta disseminar o processo de construção e o conteúdo abordado no repositório temático de livre acesso, permitindo que mais pesquisadores tenham contato com essa rica história por intermédio dos registros materiais industriais.

2. METODOLOGIA

Para implementação dos múltiplos dados referentes a Rio Tinto e seu contexto material no software foi estabelecido um processo curatorial que resultou em etapas de coleta/localização, manipulação, identificação e classificação dos arquivos para dotá-los de sentido e contexto. A figura 2 evidencia a etapa de edição e manipulação. É possível observar em um primeiro plano a fotografia bruta em que o suporte para o registro do tecido pode ser identificado e em seguida a imagem editada com a eliminação do "ruído". Este processo foi importante tendo em vista que tentou gerar unidade dentro dos grupos de imagem para que os elementos apresentassem uma mesma narrativa.

Figura 2 - Manipulação edição dos registros fotográficos.

Fonte: Os autores, 2020.

3. RESULTADOS PRELIMINARES

Finalizado o processo curatorial do acervo foram iniciadas as etapas de migração dos dados para o ambiente online do Tainacan para que as coleções fossem formadas, a figura 3 apresenta um exemplo de coleção implementada na plataforma. Foi necessário renomear cada imagem associada ao repositório com palavras-chave descritivas, apresentando características gerais e observações específicas, visando facilitar o acesso do usuário ao realizar pesquisas nas mais variadas ferramentas de buscas em diferentes plataformas.

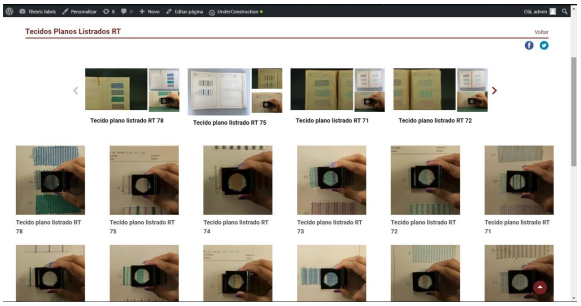


Figura 3 - Exemplo de coleção associada ao repositório.

Fonte: Os autores, 2020.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, está sendo elaborada a identidade visual do Banco de Dados e, sendo planejadas análises iniciais de uso levando em consideração o distanciamento social necessário em tempo de pandemia. Para tornar o conteúdo disponível ao acesso do grande público ainda no ano de 2021 será primordial a conclusão destas duas últimas etapas no âmbito de mais um projeto de Iniciação Científica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGNER, L. **Ergodesign e arquitetura de informação:** Trabalhando com o usuário. 4. ed. Rio de Janeiro: Senac,. 2018.

MARTINS, Dalton Lopes; SILVA, Marcel Ferrante; CARMO, Danielle do. Repositório digital com o software livre tainacan: revisão da ferramenta e exemplo de implantação na área cultural com a revista Filme Cultura. **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 18., Marília. São Paulo. 2017. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/xviiienancib/ENANCIB/paper/viewFile/472/838 . Acesso em: 22 de Maio de 2020.

OBRIST, H. U. **Caminhos da Curadoria.** 1. ed. Rio de Janeiro: Cobogó. 2014

PANET, Amélia et al. **Rio Tinto:** estrutura urbana, trabalho e cotidiano. 1. ed. UNIPÊ Editora, João Pessoa-PB, 2002.

PREECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H. **Design de interação**: além da interação homem-computador. 3a ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

SOARES, Felipe Araujo. "**Curadoria Digital:** Uma Introdução". 2015. Disponível em:http://portaldobibliotecario.com/ciencia-da-informacao/curadoria-digital-uma-introducao/. Acesso em: 22/05/2020.

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA. **Tainacan: uma solução gratuita para criação de acervos digitais**. (data?)Disponível em: http://cultura.gov.br/tainacan-uma-solucao-gratuita-para-criacao-de-acervos-digitais/. Acesso em: 31 mai. 2020.

TAINACAN. **Funcionalidades. Tainacan, uma plataforma de repositório flexível e potente para WordPress.** (data?) Disponível em: https://tainacan.org/funcionalidades/. Acesso em: 21 mai. 2020.

SILVA, Jeferson Luiz Braz da; LEHMKUHL, Luciene. A cidade-fábrica de Rio Tinto na pesquisa em Design. p. 437-448 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.

SILVEIRA, S. A. D. **Software livre**: A luta pela liberdade do conhecimento. 1. ed. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

VECHIATO, Fernando et al. (Org.). **Repositórios digitais: teoria e prática**. Curitiba: EDUTFPR, 2017. 271 p.

UMA EXPERIÊNCIA VISUAL: DO DIGITAL PARA O CONCRETO

Visualidade; experiência do usuário; produto digital; designer; visualização de dados;

A VISUAL EXPERIENCE: FROM DIGITAL TO CONCRETE

Visuality; user experience; digital product; Product Design; Data visualization.

Bárbara Baltar

Beany Guimarães Monteiro

1. INTRODUÇÃO

O design se desenvolve como consequência da própria sociedade e para a sociedade. Possui como característica intrínseca a visualidade, como uma forma de linguagem universal, que é, por sua vez, uma característica e também uma consequência desse desenvolvimento. A visualidade é um instrumento poderoso para a transferência, tradução e interpretação de informação e de conhecimento nos novos arranjos em comunidade, e diante dos avanços tecnológicos. Nesse sentido, o design se estabelece e segue como uma ferramenta que tem no âmbito social, sua vocação essencial. Ele está presente em tudo que a sociedade produz, consome e usa. E, indo ainda mais adiante, ele está presente nas relações humanas uma vez que interfere diretamente na indústria de bens de consumo e serviços. E não foi diferente na indústria da tecnologia da informação onde o papel do designer, dentro de uma equipe de projetos digitais, vem se modificando conforme os avanços tecnológicos, e do surgimento de novas possibilidades de trabalho. Novas profissões, novas especialidades, novos entendimentos e acordos entre os profissionais da mesma equipe compõem novos modos de trabalho. A partir da observação da experiência de uma designer, a visualidade dessa experiência trouxe a compreensão dos caminhos percorridos por essa profissional como peça importante na evolução, utilização e manejo da tecnologia.

2. O EXPERIMENTO

Com a construção de uma linha do tempo com os trabalhos digitais dessa designer, organizados por ano de produção, pode-se perceber certos modelos e padrões, listá-los e posicioná-los cronologicamente. A percepção de tantas mudanças, tanto de linguagens como de cultura, se deu através da análise de um infográfico. O infográfico é um produto digital que representa uma linha do tempo de outros produtos digitais. Uma metalinguagem, uma metamídia (Manovich, 2004, p. 137). Uma representação visual tem justamente como finalidade ajudar a detectar determinados padrões, o que justifica sua escolha neste estudo, onde é utilizada a visualização para pensar (Card, Mackinlay e Shneiderman,1999).

Um produto digital, composto por outros produtos digitais, que ampliou as possibilidades de exploração visual e atingiu uma cognição tátil. Quando se extrapola o objeto inicial e se utiliza deste ponto de partida para a elaboração de novos conceitos e experimentos, chega-se a uma tal abstração que permite a construção de objetos físicos, e que apesar de não se tratar mais do mesmo objeto, ainda assim o ponto de partida foi o mesmo para construção de um outro produto.

2.1. O processo

O início se deu com o infográfico no nível representacional, onde os dados são telas de computadores, celulares, *tablets*, com sites e aplicativos impressos do jeito que eram em seus respectivos momentos, sem nenhuma interferência (Figura 1).

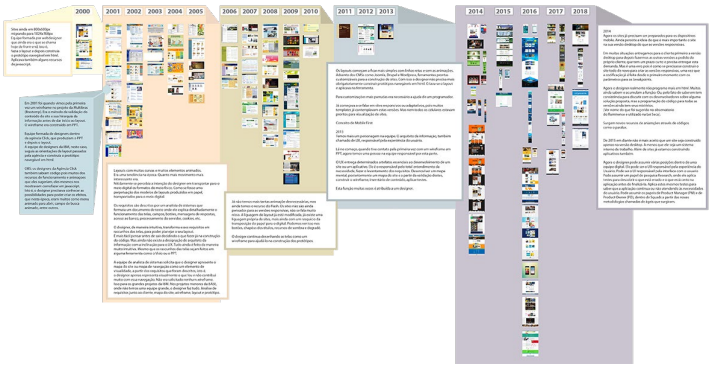


Figura 1 – Infográfico construído com print das telas

E quando se depara com as telas, organizadas por ano e por tamanho, surge o primeiro *insight* e a percepção de alguns padrões. E a visualidade serve para mostrar padrões e propiciar *insights*.

Analisando as informações sobre a história da internet, começa-se a entender as transformações no campo da tecnologia e alguns motivos para as mudanças de relações profissionais. Das "novas" profissões, novas necessidades de projetos, de retomada aos estudos do centrado no humano (Norman, 2018), na experiência do usuário, o conceito de empatia (Gibbons, 2019).

Mas este modelo de representação visual, o infográfico da Figura 1, ainda não estava permitindo construir uma visualidade esquemática e simbólica, portanto foi nos conceitos básicos da linguagem visual, que se abriram algumas possibilidades de caminhos a serem percorridos para atingir esta síntese.

Vamos às formas básicas: o quadrado, o triângulo e o círculo. Elas possuem características próprias e características que são atribuídas por percepções psicológicas e fisiológicas. Segundo Donis A. Dondis, "Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção" (DONDIS, 1991, p.58.). Desta forma, se utiliza destes conceitos para montar este movimento, onde os quadrados seriam as telas, o círculo a constância da linguagem visual e da tecnologia e o triângulo entraria cortante, representando os momentos de grandes transformações (Figura 2).

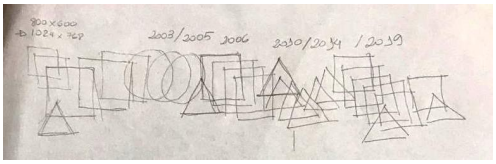


Figura 2 – primeiro rascunho feito a partir do infográfico

Seguindo mais adiante com este experimento, percebe-se que usar quadrados não estava fazendo sentido, eles precisavam tomar os formatos de telas. Telas de monitor, de celular, de *tablet*.

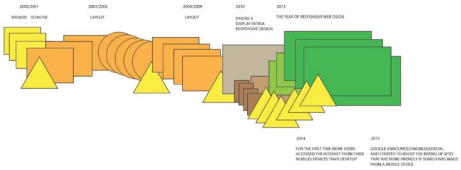


Figura 3 – novos estudos para a representação simbólica

Como pode ser observado na Figura 3, os retângulos estão sobrepostos pois de acordo com OSTROWER (1983, p. 32), "ao se repetir qualquer elemento numa composição visual, não é simplesmente a mesma coisa mais uma vez. Sempre adquire o significado de uma nova vez e de uma outra coisa". Essa é a mensagem, sequencialidade e transformação, mudanças no padrão e estímulos recebidos.

E chega-se a mais um momento de reflexão acerca da forma que estava se apresentando. Não houve constância. O tempo todo foi de transformações disruptivas da tecnologia e do seu uso. Não fazia mais sentido manter o círculo. Um campo abstrato estava se abrindo e não se sabia ao certo até onde este experimento poderia chegar.

"A abstração voltada para o simbolismo requer uma simplificação radical, ou seja, a redução do detalhe visual a seu mínimo irredutível" (DONDIS, D., 1991, p.91).

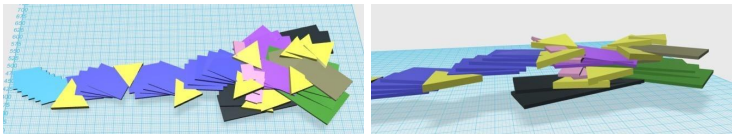
Até então tinha-se construído uma representação visual simbólica do que seria um portfólio, começado com impressões das telas, transformado no papel em formas básicas, reconstruídas estas formas no meio digital, e agora o objetivo seria materializá-las.

Figuras 4 e 5 – artefato com formas sólidas móveis

Esta representação foi reconstruída em EVA, seguindo as mesmas proporções e, novamente, com uma representação visual e tátil, surgem mais alguns *insights* (Figuras 4 e 5). Estas formas precisavam estar mais entrelaçadas, mais entremeadas, pois esta evolução foi caótica. Se pensarmos em termos práticos, todo esse período foi e continua sendo de aprendizado. Quando se pensa que já se sabe tudo de formatos de telas, de funcionalidades, de códigos tem uma nova tecnologia surgindo, uma nova necessidade

sendo gerada. Portanto não se pode representar esta linha do tempo de forma estanque. Esta representação aconteceu quase simultaneamente, de forma encadeada. As formas, agora sólidas, precisaram estar mais conectadas, inseridas umas nas outras e articuladas.

Era preciso voltar para o ambiente digital e avançar nesta representação com a modelagem das formas fazendo com que os sólidos se fundissem uns nos outros (Figuras 6 e 7).



Figuras 6 e 7 – sólidos se fundindo uns nos outros

Consolidado o experimento observou-se um grande potencial de desenvolvimento. E por que não trazê-lo novamente para o analógico?

Tem-se o portfólio da designer, bem como sua trajetória profissional, representada de uma forma simbólica e totalmente autoral. Autoral não só por se tratar de um assunto tão particular e individual, mas por ter também construído esta maneira de representação. A visualidade também foi projetada e, posteriormente, foi transformada em uma pulseira e em um anel. Objetos de uso pessoal, com um sentido verdadeiro, por se tratar da sua carreira como designer (Figuras 8, 9 e 10). Voltando ao tátil e ao uso.

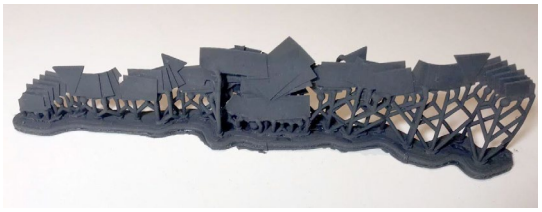


Figura 8 – protótipo de uma pulseira pronto, mas precisando ainda de acabamento final

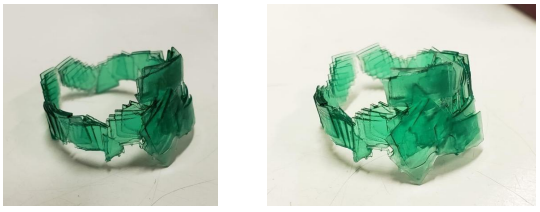


Figura 9 e 10 – impressão em 3D da mesma forma da pulseira transformada em um anel

Será que podemos tratar de uma visualidade de dados? Não exatamente de *Data Viz*, mas não deixa de ser uma visualização de dados, onde os dados são produtos digitais. Uma metalinguagem. Uma visualidade que tomou forma e vida, extrapolou a sua finalidade inicial e se transformou em um experimento através de uma pesquisa em design. Indo do digital para o concreto, percebe-se uma inversão de conceitos, um paralelo entre o mundo virtual e o mundo analógico.

2.6. Conclusão

> O propósito de uma visualização é um *insight*, não imagens. Os principais objetivos deste *insight* são: descoberta, interpretação e tomada de decisão (Card, Mackinlay e Shneiderman,1999, p. 6).

A pesquisa continua e conclui-se até aqui que em termos práticos, a visualidade é o que faz com que possamos construir produtos digitais usáveis. Uma boa hierarquização da informação, considerando o usuário final, fará com que uma tela seja eficiente. Que minimize os erros e que traga satisfação.

"O sucesso do design visual gráfico (ou seja, formas, layout, cores) é fundamental para o sucesso do aplicativo. Elementos gráficos precisam ser cuidadosamente selecionados e organizados para revelar dados e relacionamentos. Um design gráfico pobre obscurecerá os dados e seus significados. O design visual simplesmente precisa ser perfeito. Os usuários devem ver a mensagem e não o meio" (William Wright, 1995).

Esse experimento é parte da pesquisa de Mestrado em andamento no Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da UFRJ. Que outras formas esta visualidade poderá tomar?

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

BÁRBARA BALTAR; Mestranda em Design pela Universidade Federal do Rio de Janeiro; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; barbara_baltar@hotmail.com

BEANY GUIMARÃES MONTEIRO; PhD, Universidade Federal do Rio de Janeiro; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; beanymonteiro@eba.ufrj.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARD, S.; MACKINLAY, J.; SHNEIDERMAN, **B. Readings in information visualization: using vision to think**. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc., 1999.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. 1. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FRAYLING, C. **Research in Art and Design**. Royal College of Art Research Papers 1, 1 (1993), 1-5.

GIBBONS, S., **Sympathy vs. Empathy in UX**, NN Group, 2019 (https://www.nngroup.com/articles/sympathy-vs-empathy-ux/)

MANOVICH, L. **A visualização de dados como uma nova abstração anti-sublime**. Org. FERREIRA, Glória, VENÂNCIO FILHO, Paulo, Arte e Ensaios 11. Ed. PPGAV –EBA/UFRJ, 2004.

NORMAN, D., **Principles of Human-Centered Design**, NN Group, 2018 (https://www.nngroup.com/videos/principles-human-centered-design-don-norman/)

OSTROWER, F. **Universos da arte**. 15. Ed. Rio de Janeiro: Campus 1983.358p

WRIGHT, W. **Research Report: Information Animation Applications in the Capital Markets**. Proceedings of the Proceedings on Information Visualization (INFOVIS '95)

INFLUENCIADORES FICTÍCIOS:
ANÁLISE DE POSICIONAMENTO NO INSTAGRAM DA NOONOOURI E LU DO MAGALU

Palavras-chave: Influenciadores Digitais Fictícios; Design Emocional; Posicionamento de marca; Redes Sociais; Social Media.

FICTIC INFLUENCERS:

POSITIONING ANALYSIS IN THE INSTAGRAM OF NOONOOURI AND LU DO MAGALU

Keywords: Fictitious Digital Influencers; Emotional Design; Brand positioning; Social networks; Social media.

Andressa Hellen Lima Vieira Liberato; UniFanor, Fortaleza, Ceará, Brasil; andressa.hliberato@gmail.com

Maria Aurileide Ferreira Alves; UniFanor; Fortaleza, Ceará, Brasil; maria.afalves@professores.unifanor.edu.br; aurileide@gmail.com

---

1. INTRODUÇÃO

A comunicação feita pelo design apresenta uma forte relação com a imagem e com o visual, não se limitando às empresas, mas também propagando para as pessoas e para os produtos. Com o surgimento da Era Digital com o marketing 4.0, o Instagram é considerado uma das principais redes sociais da atualidade, revolucionando a forma como as empresas divulgam produtos e serviços. Segundo a Chen (2020), os quatro canais de mídias sociais que são mais importantes para o marketing de influência são o Instagram (89%), Youtube (70%), Facebook (45%) e Blogs (44%).

De acordo com Faustino (2019, p. 33), o crescimento do Instagram e Facebook influenciou para o surgimento de influenciadores digitais que são profissionais imersos nas mídias sociais com o intuito de influenciar a tomada de decisão de compra dos seguidores. Através dos avanços tecnológicos é possível observar o surgimento de perfis fictícios no Instagram que podem ajudar as marcas a se promoverem e influenciar ideias. Através de recursos gráficos utilizados 8

atualmente como a utilização de Photoshop para a manipulação de imagens e programas de modelagem 3D que geram CGI (imagem gerada por computação) é possível fazer com que influencers fictícios virtuais se tornem cada vez mais realistas e envolventes nas redes sociais. É o caso da Noonoouri, encontrada no Instagram como @noonoouri, e da Lu do Magalu (Magazine Luiza), encontrada como @magazineluiza. Ambos os perfis se assemelham por apresentarem temas sociais, promover marcas e serem personagens criados que interagem como ser humano, no entanto se diferenciam em aspectos de características e nichos.

O estudo do tema sobre influenciadores digitais fictícios no Instagram em um cenário movido pela Era dos Valores (Kotler; Kartajaya e Setiawan, 2010) e tecnologias avançadas se justifica pela observação da mudança de comportamento social em que não se diferencia mais o que é real e inventado, afetando a sociedade através dessa falta de distinção.

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo geral verificar como ocorre o posicionamento das *influencers* digitais fictícias, Noonoouri e Lu do Magalu, no Instagram.

2. OBJETIVOS

Este trabalho busca analisar como ocorre o posicionamento das *influencers* digitais fictícias, Noonoouri e Lu do Magalu, no Instagram. Destacam-se ainda, como objetivos específicos desta pesquisa, as abordagens: Analisar os tipos de personagens fictícios existentes com maiores destaques na mídia; Identificar as características principais dos personagens fictícios; Criar um Prisma de Identidade de Marca para identificar a identidade de marca e comparar a proposta e relação das influencers fictícios Noonoouri e Lu do Magalu; Identificar o posicionamento de marca da Noonoouri e da Lu do Magalu relacionado ao design emocional.

3. METODOLOGIA

Para a estruturação deste trabalho, a metodologia adotada foi baseada em uma abordagem de análise quali-quantitativa de conteúdo e posicionamento dos perfis no Instagram da Noonoouri (@noonoouri) e Lu do Magalu (@magazineluiza). Os meios utilizados para observação foram postagens e ações da Noonoouri e Lu do Magazine Luiza em seus perfis na rede social direcionado à plataforma do Instagram.

Analisou-se as postagens realizadas para coletar dados e permitir identificar a identidade de marca, comparando a proposta e a relação das influenciadoras fictícias. A revisão de literatura faz um breve apanhado de marketing digital (Dias, 2016; Kotler, 2010; Martins, 2010), redes sociais (Patel, 2019; Chen, 2020); *branding* no Instagram (Costa, 2019; Kauwertz, 2016); influenciadores digitais fictícios no Instagram (Camargo, 2019; Pacce, 2018) e design (Norman, 2010: 2008; Silva, Adler et all, 2012). Neste sentido, alguns princípios do design emocional (Norman, 2004) serão utilizados para nortear a busca por padrões de resposta dos usuários.

Para alcançar estes objetivos, foram adotados os procedimentos metodológicos descritos a seguir:

1- Revisão Literatura sobre os temas marketing digital, Instagram, branding no Instagram, influenciadores digitais fictícios no Instagram e design;

2- Breve levantamento histórico da Noonoouri e da Lu;

3- Identificar os tipos de personagens fictícios existentes com maiores destaques na mídia, conforme Lima (2019), Branding Lab (2020) e Pacce (2018). Foi identificado as características e o posicionamento dos personagens fictícios;

4- Coleta de dados quantitativos no Instagram utilizando a ferramenta de análise do Instagram no site do Bume;

5- Registro dos conteúdos nos Destaques no Instagram dos perfis;

6- Desenvolvimento da discussão dos dados coletados;

7- Analisar as ações de comunicação de marca no Instagram;

8- Criação do Prisma de Identidade de Marca (Kapferer, 2003; Garcia, 2016) dos perfis analisados, para especificar a identidade de marca e comparar a proposta e relação das *influencers* fictícias Noonoouri e Lu do Magalu;

9- Análise dos perfis relacionados com os três níveis do Design emocional citado por Donald Norman;

A coleta dos dados foi estruturada com foco no período de primeiro de janeiro de 2020 a 21 de outubro de 2020, e também de forma geral visando esclarecer o posicionamento da comunicação no auxílio da construção de marca de perfis das influencers fictícias no meio digital a partir do comportamento, características e posicionamento exercido.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o levantamento dos dados históricos das duas personagens fictícias foi possível identificar a diferença de propósito inicial de ambas as personagens, cujo Lu surgiu com a missão de humanizar uma marca já existente a fim de obter maiores vendas e fortalecer a relação dos consumidores com a marca, enquanto Noonoouri apresenta no seu surgimento um forte desejo do seu criador de proporcionar conscientização sobre ações que impactam a vida humana, e não somente ser um canal confiável de vendas que promova o lucro. Ambas possuem personalidades distintas com características únicas que as diferenciam.

Figura 1 - Prisma de identidade de Marca da @noonoouri.

Fonte: Elaborado pela autora, 2020.

Figura 2 - Prisma de identidade de Marca da @magazineluiza.

Fonte: Elaborado pela autora, 2020.

Conforme a figura 1 e 2, relacionado ao design emocional, o design visceral na Noonoouri se apresenta através de sua imagem fofa e exótica passando a sensação de

mistério e sedução, enquanto na Lu se apresenta pela sua imagem jovial, considerada estilosa, e sua interação com o público de uma forma mais descontraída. Já sobre o design comportamental, Noonoouri, ao apresentar-se com grandes nomes da indústria têxtil utilizando peças de roupas, desperta em seu público a expectativa, assim como Lu, ao compartilhar a imagem com um produto à venda, buscando gerar no público o deseja, prazer e satisfação de adquirir tal produto ou habilidade. Por fim, no que diz respeito ao design reflexivo, Noonoouri desperta esse nível de emoção ao compartilhar o apoio às causas sociais, buscando combater a violência, o preconceito e impactos ambientais negativos, enquanto Lu estimula esse nível mais profundo de emoção através do apoio à sustentabilidade e a postura de combate à violência contra a mulher, promovendo maior reflexão sobre a sociedade e a cultura, transmitindo, assim, um apelo moral e a reflexão às pessoas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude dos argumentos aqui apresentados, esta monografia consegue concluir que o desenvolvimento de uma branding persona eficaz utilizando ferramentas de design emocional com foco nos 3 níveis apresentados por Norman (2008), é uma ótima estratégia para implementar nas marcas, principalmente voltado à digitais *influencers* que estimulam a identificação com o personagem pela humanização do modelo de negócio e, assim, promovem a memorização da mensagem transmitida, facilitando a aceitação por parte dos usuários. Essa criação emocional com o público influencia como motivo de compra de um produto ou serviço, por causa do encantamento nas pessoas. Vale ressaltar que com o vasto público de usuários no Instagram, as estratégias de comunicação devem se adaptar a cada linguagem com foco no público, podendo ser percebidos outros procedimentos a serem investigados.

Referências

BRANDING LAB. **O que podemos aprender com a abelha influenciadora**, 2020. Instagram da @branding.lab. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CBQk_BKHSQp/>. Acesso em 14 de set. 2020.

CAMARGO, Gabriel. **Principais tendências em redes sociais para ficar de olho em 2020**, 2019-2020. Rock Content. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/tendencias-de-redes-sociais/>. Acesso em 2 out. 2020.

CHEN, Jenn. **Important Instagram stats you need to know for 2020**, 2020. Sprout Social. Disponível em: <https://sproutsocial.com/insights/instagram-stats/>. Acesso em 29 set. 2020.

COSTA, Vanessa Cristina Silva. **O uso do Instagram na estratégia de branding: um estudo de caso sobre a empresa Havaianas**. 2019. 24p. Revista Científica de Comunicação Social do Centro Universitário de Belo Horizonte (UNIBH). Disponível em: <https://unibh.emnuvens.com.br/ecom/article/view/2795>. Acesso em 2 out. 2020.

DIAS, Patrícia. **O que significa ser digital para uma empresa?**. Revista UNO, 2016. Disponível em: <https://www.revista-uno.com.br/numero-24/o-que-significa-ser-digital-para-uma-empresa/>. Acesso em 26 set. 2020.

FAUSTINO, Paulo. **Ebook de Instagram Marketing**. 2019. Disponível em: <https://paulofaustino.com/arquivos/Ebook-Instagram-Marketing.pdf>. Acesso em 2 out. 2020.

GARCIA, Fernanda Cunha. **Identidade e imagem da marca: Uma análise comparativa em uma empresa do setor de serviços de telecomunicações**. Orientador: Profa. Dra. Verônica Angélica Freitas de Paula. 2016. 116 f. Dissertação de mestrado. Uberlândia. Universidade Federal de Uberlândia. Disponível em: < https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/17746/1/IdentidadeImagemMarca.pdf>. Acesso em 22 out. 2020.

GARTNER. **Future of Experience: A Gartner Theme Insight Report**, 2017. Disponível em: <https://emtemp.gcom.cloud/ngw/globalassets/en/doc/documents/3698955-future-of-experience-a-gartner-trend-insight-report.pdf.> Acesso em em 25 set. 2020.

KAPFERER, Jean-Noël. **As marcas, capital da empresa: criar e desenvolver marcas fortes**. Tradução de Arnaldo Ryngelblum. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2003.

KAUWERTZ, Nils. **Use o Instagram para branding e encante seus seguidores**, 2016. Disponível em: <https://wunderdigital.com.br/midias-sociais/instagrambranding-interacao-engajar/>. Acesso em 1 out. 2020.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan e SETIAWAN, Iwan. **Marketing 3.0 - As Forças que Estão Definindo o Novo Marketing Centrado no Ser Humano**. 2010. Editora Elsevier. Rio de Janeiro.

LIMA, Andressa. **Você sabe quem é Lu do Magalu? Conheça os influenciadores robôs**, 2019. Influu. Disponível em: <https://influu.me/blog/voce-sabe-quem-e-lu-do-magalu-conheca-os-influenciadores-robos/>. Acesso em 15 de set. 2020.

MARTINS, Daniela. **Marketing Digital: Criação de um e-book descomplicado para grupos de voluntariado**. Orientador: Engenheiro José Oliveira Magalhães. 63 2010. 173p. Dissertação para obtenção do grau de mestre em Multimédia, Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2010. Disponível em: <https://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/59978/1/000143905.pdf>. Acesso em 16 set. 2020.

NORMAN, Donald Arthur. **Emotional design: why we love (or hate) everyday things.** Ed. The Perseus Books Groups: 2004.

NORMAN, Donald Arthur. **O Design do Futuro**. 1ª Edição. Rio de Janeiro. Editora Rocco, 2010. 191 páginas.

PACCE, Lilian. **As novas influenciadoras digitais... não existem?**, 2018. Disponível em: <https://www.lilianpacce.com.br/moda/celebridades-moda-home/as-novas-influenciadoras-digitais-nao-existem/>. Acesso em: 4 out. 2020.

PATEL, Neil. **O Que É Instagram: Tudo Que Você Deve Saber Sobre a Rede Social**, 2019. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/instagram-o-que-e/>. Acesso em 28 set. 2020.

SILVA, Tarcízio.; BUCKSTEGGE, Jaqueline.; ROGEDO, Pedro. **Estudando cultura e comunicação com mídias sociais**. 2018. Brasília: IBPAD, 400p. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/327335155_Estudando_Cultura_e_Comunicacao_com_Midias_Sociais>. Acesso em 3 out. 2020.

SOUZA, Gabriely. **Como um perfil fictício no Instagram pode ajudar as marcas**, 2019. Consumidor Moderno, São Paulo. Disponível em: <https://www.consumidormoderno.com.br/2019/09/26/perfil-ficticio-instagram-marcas/>. Acesso em: 3 out. 2020.

DESIGN E ARTE
E SUAS APROXIMAÇÕES NA CONTEMPORANEIDADE BRASILEIRA

Palavras-chave: Design e Arte, Design Contemporâneo, Estética.

DESIGN AND ART:
AND ITS APPROXIMATIONS IN BRAZILIAN CONTEMPORANEITY

Keywords: Design and Art, Contemporary Design, Aesthetic.

Ana Cláudia Pinheiro Santos Faustinelli

José Carlos Magro Junior

Mônica Moura

1. INTRODUÇÃO

A proposta deste artigo é a reflexão e o questionamento sobre as proximidades entre o design e a arte na contemporaneidade brasileira. Esta pesquisa tem importância e contribuição cultural e social por demonstrar as relações design e arte pautando-se em exemplos que realizam a miscigenação destes campos de conhecimento e produtivos que se expressam, além dos processos empregados, nos procedimentos e dinâmicas, bem como nos objetos e na afirmação de autoria.

O estudo está sendo desenvolvido com a aplicação de abordagem qualitativa, com revisão de literatura, pesquisa documental e estudos de caso. O objetivo é realizar um estudo aprofundado entre as proximidades do design e da arte no contemporâneo brasileiro a partir da seleção e estudo de casos exemplares produzidos entre 2010 e 2020. Os resultados esperados são o mapeamento das características, processos, procedimentos, dinâmicas em produtos e peças que são entendidas, catalogadas, exibidas e comercializadas como objetos que estabelecem a fusão entre design e arte.

Como impacto para a área de conhecimento esperamos contribuir para o entendimento de que essas áreas dialógicas constituem e ampliam o capital cultural

brasileiro e, em sua somatória, auxiliam a valorização dos processos criativos, expressivos e produtivos em lógicas do design contemporâneo, bem como esperamos auxiliar a diminuir os preconceitos relacionados a estes fazeres.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1 Fatores contextuais das aproximações entre design e arte

As relações entre design e arte foram, por muito tempo, negadas e negligenciadas dentro do território brasileiro devido a proposta industrial fundada no pensamento racionalista germânico que subsidiou o desenvolvendo teórico e prático do design no Brasil. Pautado pela lógica da produção em série, destinado a responder as necessidades das massas, na ótica capitalista de produção e consumo, gerou na sociedade um estado de consumo exacerbado e a estetização do cotidiano.

Desde a pós-modernidade, corrente filosófica e estética que descende da modernidade na segunda metade do século XX, despontaram movimentos na arte que concebiam como obras de arte os próprios produtos ou artefatos do cotidiano, objetos de design, produzidos em massa pela industrialização (BENJAMIN, 1994).

Com a chegada dos anos 1990, a partir de aspectos da globalização, mundialização e glocalização, somados à entrada dos sistemas informáticos digitais e redes, entre elas a internet, além de diferenças nas acepções relacionados aos processos metodológicos e de criação, colaboraram com a ruptura das barreiras e fronteiras entre os campos do design e da arte (CAUQUELIN, 2005).

Fortalecidos através de questões interdisciplinares e transdisciplinares, que crescem no contexto do design contemporâneo, a visão do design é ampliada e passa a atuar em outros temas e questões que correspondem às urgências do tempo presente, como as subjetividades, diversidades e particularidades, promovendo a valorização das relações entre sujeitos, objetos ou sistemas (BOMFIM, 1997).

Para fomentar a análise do cenário contemporâneo que interfere no design e arte, fatores como a concepção de cultura como mercado de consumo é apontada por Featherstone (1995), assim como o crescimento da disseminação simbólica, que agrega status e ajuda a definir os estilos de vida dos sujeitos contemporâneos: “os bens

simbólicos envolvem o consumidor, que está atento às novidades culturais e anseia por vivenciar sensações e associações com experiências que tais bens proporcionam" (p. 34).

Além disso, destaca a valorização estética do cotidiano em decorrência de tantas informações e tendências culturais envolvidas:

> A superprodução de signos e a reprodução de imagens e simulações resultam numa perda do significado estável e numa estetização da realidade, na qual as massas ficam fascinadas pelo fluxo infinito de justaposições bizarras, que levam o espectador para além do sentido estável" (FEATHERSTONE, 1995, p. 34).

Os termos "capitalismo artista" ou "criativo transestético" cunhados por Lipovetsky e Serroy (2015, p. 11) apresentam o conglomerado dos locais, ícones, figuras públicas, artefatos e imagens estetizadas do mundo contemporâneo que demonstram o enaltecimento dos prazeres do excesso, da cultura hedonista, promovendo uma indefinição entre as fronteiras das dimensões da arte e da vida cotidiana, sendo a beleza um estímulo para o consumo. E acrescentam:

> [...] a máquina de hibridização contemporânea não pode ser separada do perfil da nova cultura consumatória centrada nas expectativas de qualidade de vida, de sedução e de emoções, de experiências e de sensações sempre renovadas. Os cruzamentos da oferta industrial com a moda e a arte estilizam as produções e podem assim responder às demandas crescentes de arte, de beleza, de experiências estéticas em todos os domínios da existência (LIPOVETSKY E SERROY, 2015, p. 64).

Dessa forma, para a construção e satisfação de um indivíduo social e cultural - inserido em um ambiente, utilizando vestimentas, objetos, tecnologias e, submetido a um fluxo ininterrupto de novas necessidades e novos produtos -, a cultura de consumo valoriza e aproxima as competências criativas da arte com o design, moda, arquitetura, artesanato, estruturando assim a estetização do cotidiano (MOURA, 2016).

As propostas que se constituem a partir das relações entre os campos são abundantes entre artistas, designers, marcas, para a exposição e comercialização de novas concepções de objetos e sistemas, demonstrando possibilidades inovadoras para o sujeito contemporâneo, e completa:

> [...] podemos perceber que na contemporaneidade as relações arte e design encontram-se mais valorizadas e disseminadas. E, em algumas situações, passamos a conviver com diálogos férteis entre estes dois campos, em outros casos com uma fusão híbrida, mas ainda existem conflitos que permeiam esta integração e o discurso de profissionais das duas áreas, onde muitos não apenas

> questionam, mas relutam em aceitar a inter-relação estabelecida pela associação entre arte e design. (MOURA, 2016, p. 65)

Logo, assim como há diversas convergências, discordâncias também surgem, muitas vezes ligados a formação de profissionais com pensamentos ligados a discriminações entre as áreas, limitando-as e delimitando-as excessivamente. O propósito de enriquecer o diálogo é de que as potencialidades da aproximação design e arte sejam reconhecidas e valorizadas, já que no próprio contexto cultural são abundantes.

2.2 Design e Arte na contemporaneidade brasileira

A cultura brasileira, apesar de anos imersa na escola funcionalista e racional, é rica em produções que se pautam nos processos criativos, sejam resultantes em objetos artesanais, artísticos e de design indicando a proximidade destas áreas, não apenas nos processos, mas também nos procedimentos e na constituição de linguagens.

Ao interpretar o tempo presente e a cultura, especialmente a brasileira, por meio de objetos e sistemas, o design é constituído por diversos componentes formais e estéticos que são captados pelos sentidos e percepções humanas, podendo ser expressões consideradas até mesmo símbolos e marcas da história da sociedade de um determinado período, bem como é legada à arte tal missão.

Os artefatos cotidianos estabelecem relações e afetividades com seus sujeitos e lhes são atribuídos valores, memórias, sentimentos, ultrapassando assim a mera funcionalidade. Elementos estéticos extrapolam a função de uma aparência exterior sedutora, mas participam da experiência com o sujeito, e a produção de emoções e sensações de prazer (MOURA, 2016).

Os Irmãos Campana, a dupla Manus e Jacqueline Terpins são exemplos de designers brasileiros que atuam nas fusões ou nos limites do design e da arte, trabalhando com produções autorais em pequenas séries de edições limitadas, numeradas ou até mesmo peças únicas, em que criatividade, experimentação, estética e poética não apenas estão presentes em suas peças, mas são essenciais para a composição das suas criações.

Estes designers conseguem se diferenciar no mercado justamente por apresentarem relações em suas criações que correspondem à leitura do tempo presente e, por representar através de suas criações, uma carga subjetiva (sensível) que coloca suas

peças em outro patamar dentro da análise do design brasileiro, extrapolando as tradicionais práticas do design em favor de uma leitura contemporânea.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao observar os fatores que levam à composição da cultura e da sociedade da atualidade, é notável as complexidades, diversidades e novas demandas de um mundo consumista, estetizado e experienciável.

A estética no design, por muito tempo ligada a questões de estilo ou *styling*, encontra no contemporâneo uma chance de voltar à sua definição mais tradicional (séc. XVIII), que remete às sensações que operam nos corpos e efeitos produzidos pelos sentidos na forma de estar em contato com o mundo de forma única.

A contextualização do contemporâneo indica as valorizações e afinidades do design, de forma que suas produções, criações e experimentações passam a traduzir realidades com aspirações sensíveis e poéticas, proposição de reflexões, construções de narrativas com o estímulo da fruição estética.

O design contemporâneo assimila a amplitude do seu tempo, se manifestando com dinâmicas e expressões que se assemelham e se aproximam da arte, permitindo aos designers uma atuação mais livre e autônoma entre os campos do design e da arte.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ANA CLÁUDIA PINHEIRO SANTOS FAUSTINELLI; Especialista em Docência do Ensino Superior e Arte e Educação; FAAC/UNESP; Tupã, São Paulo, Brasil; ana.faustinelli@unesp.br

JOSÉ CARLOS MAGRO JUNIOR; Especialista em Design de Superfície; FAAC/UNESP; Bauru, São Paulo, Brasil; j.magro@unesp.br

MÔNICA MOURA; Doutora em Comunicação e Semiótica; FAAC/UNESP; São Paulo, São Paulo, Brasil; monica.moura@unesp.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade. In: _____. **Magia e Técnica, arte e política - ensaios sobre literatura e história da cultura.** Obras escolhidas, volume I, 2ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BOMFIM, G. A. **Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design:** morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. n. 2, v. 5. Rio de Janeiro: Aend-BR, 1997.

BOMFIM, G. A. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais. In: Rita Maria de Souza Couto; Alfredo Jefferson de Oliveira. (Org.). **Formas do Design -** Por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999. (Série design).

BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade.** São Paulo: Edgar Blücher Ltda, 2011.

CAUQUELIN, A. **Arte Contemporânea:** uma introdução. São Paulo: Martins, 2005.

FEATHERSTONE, M. **Cultura de Consumo e Pós-Modernismo.** São Paulo: Studio Nobel, 1995.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo:** viver na era do capitalismo artista. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LÖBACH, B. **Design industrial.** Bases para a configuração dos produtos industriais. 1ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MCCOY, K. Good citizenship - design as a social and political force**.** HELLER, Steven; VIENNE, Véronique (Eds.). **Citizen Designer:** perspectives on design responsibility. 2. ed. New York: Allworth Press, 2018. p. 188-195.

MOURA, M. **O Design de Hipermídia.** 2003. 362 p. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP, São Paulo, 2003.

MOURA, M.; ANDRADE, R.; MARTINS, R. Poéticas do Design Contemporâneo; a reinvenção do objeto. In: **III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual** - apresentação de artigo, 2010, Goiânia. Anais do III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual. Goiânia: Editora da UFG, 2010.

MOURA, M. Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano. In: Fiorin, Evandro; Landim, Paula; Leote, Rosangela S. (Org.). **Arte-Ciência processos criativos.** 1ed.São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, v. 01, p. 61-80.

MOURA, M. Design e Arte no Contemporâneo: Sentidos, Estética e Poéticas. In: Desirée Paschoal de Melo; Daiane S. S. da Cunha; Erica Dias Gomes; Márcia Cristina Cebulski. (Org.). **Arte na Atualidade.** 1ed. São Paulo: Paco Editorial, 2016, v. 1, p. 68-83.

RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível:** estética e política. São Paulo: 2009.

PROBLEMÁTICAS DE DESIGN DO ESPÉCULO VAGINAL: ESTUDO SOBRE IRREGULARIDADES DO INSTRUMENTO GINECOLÓGICO

Palavras-chave: espéculo vaginal, design de instrumento, ginecologia.

PROBLEMS OF VAGINAL SPECULUM DESIGN:
STUDY ON GYNECOLOGICAL INSTRUMENT IRREGULARITIES

Keywords: vaginal speculum, instrument design, gynecology.

Samanta Aline Teixeira

Galdenoro Botura Junior

Thaís Regina Ueno Yamada

1. INTRODUÇÃO

O espéculo vaginal é um instrumento voltado à área médica ginecológica. Espéculo, do latim *specere*, significa olhar, e tem por principal função a compreensão e diagnóstico de doenças da vulva, vagina e colo do útero da mulher (ROSSMANN, 2008), além de procedimentos como cirurgias e coleta de exames como o Papanicolau. O espéculo é composto tradicionalmente por duas lâminas arredondadas que, quando fechadas uma na outra, se assemelham a um cilindro pequeno, e uma rosca que as conecta e possibilita se abrirem ou se fecharem. De acordo com Sandelowski (2000), o espéculo é um instrumental obstétrico mais antigo que existe, desde o ano 79 d.C. (ROSSMANN, op. cit.). No fim dos anos 1800, a medicina moderna começou a se expandir e o cenário da saúde feminina foi, aos poucos, sendo dominado pelos médicos homens não apenas com o advento de novas tecnologias em instrumentos como o espéculo e fórceps, mas também a adoção de experimentações com estudos anatômicos, patológicos e intervenções cirúrgicas (EVELETH, 2014). A perpetuação do uso do espéculo veio com o médico estadunidense James Marion Sims (1813-1883), médico polêmico que projetou um novo tipo de espéculo tendo como protótipo inicial uma colher de molho dobrada às custas de

experimentações e cirurgias sem anestesia em escravas afro-estadunidenses (EVELETH, op. cit.; MARTÍN, 2019; KING, 2017). Do meio do século XIX para frente, mais de 400 variações do espéculo de Sims foram patenteadas. Entre elas, prevaleceu o "bico de pato", espéculo desenhado por Thomas Graves e Pederson em meados de 1870 (ROSSMANN, op. cit.), utilizado até hoje. De acordo com Rossman, apesar da utilidade do espéculo, ele se configura como uma ferramenta de formato muito antigo e que se deu por um estudo de caso de design inadequado. O espéculo foi desenvolvido por força de necessidade e através de tentativas e erros e, por conta disso, apresenta uma rigidez de forma que culmina em uma série de complicações: dificuldade de manuseio e adaptação aos diferentes tipos de pacientes, e desconforto ao exame por pressionar demasiadamente o introito. Em pacientes acima do peso, o médico se vê obrigado a fazer adaptações precárias e de modo improvisado, com uso adicional de luvas com furos. O presente estudo tem como objetivo elucidar alguns pontos iniciais sobre as problemáticas do design do espéculo vaginal por meio da aplicação de questionário e análise bibliográfica.

2. Questionário

Para averiguar a confirmação ou refutação das problemáticas do espéculo, um questionário foi realizado e submetido para mulheres responderem na internet. Das 152 mulheres que participaram da pesquisa, 36,2% delas estão na faixa entre 26 a 35 anos, 63,2% vão ao ginecologista 1 vez ao ano e 69,7% já tiveram a experiência do exame Papanicolau. 84,2% das mulheres declararam que já sentiram algum tipo de desconforto durante o exame Papanicolau e em uma escala de 0 a 10, onde 0 é caracterizado como nenhum desconforto e 10 é desconforto extremo, 47,4% afirmaram ter sentido grande desconforto na escala do 7 ao 10. Alguns depoimentos das mulheres mostram que há problemas no procedimento em se adequar apropriadamente a corpos durante a menopausa, além de problemas de conduta por parte das(os) enfermeiras(os) e médicas(os), que agem de forma agressiva ou sem habilidade e que ocasiona na ocorrência de traumas relacionados a esse tipo de exame.

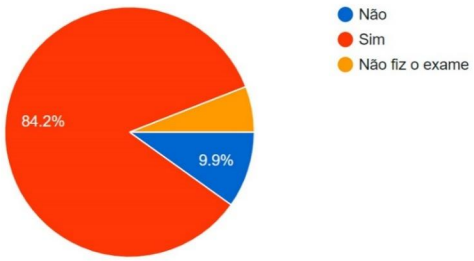


Figura 2 – Porcentagem de mulheres que declararam sentir algum tipo de desconforto com o uso do espéculo.
Fonte: Elaboração dos autores.

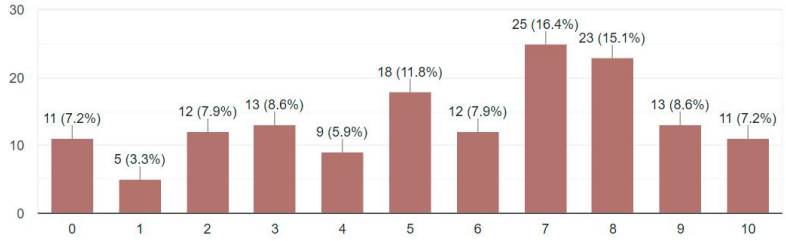


Figura 3 – Níveis de desconforto indicado pelas pacientes durante o exame Papanicolau.
Fonte: Elaboração dos autores.

Bom... eu realizei meu primeiro e, por enquanto, único menos de 3 anos após a primeira relação e após ter tido poucas relações, então talvez por isso tenha me sentido bem desconfortável. Mas acredito que o contexto e a forma que o exame é feito também seja bastante desconfortável.

Realizei o papa nicolau precocemente, com 15 anos, 1 mês após minha primeira relação sexual, e senti muita violência por parte da ginecologista. Até hoje, com 19 anos, foi a maior dor que eu senti na vida.

O desconforto maior é pós exame onde a região abdominal fica dolorida

Nunca tinha visto o formato do espéculo. Acredito que se tivesse visto o instrumento antes de realizar o exame, sentiria ainda mais dor

existe um desconforto psicológico na situação que precisa ser também trabalhado, não só o físico

Meu comentário é que uma boa parte dos ginecologistas homens não tem a menor sensibilidade ao realizar o exame, e o fazem de maneira agressiva. Além de que a falta de acesso ao conhecimento da própria vagina faz com que nós mulheres fiquemos ainda mais nervosas durante a consulta.

minha mãe ja fez varias vezes mas nao gosta e fala q é muito desconfortável e as vezes dói, teve uma vez q ela ficou até com infecção urinaria depois de ter feito um, sendo q antes ela tava toda saudável kkk

Exame muito desconfortável e invasivo.

Entrei na Menopausa muito cedo, com 40 anos, desde então sinto um desconforto exagerado ao realizar o Exame Papanicolau. Nos três últimos exames realizados tive sangramento e a dor que senti foi insuportável! Antes da menopausa, eu considerava apenas desconforto, agora diria que é uma tortura para mim realizar este Exame.

O instrumento causa um desconforto e os médicos não acreditam muito quando o dizemos. Já tive até que ouvir que para fazer sexo não sente dor

É muito desconfortável e doloroso o exame de papanicolau.

Figura 4 – Depoimentos das pacientes sobre a experiência do exame e o uso do espéculo.
Fonte: Elaboração dos autores.

O questionário revelou que há uma diversidade de reclamações com relação ao desconforto do espéculo que dizem respeito não somente ao design do instrumento em si, mas também às abordagens inadequadas por parte dos profissionais da saúde.

3. Protocolos e outros indícios de melhorias

Segundo Eveleth (2014), o receio de muitas mulheres como exame pélvico é atribuído mais à falta de técnica do profissional. Falta esta que pode envolver a escolha errada de tamanho do espéculo, especialmente em pacientes adolescentes e mulheres na menopausa. No estudo, os médicos afirmam que o uso do espéculo e a execução dos exames todos os dias os fazem terem a tendência de perder a sensibilidade pela paciente, e que essa empatia precisa ser resgatada para não perpetuarem traumas. Outro estudo de Bates, Carroll e Potter (2011) faz uma revisão de evidências clínicas que otimizam aspectos técnicos do exame pélvico, tendo como objetivo maximizar o conforto das pacientes, em especial as minorias que fogem do padrão como adolescentes, mulheres na menopausa, gordas, deficientes, minorias sexuais (gays e trans) e/ou com histórico de assédio sexual. O estudo estabelece alguns protocolos de preparação do exame, como: posição na cama verbalizada pelo médico(a), evitando contato físico; alertar a paciente de que irá acontecer o toque do instrumento; informar a possibilidade de sangramento durante exame; pedir para esvaziar a bexiga antes do procedimento; evitar tocar áreas sensíveis como a uretra e clitóris; e utilizar macas com apoio almofadados para os pés. O estudo aponta que alguns clínicos do Reino Unido, Austrália e Nova Zelândia adotam o exame sem o uso dos apoios para os pés, também chamados de estribos, com as pacientes apenas deitadas de barriga para cima e com os calcanhares apoiados em cada canto da maca. Em um ensaio clínico randomizado e controlado com 197 mulheres submetidas a exames cervicais nesta posição sem os apoios documentaram reduzir a sensação de vulnerabilidade em 44% a menos, e desconforto físico em 43% a menos (SEEHUSEN et al., 2006 apud BATES; CARROLL; POTTER, op. cit.). Os pesquisadores afirmam que não há um guia de referências para escolha do tamanho do espéculo durante os exames pélvicos, porém existem diversos fatores biológicos que influenciam o tamanho do canal vaginal como variação de idade, raças/etnias, paridade (se teve um ou mais partos) e peso

corporal. Além disso, outros fatores anatômicos naturais também influenciam o tamanho da vagina como comprimento vaginal posterior e anterior, largura e medidas do introito. No geral, o critério de escolha do tamanho do instrumento funciona da seguinte forma: quanto maior o espéculo, maior é o potencial de causar desconforto, ao passo que quanto menor o espéculo, mais limitada é a visualização, precisando haver um equilíbrio entre o menor instrumento com visualização ideal e tendo em mente também de que espéculos maiores são indicados para mulheres com prolapso genital e espéculos menores são indicados para mulheres na menopausa. Os pesquisadores indicam que o espéculo tipo Pederson de tamanho médio, com 10 cm de comprimento e 2,5 cm de largura, tem sido o mais bem aceito pela maioria das pacientes.

4. Considerações Finais

A diversidade de reclamações com relação ao desconforto do espéculo evidenciadas no questionário leva a crer que o tema é complexo e precisa de mudanças em diferentes aspectos, não só na competência da forma e função do instrumento em si, mas no estabelecimento de protocolos eficazes que sejam aplicados à risca pelos profissionais da saúde. Por estudos científicos como os de Bates, Carroll e Potter e King, nota-se que novos designs de espéculo precisam contemplar a diversidade de corpos ao mesmo tempo em que também necessitam ter eficiência econômica em sua manufatura para ter aderência das fábricas nacionais e aos consumidores finais, que são as(os) médicas(os). Contudo, nenhuma mudança de design será efetiva de fato sem a exigência das pacientes pois, apesar de descontentes com suas experiências nos exames pélvicos como foi apontado pelos estudos teóricos e pelo questionário aplicado, pouca ou quase nenhuma ação política coletiva foi organizada para mudar esse cenário desde o movimento feminista nos anos 1970. Portanto, é fundamental que as mulheres busquem conhecer seus corpos e os procedimentos de exames que envolvam a inspeção física deles para que, dessa maneira, possam ocorrer mudanças culturais dentro da área da saúde e de projeto de instrumentais problemáticos como o espéculo vaginal.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

SAMANTA ALINE TEIXEIRA; Mestre; Universidade Estadual Paulista UNESP; Bauru, São Paulo, Brasil; samanta.teixeira@unesp.br.

GALDENORO BOTURA JUNIOR; Doutor; Universidade Estadual Paulista UNESP; Bauru, São Paulo, Brasil; galdenoro.botura@unesp.br.

THAÍS REGINA UENO YAMADA; Doutora; Universidade Estadual Paulista UNESP; Bauru, São Paulo, Brasil; thais.ueno@unesp.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATES, C. K.; CARROLL, N.; POTTER, J. The challenging pelvic examination. **Journal of General Internal Medicine**, v. 26, n. 6, p. 651–657, 2011. DOI 10.1007/s11606-010-1610-8. (Artigo em Periódico Digital)

EVELETH, R. Why No One Can Design a Better Speculum. **The Atlantic**, [S.I.], 2014. Disponível em: https://www.theatlantic.com/health/archive/2014/11/why-no-one-can-design-a-better-speculum/382534/. Acesso em: 21 jul. 2020.

KING, H. The speculum finally gets redesigned – by women. **The Conversation**, [S.I.], 2017. Disponível em: http://theconversation.com/the-speculum-finally-gets-redesigned-by-women-88840. Acesso em: 21 jul. 2020.

MARTÍN, P. P. S. **Manual de Introdução à Ginecologia Natural**. Rio de Janeiro: Bauti Produções, 2019. (Obra completa)

ROSSMANN, J. S. Built to spec?: The vaginal speculum as a case study of inadequate design. **Ambidextrous**, p. 47–49, 2008. (Artigo em Periódico Digital)

SANDELOWSKI, M. This most dangerous instrument: propriety, power, and the vaginal speculum. **Journal of obstetric, gynecologic, and neonatal nursing**, v. 29, n. 1, p. 73–82, 2000. DOI 10.1111/j.1552-6909.2000.tb02759.x. (Artigo em Periódico Digital)

SEEHUSEN, D. A. et al. Improving women's experience during speculum examinations at routine gynaecological visits: Randomised clinical trial. **British Medical Journal**, v. 333, n. 7560, p. 171–173, 2006. DOI 10.1136/bmj.38888.588519.55. (Artigo em Periódico Digital)

O DESIGN ANTES DO DESIGN NAS AQUARELAS DE JEAN-BAPTISTE DEBRET

Palavras-chave: História do design, Design brasileiro, Jean-Baptiste Debret.

DESIGN BEFORE DESIGN IN JEAN-BAPTISTE DEBRET'S WATERCOLOR

Keywords: History of design, Brazilian design, Jean-Baptiste Debret.

Ana Carolina de Lima Sarmento

Anderson Diego da Silva Almeida

Rosemary Lopes Rodrigues

1. DESIGN-MANIFESTO-PROTODESIGN

Ao analisarmos o conceito de design, no contexto nacional, notamos uma problemática na limitação temporal de sua historiografia. Essa crítica foi apresentada por Rafael Cardoso (2005), que contribuiu para uma revisão historiográfica da produção do design gráfico no Brasil, ao identificar sua prática já no século XIX, em contraposição à periodização estabelecida e consensualmente aceita de que o início do design no país ocorreu a partir da segunda metade do século XX.

A possibilidade que Rafael Cardoso (2005) apresenta, nos faz repensar a história do fazer design em outras vertentes, a exemplo, o design de produto. Há um design brasileiro antes do datado 1960, quando se começa a pensar a configuração do design enquanto profissão no Brasil? Acreditamos que sim, existe um legado em nossa cultura material alheia à historiografia e que precisamos lançar luz sobre essa produção. Adiantamos que a esta produção de artefatos e modos de fazer invisibilizados pela história oficial chamaremos de protodesign.

A narrativa apresentada neste manifesto nasce de estranhamentos peculiares à essência do design, ou melhor, à condição da história sobre o que é "ser design". À medida em que assistimos ao contemporâneo fortalecimento das identidades culturais (raciais,

étnicas, de gênero etc.), é oportuno olhar criticamente para a construção histórica do país, lançando luz aos historicamente invisibilizados, sobretudo, por processos (neo)coloniais que há muito foram atualizados e (re)impostos ao Brasil, principalmente em seu sistema sociocultural. Neste contexto, temos a (re)descoberta da contribuição afro-brasileira em nossa construção social.

Para elucidar esta perspectiva, destacamos aqui a exposição intitulada *Arte, adorno, design e tecnologia no tempo da escravidão*, realizada no Museu Afro Brasil, em 2013, sob curadoria de Emanuel Araújo. Nela foram apresentadas cerca de setenta peças, objetos, mobiliários, ferramentas e sistemas tecnológicos desenvolvidos por africanos escravizados que viviam no ambiente rural e urbano do Brasil, estas peças foram recolhidas de fazendas de mineração e comunidades quilombolas. Tais objetos demonstram a vasta produção e soluções técnicas para a concepção de artefatos e ferramentas de trabalho e que nos aproximam de um protodesign afro-brasileiro.

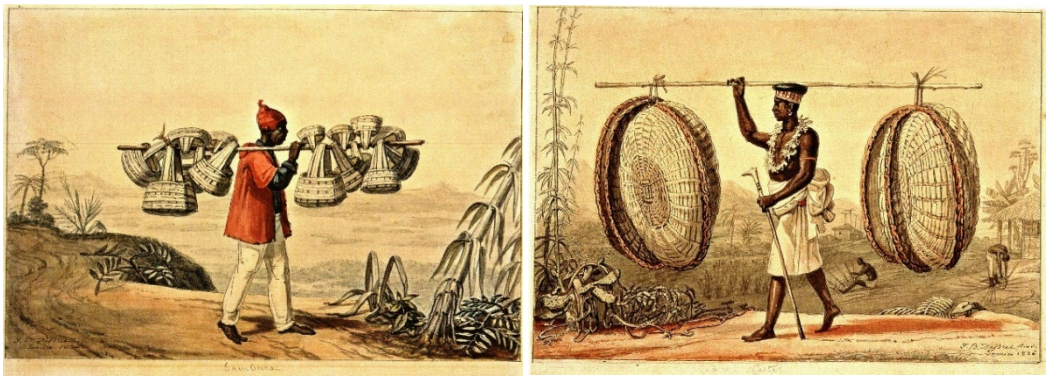
A proposta da exposição do Museu Afro Brasil é um excelente indício para deslocarmos o conceito de protodesign no tempo. Indício este que nos permite, por exemplo, analisar os objetos representados nas aquarelas do artista e viajante Jean-Baptiste Debret, no século XIX. Diante disso, suscita-nos: como aproximar estas análises, aparentemente anacrônicas, a partir dos vestígios das aquarelas de Debret? e mais, quais os caminhos possíveis para realizar esta leitura?

2. CAMINHOS PARA UM POSSÍVEL PROTODESIGN

Selecionamos três séries de imagens que exemplificam a existência do protodesign neste contexto anacrônico. Diante da ampla produção de Jean-Baptiste Debret, fomos guiados por representações e descrições que demonstram o protodesign afro-brasileiro em sua condição de produto, na sua diversidade de função e na manipulação da matéria-prima, ou seja, a própria produção da peça.

A primeira série é composta por duas aquarelas e dá destaque a um dos produtos que era produzido e comercializado por negros. Nessas obras, Debret apresenta suas impressões sobre dois tipos de cestos (Figuras 1 e 2). O primeiro, denominado samburá, o artista apresenta uma descrição minuciosa de seu fabrico: “se fabrica com taquara

grande ou pequena ainda verde, cortada em tiras aplanadas. Suas abas variam de 4 a 16 polegadas de altura, mas sua forma é sempre a mesma: a de um retângulo" (DEBRET apud BANDEIRA; LAGO, 2017, p. 220). Sobre o segundo cesto, Debret o descreve como "enorme trançado de vime que o negro coloca sobre a sua cabeça para transportar toda espécie de objeto" (DEBRET apud BANDEIRA; LAGO, 2017, p. 216).



Figuras 1 e 2 - Negro carregando samburás (1826); Vendedor de cestos (1826). Jean-Baptiste Debret. Aquarela sobre papel, Rio de Janeiro.
Fonte: BANDEIRA; LAGO, 2017.

As duas aquarelas possuem a mesma perspectiva conceitual. Nelas Debret nos revela o protodesign. Na descrição sobre as pinturas o artista deixa evidente a matéria-prima, a funcionalidade, descrições técnicas do produto e os valores. Observamos que na representação o artífice e produto estarão presentes, no que nos parece com a perspectiva de enaltecer as características locais, a essência de um fazer brasileiro. O vendedor de samburás é um fazedor de cestos, cuja produção seriada e manual carrega o teor simbólico e artístico de sua etnia, a técnica trazida do além-mar, onde os grafismos e a forma dos cestos denunciam a identidade de um Brasil em construção. O vendedor de cestos leva sua produção para ser comercializada no centro do Rio de Janeiro. Nitidamente, trata-se de um indício de protodesign.

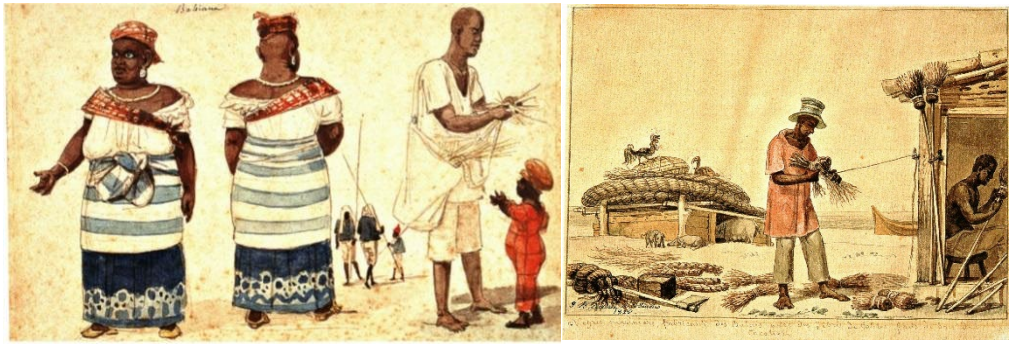
A segunda série é constituída por três aquarelas que representam cenas em que aparece uma peça com formatos diferentes, porém, a mesma funcionalidade. Aqui, daremos destaque à função dos produtos que eram concebidos pelos negros, sendo

rastros dos primevos do nosso design. Debret apresenta três versões de capas de chuva com estética peculiar (Figuras 3, 4 e 5).

Figuras 3, 4 e 5 - Negros de recado em tempos de chuva (1823); Mineiros e negros com capa para tempo de chuva (1829); Indumentária de negra (1829). Jean-Baptiste Debret. Aquarela sobre papel, Rio de Janeiro.
Fonte: BANDEIRA; LAGO, 2017.

A capa de chuva representada é um produto que nos apresenta um nível elevado de funcionalidade e técnica. Uma peça desenvolvida com recursos limitados, matéria-prima encontrada nas matas, porém que em nada diminui a qualidade da forma, da trama e da plástica envolvida. A funcionalidade é indubitavelmente o que mais impressiona no projeto. É possível encontrar diversas formas do capuz nas imagens, assim como somente a parte debaixo, que logo nos confirma que as partes da capa de chuva eram projetadas separadamente.

A terceira e última série que iremos analisar é composta por duas aquarelas que representam cenas do saber-fazer afro-brasileiro. Sabendo que muito antes do design, enquanto categoria conceitual, existia uma produção, que em nada se diferencia das feitas atualmente, nas aquarelas abaixo há a presença de dois, do que poderíamos chamar, protodesigners ou os primevos da nossa história (Figuras 6 e 7).



Figuras 6 e 7 - Baiana, negros e criança (1829); Negros fabricando vassouras com restos de cordas feitas de fibras de palmeira (1826). Jean-Baptiste Debret. Aquarela sobre papel, , Rio de Janeiro.
Fonte: BANDEIRA; LAGO, 2017.

Nas aquarelas acima o negro é um artista, artesão, protodesigner. Nas mãos, a matéria-prima, a palha. Na primeira imagem, o negro trama, o que talvez seja um cesto, pelo comprimento do trançado. Na segunda aquarela, dois negros constroem vassouras. Ao fundo da cena desta última, a matéria exposta ao Sol, outros montantes de palhas ao chão. A ação é a imagem do que víamos nas confrarias, oficinas dos artífices que foram levados, durante a Revolução Industrial, para as fábricas. Debret, com sua genialidade e clareza, nos apresenta um momento sublime, retomando as palavras de Bourg (1996), da técnica com referência do divino. Divino pela destreza, pela lógica de fabricação, seriação, pelo acabamento que o negro sentado nos apresenta, pela dinâmica do trabalho.

As três séries são provas da história do nosso design, o design genuinamente brasileiro, nascido ainda nos idos coloniais, cuja imagem e simbologia permaneceram no tempo e se reverberam até hoje, como diz Beccari (2016, p. 25), como um "[...] espaço de significação e narrativa de quem somos – sob a mediação de condutas, estilo de vida, valores e discursos". Assim, afirmamos que na história do design há um vazio semântico, ocasionando por uma rotulação que o condicionou a viver no centro de uma história que não parece sua. Inquietos sobre esta condição, este texto foi construído como manifesto, tensionando, propondo e reavaliando o marco historiográfico do design no Brasil. Refletimos sobre o fazer design antes do design a partir da análise pictórica de algumas aquarelas do viajante e artista francês Jean-Baptiste Debret, reafirmando que as intenções produtivas de negros escravizados, num país colonizado por europeus, recebam a conotação de um protodesign, a gênese e a memória do design brasileiro.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ANA CAROLINA DE LIMA SARMENTO; Mestre; Universidade Federal da Bahia; Salvador, Bahia, Brasil; carol_sarmento@hotmail.com.

ANDERSON DIEGO DA SILVA ALMEIDA; Mestre; Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, Brasil; andersondiego.almeida@gmail.com.

ROSEMARY LOPES RODRIGUES; Mestre; Instituto Federal de São Paulo (*Campus* Jacareí); Jacareí, São Paulo, Brasil; rosemary.lopes@ifsp.edu.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANDEIRA, Julio; LAGO, Pedro Corrêa do. **Debret e o Brasil**: obra completa 1816-1831. Rio de Janeiro: Capivara, 2017.

BECCARI, Marcos. **Articulações simbólicas**: uma filosofia do design. Teresópolis, RJ: 2AB, 2016.

BOURG, Dominique. **O homem artifício**: o sentido da técnica. Ruth Duarte Lima (Trad.). Lisboa: Instituto Piaget, 1996.

CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CIPINIUK, Alberto. **Design**: o livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção simbólica. Rio de Janeiro: Ed. Puc – Rio; editora Reflexão, 2014

UMA ANÁLISE SOBRE OS OURIVES DE JUAZEIRO DO NORTE ATRAVÉS DE ESTUDOS DA ANTROPOLOGIA: CONTRIBUIÇÕES DA TEORIA DO HABITUS

Palavras-chave: Bourdieu; Ourivesaria; Juazeiro do Norte;

AN ANALYSIS ON THE GOLDSMITHS FROM JUAZEIRO DO NORTE THROUGH ANTHROPOLOGY STUDIES:
CONTRIBUTIONS FROM THE HABITUS THEORY

Keywords: Bourdieu; Goldsmith; Juazeiro do Norte;

Francisco Leonardo Ferreira Neto

Kátia Medeiros de Araújo

Ana Neuza Botelho Videla

Pedro Henrique de Oliveira

1. INTRODUÇÃO

O trabalho surge como resultado dos estudos da disciplina "Antropologia e Design: leituras sobre a teoria do habitus", ministrada pela professora Dra. Kátia Medeiros de Araújo, no Programa de pós-graduação em Design, da Universidade Federal de Pernambuco. A disciplina teve como objetivo realizar um estudo sobre as estruturas principais da teoria do habitus do sociólogo francês Pierre Bourdieu, explorando temas centrais abordados pelo autor, como poder simbólico, distinção social e tipos de capital. Esses estudos tiveram o objetivo de construir uma visão crítica do universo dos artefatos e das práticas cotidianas, gerando um repertório útil aos estudos em Design em andamento pelos alunos.

Partindo desse cenário, será realizada uma reflexão sobre esse conteúdo em relação à minha pesquisa de Mestrado em andamento, que tem como objeto de estudo o grupo de artesãos joalheiros da cidade de Juazeiro do Norte, no Ceará. Serão demonstradas possibilidades de abordagens teóricas nesse ambiente empírico, através

de algumas teorias e linhas de pensamento tratadas durante a disciplina, demonstrando através disso uma capacidade de aplicação dessas teorias na pesquisa em Design.

Como ferramentas metodológicas para a escrita do artigo foram utilizadas a revisão bibliográfica, tanto sobre o autor como sobre grupo de artesãos, incluindo relatos de alguns dos trabalhadores, coletados em investigação/vivência exploratória anterior.

1. SOBRE OS OURIVES

Devemos inicialmente esclarecer o leitor sobre o grupo o qual discutiremos com o auxílio das teorias antropológicas. Situada na região do Cariri cearense Juazeiro do Norte foi emancipada em 1911, deixando então de ser distrito da cidade vizinha, Crato, tendo como principal líder político e religioso a figura do Padre Cícero, o qual foi um dos principais incentivadores do empreendedorismo no município.

De acordo com Fernandes (2005), a confecção de produtos como correntes, brincos e anéis começaram em 1893 com incentivos do Padre Cícero e tomaram impulso em torno de 1910, quando houve um acréscimo no número de romarias para a cidade. Diniz e Videla (2011) ressaltam que essa tradição da ourivesaria diz respeito tanto à fabricação quanto à comercialização desses bens, mas se antes esse setor se apresentava em franca expansão, nas últimas décadas vem enfrentando uma retração, apesar da resistência de um pequeno grupo de ourives e de outros fabricantes manuais. mas se antes esse setor representava uma abrangência na região vem enfrentando uma decadência, apesar de ainda haverem ourives e outros fabricantes manuais. Porém, esse declínio já pode ser observado desde a década de 1960, como aponta Rabello (1967), indicando que esse declínio vem do valor elevado do ouro e da concorrência de mercado que esses trabalhadores sofrem com o surgimento da indústria.

Apesar disso, nos últimos anos o setor de ourivesaria, paralelamente ao de folheados (produção industrial de joias em larga escala), demonstrou ter uma importância significativa na criação de emprego e renda na região, ainda sendo o grupo informal (oficinas de joalheria) composto por quantitativo menor que o formal. Os ourives normalmente possuem rendimentos instáveis, sem direitos trabalhistas garantidos e com uma receita que varia de acordo com sua produtividade, e não demonstram ser uma mão

de obra especializada, ainda assim, produzem ativamente fabricando anéis, pulseiras, brincos, colares e outras peças. (CORDEIRO e BRITO, 2020)

Atualmente, esses ourives se encontram aglomerados em uma região específica do centro da cidade onde estabelecem suas oficinas, algumas ocupadas por membros da mesma família, outras por sócios e parceiros de trabalho. É nesse cenário que a discussão se desenvolverá adiante. Não é o intuito esgotar ou caracterizar rigorosamente as diversas linhas de pensamento de Bourdieu, e sim demonstrar caminhos de reflexão possíveis entre essas linhas de pensamento.

2. O *HABITUS*

Bourdieu (2007b) utiliza uma vertente dos estudos sociais que está ligada às relações de poder e legitimação da ordem de estruturas de classes ou grupos sociais, dentro de uma perspectiva de agenciamentos simbólicos que tendem a se tornarem funções políticas e de distinção (estrutura estruturante). Nesse cenário, o autor lança mão de análises que se valem da comparação entre sistemas, onde os agentes representam determinadas "classes" as quais podem ser identificadas e distinguidas das outras através do estudo dos agenciamentos simbólicos entre eles. Os agentes tornam-se, então, construtores da estrutura social ao qual estão inseridos e construídos pela mesma, simultaneamente.

Bourdieu entende que nesse processo os indivíduos adquirem valores diversos ao longo dessas experiências coletivas, valores que ele chama de Capital, e que possuem as mais diversas naturezas; como o Capital Cultural, Capital Político, Capital Escolar e, claro, o Capital Financeiro. Esses valores podem então ser acumulados, avaliados e negociados durante as relações sociais, tal qual uma espécie de dinheiro. Os diferentes níveis de acúmulo de capitais influenciam, e em certos casos determinam, a forma como interagimos com o mundo e com os grupos que ocupamos, a maneira que nos portamos à mesa, a maneira que falamos, os nossos gostos, o que consumimos, e até o que achamos bonito ou feio. Este cenário caracteriza uma disposição pessoal que o autor chama de Habitus (Bourdieu, 1966).

3. PERSPECTIVAS DE INVESTIGAÇÃO

3.1. Consolidação e resistência

Como visto anteriormente, a fabricação manual de joias inicia em Juazeiro do Norte por volta de 1893 e se estende até os dias de hoje, em número bem reduzido em comparação às décadas anteriores, porém, essa prática ainda resiste às diversas transformações tecnológicas, urbanas e de mercado. Mas cabe perguntar de que maneira esse grupo se consolidou e ainda está presente na produção de joias da cidade hoje?

Venuto (1999) explica que os grupos profissionais tendem a recorrer ao caráter científico para se legitimarem no mercado, utilizando disso para respaldarem a importância de suas práticas, mas observando o percurso histórico dos ourives de Juazeiro percebemos que essa tradição se baseia em um caráter informal, de aprendizado familiar, o que nos leva a pensar na perspectiva religiosa local.

A oportunidade de mercado criada pelo fluxo religioso aparece aqui como um fator relevante na análise da perpetuação desse grupo, já que é vantajoso permanecer em um ofício que se torna rentável. Na visão de Bourdieu, qualquer grupo se vale de meios disponíveis que permitam a sua perpetuação no tempo, "Para isso, ele instala um verdadeiro aparato de mecanismos, tais como a delegação, a representação e a simbolização que conferem ubiquidade e eternidade." (BOURDIEU, 2007a, p. 71). Seria então a utilização dos signos religiosos a principal forma de perpetuação do grupo, ou haveriam outras estratégias implícitas, mais ou menos conscientes?

3.2 O aprendizado

Todos os ourives tradicionais com quem tive contato na cidade até hoje aprenderam seus ofícios majoritariamente de maneira prática, nas oficinas de outros mestres que os recebiam para trabalhar, ainda muito jovens. Um dos joalheiros que entrevistei, assim como seus dois filhos, aprendeu a trabalhar com um dos ourives mais velhos de seu convívio. As tarefas iniciais eram simples, como varrer a oficina e limpar as bancadas, e iam tornando-se mais elaboradas, passando ao polimento das peças, modelagem e solda, tudo apreendido na convivência diária no espaço com grande esforço de observação do aprendiz.

Bourdieu (2007a) destaca como as formas de adquirir o conhecimento no colégio, através da educação formal, e o conhecimento e valores apreendidos pela vivência, em casa, interagem entre si e se completam, se chocam, e como eles funcionam como forma

de distinção e influenciam nas práticas dos indivíduos. Dessa forma podemos levantar dois questionamentos: será que todos aprenderam da mesma forma, e se o fizeram, por que? Outra questão, também complexa, seria compreender a partir da caracterização do capital escolar deles de que forma ele influencia no modo de produção, e se esse modo os distingue de outros produtores locais.

3.3 O consumo

Uma outra maneira de investigar os ourives do Juazeiro do Norte é através da relação entre eles e seus clientes. Que aspectos da vida, do Habitus, desses indivíduos levam eles a consumirem especificamente o trabalho desses artesãos, sendo que hoje a indústria de joias e folheados apresenta diversas opções de preços e modelos? Será que produtores e consumidores compartilham mais ou menos capitais dos mais diversos? Para Bourdieu (1996) sim, essa aproximação existe e é essencial para que a troca aconteça entre ambas as partes, no caso ourives e comprador, o que consequentemente faria o usuário escolher a peça do artesão em detrimento a diversas outras que a indústria dispõe atualmente.

CONCLUSÃO

Dentre as contribuições que os estudos da Antropologia tem para a pesquisa em Design pudemos observar que Teorias como a do Habitus lançam luz a essas relações e permitem um olhar crítico e ampliado dos estudos dos artefatos e seus usuários. Isso não significa dizer que as contribuições entre essas duas disciplinas se encerram aqui. A teoria de Bourdieu é vasta, assim como de outros pesquisadores, e apresenta outras abordagens que poderiam ser exploradas no campo empírico dos ourives, ou outros.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

FRANCISCO LEONARDO FERREIRA NETO; Mestrando em Design; UFPE; Recife, Pernambuco, Brasil; leonardo.ferreira.neto@gmail.com

KÁTIA MEDEIROS DE ARAÚJO; Doutora em Antropologia; UFPE; Recife, Pernambuco, Brasil; katia.araujo@ufpe.br

ANA NEUZA BOTELHO VIDELA; Pós-doutora em Antropologia; UFCA; Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil; videla.ana@gmail.com

PEDRO HENRIQUE DE OLIVEIRA; Mestrando em Design; UFPE; Recife, Pernambuco, Brasil; fuelforliv@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção**: Crítica Social do Julgamento. São Paulo: Edusp; Porto alegre: ZOUK, 2007a.

_____. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo. Perspectiva, 2007b.

_____. **Razões Práticas**: sobre a teoria da ação. São Paulo, Papirus, 1996.

CATANI, Afrânio Mendes. **A sociologia de Pierre Bourdieu** (ou como um autor se torna indispensável ao nosso regime de leituras). Educ. Soc., Campinas , v. 23, n. 78, p. 57-75, Apr. 2002 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002000200005&lng=en&nrm=iso>. acesso em 15 Outubro 2020.

CORDEIRO, Rosemary de Matos. **As aglomerações produtivas de calçados, folheados e de jóias do CRAJUBAR (CE)**: formação, produção, trabalho, implicações socioespaciais. 2015. 326 f. Tese - (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Geociências e Ciências Exatas, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/132775> acesso em 15 Outubro 2020.

CORDEIRO, Rosemary de Matos; BRITO, Francisco Wilson Cordeiro de. C**aracterização das relações de trabalho no setor de joias e folheados em Juazeiro Do Norte** – CE. ISSN 2525-8761. Braz. J. of Develop., Curitiba, v. 6, n. 6, p.40535-40548, jun. 2020.

DINIZ, Jaiene Gomes; VIDELA, Ana Neuza Botelho: **Considerações acerca do setor joalheiro no município de Juazeiro do Norte/CE**. Universidade Federal do Ceará Campus Cariri. 3º Encontro Universitário da UFC no Cariri. Out 2011.

FERNANDES, Lívia Socorro de Castro. **Arranjo Produtivo de Jóias e Folheados de Juazeiro do Norte**: Uma Aposta que Vale Ouro. Monografia. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza. 2005.

PIERRE BOURDIEU - **A SOCIOLOGIA É UM ESPORTE DE COMBATE**. Direção: Pierre Charles. Produção de Véronique Frégosi e Annie Gonzales. França: Cara, 2001, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=TlbAd2hwQms> acesso em 15 Outubro 2020.

PREFEITURA DE JUAZEIRO DO NORTE. Disponível em <http://www.juazeiro.ce.gov.br> acesso em 15 out 2020.

RABELLO, Sylvio. **Os artesãos do Padre Cícero**: Condições sociais e econômicas do artesanato de Juazeiro do Norte. Ministério da Educação e Cultura. Instituto Joaquim Nabuco de pesquisas sociais: Recife, 1967.

VENUTO, Adriana. **A astrologia como campo profissional em formação**. Dados, Rio de Janeiro, v. 42, n. 4, p. 761-801, 1999. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0011-52581999000400005&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 20 out. 2020.

PADIM CIÇO:
PRÁTICAS, REPRESENTAÇÕES E O PODER SIMBÓLICO OBJETIVADO NA FÉ POPULAR

Palavras-chave: Padre Cícero, Religiosidade, Poder Simbólico, Cultura material.

PADIM CIÇO:
PRATICES, REPRESENTATIONS AND THE SYMBOLIC POWER OBJECTIFIED IN POPULAR FAITH

Keywords: Padre Cícero, Religiosity, Symbolic Power, Material Culture.

Pedro Henrique de Oliveira

Francisco Leonardo Ferreira Neto

1. INTRODUÇÃO

Juazeiro do Norte se destaca pelas manifestações religiosas que são consideravelmente percebidas com as romarias inspiradas na devoção ao Padre Cícero. Todo ano a cidade atrai milhares de romeiros que peregrinam durante dias sob um extenso roteiro composto por ritos que tradicionalmente atravessam gerações. Nesse cenário é nítida a influência do sacerdote como expressão materializada da identidade regional e cultural, pois há uma gama de artefatos que atrelados à sua imagem são produzidos e consumidos local ou globalmente. O design é um aspecto evidente e indiscutível da cultura material, cuja, constitui um dos campos mais confiáveis da antropologia, visto ser facilmente comprovável que a espiritualidade dos humanos está objetivada nos artefatos.

Existem lugares que funcionam como mercado de trocas simbólicas. São nesses espaços de disputa (de poderes) em que a reprodução moral, transmissão de valores, as virtudes, as competências exprimem o mundo além da nossa volta. Aqui, o conceito de *habitus* se define como uma espécie de acúmulo de experiências que constituem a trajetória social do indivíduo; mecanismos objetivados nas suas práticas (socialmente

percebidas e classificáveis) dentro de um sistema de capitais, adquiridos, herdados ou experimentados. Não deixa de ser um sistema de classificação, e a distinção evidencia a lógica interna de cada campo, como os principais agentes da formulação do gosto e das preferências culturais. Preferências que não são providas de um ordenamento espontâneo decorrente do acaso. O *habitus*, quando associado ao capital econômico, pode ser facilmente percebido através dos objetos que são simbolicamente ofertados. Recebem valor social quando consumidos, tais objetos caracterizam bem as necessidades dos sujeitos e desempenham função de representação.

> ... mais profundamente, a procura dos critérios <<objectivos>> de identidade <<regional>> ou <<étnica>> não deve fazer esquecer que, na prática social, estes critérios (por exemplo, a língua, o dialeto ou sotaque) são objecto de *representações mentais* quer dizer, de acros de percepção e de apreciação, de conhecimento e de reconhecimento em que os agentes investem os seus interesses e os seus pressupostos, e de *representações objectuais,* em coisas (emblemas, bandeiras, insígnias, etc.) ou em actos, estratégias interessadas de manipulação simbólica que têm em vista determinar a representação mental que os outros podem ter destas propriedades e dos seus portadores... Porque assim é e porque não há sujeito social que possa ignorá-lo praticamente, as propriedades (objectivamente) simbólicas, mesmo as mais negativas, podem ser utilizadas estrategicamente em função dos interesses materiais e também simbólicos do seu portador. (BOURDIEU, 1989, p. 112)

É neste sentido que o artigo busca brevemente compreender a maneira com qual os objetos agem sobre o mundo social, e como a dialética existente na relação entre sujeitos e coisas podem nesse caso caracterizar um prolongamento da devoção, na qual se destacam a identificação e a autoafirmação do indivíduo pelo consumo desses artefatos (MILLER, 2012).

2. “Alma santa, Corpo pagão”

Figura 1 - Lembrança de Juazeiro: Cinco mil bençãos.
Fonte: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1075581436-padre-cicero-bncos-dinheiro-de-propaganda-juazeiro-_JM

O mundo dos objetos é construído a partir de diferentes universos simbólicos, sendo estes tratados como instrumentos de conhecimento e comunicação que constroem o mundo (como a arte, a religião) capazes por excelência de integrar socialmente os sujeitos, sendo dotados de funções sociais.

Podemos pensar por exemplo, na antiga tradição ritualística da elite cristã ocidental, principalmente europeia, de usar roupas pretas para momentos de luto, chegou no Brasil na época da colonização sob leis suntuárias rigorosas, outorgadas pela constituição da política imperial que era instituída naquele período, e que ao passar do tempo, junto ao declínio do império, entraram em desuso e já não caracterizava mais o costume de demonstrar os pesares somente das classes abastadas da época (OLIVEIRA, 2015). A influência do tempo é um fator importante em tais processos, já que os objetos possuem uma vida dividida em quatro "momentos". Os momentos são denominados "objeto testemunha", "objeto signo", "objeto social" e "objeto memória". O primeiro sendo recorrente às bases da antropologia, quando reconhecida como ciência, do qual identifica as pistas das práticas culturais de uma determinada sociedade em seus objetos de uso, funcionando como um arquivo bruto e que permite observar, por exemplo, evidências das "civilizações" na antiguidade que não possuíam a escrita como artifício de documentação. O segundo seria aquele que, pode ser "lido", as informações representadas em si se dispõem quase como numa estrutura textual, que comunica e, logo, deve ser decodificada.

Tal aspecto não necessariamente tenta buscar entender a relação com seus sujeitos, mas sim extrair dados ocultos que não se manifestam na realidade objetiva, assim chegando a um ponto mais puro e verdadeiro sob tal.

Da união de "objeto social" e do "objeto memória" as autoras D. Leitão e R. Machado (2010, p. 237) propõem um "objeto construtor", baseando-se em análises críticas de outros autores como Daniel Miller, Arjun Appadurai, Alfred Gell e Igor Kopytoff, exploram especificidades e subjetividades das coisas, e se define como um único ponto que investiga a relação dialética dos indivíduos que criam objetos ao mesmo tempo em que são constituídos por eles, seu consumo reconfigura seu sentido e seu uso, podendo destacar o mundo social por sua flexibilidade.

Objetos testemunham silenciosamente características "desmaterializadas", e passam a serem compreendidos como artefatos etnográficos, ao mesmo tempo que continuam sendo "coisas" (TURGEON, 2007). O fato de vestir preto é notável nos tradicionais ritos de passagem católicos que ocorrem de maneira singular em Juazeiro do Norte. O luto está ressignificado lá em forma de penitência ou promessa, objetivados em símbolos de poder - neste caso as roupas - que produzem e reproduzem a crença, pois em todos os dias vinte do ano os devotos vestem de forma variada, peças escuras, pretas, em referência ao aniversário de morte do "*Padim*", falecido em 20 de julho de 1934. Muito além do vestir, Sant'Anna (2009) comenta que o sujeito moderno está constituído como tal, para sua integração na sociedade através da constituição de signos, da qual as pessoas comunicam-se além do discurso verbal, também através de imagens.

> Instrumento de comunicação, divindade, a imagem assemelha-se ou confunde-se com o que representa. Visualmente imitadora, pode enganar ou educar. Reflexo, pode levar o conhecimento. A Sobrevivência, o Sagrado, a Morte, o Saber, a Verdade, a Arte, se tivermos um mínimo de memória, são os campos a que o simples termo "imagem" nos vincula. Consciente ou não, essa história nos constituiu e nos convida a abordar a imagem de uma maneira mais complexa, a atribuir-lhe espontaneamente poderes mágicos, vinculada a todos os nossos grandes mitos. (JOLY, 2009, p. 19)

3. CONCLUSÃO

Podemos compreender o fenômeno Padre Cícero através da materialidade que ocorre dentro e para além das fronteiras da cidade, da qual podemos encontrar diversas representações que firmemente evocam sua imponente imagem, e que de certo modo para Durkheim (2003) faz parte das manifestações plurais e autônomas no processo que a sociedade cria de todas as maneiras, incessantemente, as coisas sagradas. Quando a fim de satisfazê-la, encontra suas principais aspirações naqueles que se alocam numa categoria de divindade.

A fervorosa Missa do Chapéu, que celebra o último dia de romaria e propositalmente impulsiona o trabalho dos artesãos da palha; a iluminada Procissão de Candeias influenciada pela propaganda solidária feita pelo "*Padim"* para que os fiéis adquirissem candeeiros feitos por um artista local que passava necessidades na época; a súplica subida da colina do horto que se assemelha a "*via crucis*" de Cristo para os penitentes ornamentados de rosários e fitinhas coloridas; o museu vivo repleto de ex-votos[1], as reproduções em miniatura da famosa estátua presentes nos altares de casa, nas lojinhas de souvenirs, nas sacolas dos ambulantes, em galerias de arte; diversificadas em materiais, tamanhos e finalidades; os estabelecimentos comerciais como: farmácias, restaurantes, concessionárias, rádios que levam seu nome e até em mangás, *HQ's* que recontam sua história e com outra linguagem, perpetuam seu legado. Para Lira Neto (2015) a figura do Padre é inesgotável e a fé romeira é transgressora, que independente do reconhecimento da igreja, se manteve viva e é justamente esse o principal alicerce para manutenção da fé católica, que hoje se utiliza do capital simbólico do Padre Cícero para aproximar o fenômeno popular da liturgia e rito oficial, impedindo diásporas religiosas e consolidação de outras doutrinas.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

[1] Abreviação latina de ex-voto suscepto ("o voto realizado"), o termo designa pinturas, estatuetas e variados objetos doados às divindades como forma de agradecimento por um pedido atendido. Trata-se de uma manifestação artístico-religiosa que se liga diretamente à arte religiosa e à arte popular. Disponível em: http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5433/ex-voto

PEDRO HENRIQUE DE OLIVEIRA; Mestranda em Design pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE; Recife, Pernambuco, Brasil; fuelforliv@gmail.com.

FRANCISCO LEONARDO FERREIRA NETO; Mestrando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE; Recife, Pernambuco, Brasil; leonardo.ferreira.neto@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPADURAI, Arjun. **A vida social das coisas**: As mercadorias sob uma perspectiva cultural. Tradução: Agatha Bacelar. - Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Difel, 2003.
_____. **O sistema da moda**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. **La societé de consommation**. Paris: Folio, 1996.
_____. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção**: Crítica social do julgamento. Tradução Daniela Kern; Guilherme J. F Teixeira. --. São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.
_____. O Poder Simbólico. Rio de Janeiro: Bertrand, 1989.

BRAGA, Antonio Mendes da Costa. **Padre Cícero**: sociologia de um padre, antropologia de um santo. Bauru: Edusc, 2008.

CAVVA, Ralph Della. **Milagre em Joaseiro**. Trad. De Maria Yeda Linhares. 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

DURKHEIM, Émile. **As formas elementares da vida religiosa**: o sistema totêmico na Austrália. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Tradução: José Eduardo Rodil. – Lisboa: Editora 70, 2007.

MILLER, Daniel. **Consumption and Its Consequences**. London: Polity Press, 2012.

NETO, Lira. **Padre Cícero**: Poder, Fé e Guerra no Sertão. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

OLIVEIRA, Amália Xavier de. **O Padre Cícero que eu conheci**. Fortaleza: Premius, 2001.

Padre Cícero, o líder político e religioso, por Lira Neto - Bloco 2 . Rádio Câmara. Brasil. 13 min e 20 seg. Disponível em: <

https://www.camara.leg.br/radio/programas/332091-padre-cicero-o-lider-politico-e-religioso-por-lira-neto-bloco-2-1320/ >. Acesso em: 01/10/2020.

SANT'ANNA, Mara Rúbia. **Teoria de moda**: sociedade, imagem e consumo. 2a Ed. – São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

TURGEON, Laurier. **La mémoire de la culture mattérielle et la culture matérielle de la mémoire**. In: TURGEON, Laurier; DEBRAY, Octave. Objets & Memóire. Paris: Presses de l'Université de Laval, 2007.

VERMELHO: A ESQUERDA BEM INFORMADA. **Lira Neto**: "A Igreja necessita do capital simbólico do Pe Cícero". Disponível em: < https://vermelho.org.br/2015/12/21/lira-neto-a-igreja-necessita-do-capital-simbolico-do-pe-cicero/>. Acesso em 02/10/2020.

RESSIGNIFICAR O VESTIR:
OFICINAS DE QUESTIONAMENTO E CRIAÇÃO

Palavras-chave: Moda, Criação, Consumo, Design

REFRAMING FASHION:
CRITICAL THINKING AND CREATIVITY WORKSHOPS

Keywords: Fashion, Creation, Consumption, Design

Julia Ebel Lopes

Luisa Videira Filardi

1. INTRODUÇÃO

O estudo a seguir foi desenvolvido a partir da observação, participação e criação de duas oficinas de ressignificação de vestuário. Através do debate e da prática, busca-se um olhar atento aos objetos e ao consumo, a fim de desmistificar, descolonizar e desmembrar seus conceitos. Optou-se por abordar as relações de produção e consumo na indústria da moda e, assim, refletir sobre a política de explorações trabalhistas e ambientais em que ela se baseia. O texto a seguir busca também reforçar a importância do consumidor nesta cadeia de produção, fazendo-o questionar e repensar sua relação com os objetos do seu cotidiano e as formas de consumo que são estabelecidas a partir disso.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

É sabido que o ato de vestir-se acompanha o desenvolvimento sócio-cultural dos povos humanos, com diferentes representações e significados. Já o conceito de moda como conhecemos hoje em dia - sinônimo de tendência, costume - é algo mais recente, fruto de mudanças que aconteceram no sistema do norte global a partir da década de 1980, desencadeando a aceleração desse mercado. Cristiane Mesquita em “Moda Contemporânea” (2006) traz fatores que justificam o cenário globalizado e que colaboram para compreensão do contexto em que nasce o fast-fashion. Neste momento, com a descentralização da produção e negociações feitas em escala global, foi criado um

novo padrão de consumo sustentado a partir do tripé: baixo custo de produção, rápido escoamento da distribuição e preços atrativos - fatores arrebatadores para a criação de um consumismo sistêmico.

> Consumismo é o consumo extravagante ou espúrio de bens e serviços. Trata-se de um fenômeno humano que tem origem nas próprias pessoas, em seu papel individual ou grupal, mas extremamente influenciável por empresas, grupos e políticas públicas diversas. (GIACOMINI Filho, 2008, p.29)

A indústria forma assim um sistema insustentável que tem uma relação dúbia com o consumidor: apesar de ser responsável por influenciar seu comportamento e gerar tendências, ela é também extremamente impactada pelas decisões do público que a financia e estimula.

Assim, é de grande importância para o processo de ressignificação do consumo que o público entenda seu papel nessa cadeia, exigindo e promovendo mudanças. “Os consumidores não são mais coadjuvantes dessa história e sim, protagonistas, ao fazerem suas escolhas” (PINTO; SOUSA, 2015, p.49) O objetivo dessa pesquisa é, ao questionar o funcionamento da indústria em aspectos como as condições precárias de trabalho mal remunerado e o descarte impróprio de resíduos, repensar também a relação do indivíduo com a produção criativa e autoral. Instruir as pessoas para que elas fortaleçam a autoconfiança criativa, além de desenvolver um pensamento crítico quanto às lógicas por trás do status-quo dos ciclos de produção e consumo, perguntando-se também qual a origem desse sistema e porque ele se perpetua.

A atividade se propõe a mostrar aos participantes uma outra visão para as relações de consumo instituídas pela indústria da moda. Seu objetivo é, portanto, reforçar o papel fundamental que o indivíduo tem no ciclo de produção industrial e voltar o olhar à sua responsabilidade perante esse envolvimento.

3. AS OFICINAS

Através da realização de oficinas que unem debate e prática, procura-se fomentar o questionamento dos participantes sobre suas próprias relações com consumo e vestuário. Para alcançar tais objetivos, as duas versões da atividade, realizadas em

cidades, contextos e com públicos heterogêneos, seguiram formato semelhante, descrito a seguir.

A primeira etapa consistiu em introduzir o assunto, estimular o diálogo sobre experiências pessoais relacionadas à indústria de consumo e à autonomia criativa. Além disso, a dinâmica buscou promover o debate acerca dos impactos globais e individuais dessas vivências, fazendo proveito dos princípios do "Cradle to Cradle" - como a saúde e reutilização material, justiça social e gestão de água - abordados no livro-manifesto de William McDonough e Michael Braungart, em 2002. Através da troca de conhecimentos e de experiências pessoais, os grupos - composto por pessoas vindas de diferentes contextos sociais e que não se conheciam previamente - se engajaram em um debate fértil e plural.

Já o segundo momento trouxe toda essa conversa para a prática: munindo os participantes com roupas de segunda mão e diversos materiais que permitissem a produção criativa, lhes foi sugerido que ressignificassem as peças, mudando sua forma, cor e função. Os resultados dessa experiência são sempre diversos e muito interessantes em suas singularidades, onde a personalidade de cada participante surge.

A primeira oficina foi dada no Encontro Nacional de Design em julho de 2019, em São Luís, Maranhão, com um público composto por estudantes de design de diversos e distintos estados do Brasil, com múltiplas vivências e áreas de interesse. Entre eles havia até participantes que vieram de cidades polos industriais, o que incrementou o resultado da dinâmica.

Figura 1 - Muita conversa e debate no N Design em São Luís
Fonte: Acervo N Ação 2019

Já a segunda oficina foi dada na Virada Sustentável, no Sesc do Rio de Janeiro em outubro de 2019. Vários aspectos a diferenciaram da primeira experiência, como o público, por exemplo, que foi composto por jovens na faixa dos vinte anos até a terceira idade. As áreas de atuação também eram muito diversas e, em um geral, tinham pouca proximidade com o tema, mas havia muito interesse. Algo que observamos foi que os jovens tinham algum contato com o debate da sustentabilidade e vestuário, mas demonstravam insegurança na parte de criação. Já as idosas, em sua maioria, tinham certa afinidade com artesanato e trabalhos manuais, em contrapartida, não tinham tanta proximidade com o debate e assunto tratado.

Figura 2 - Prática de ressignificação de roupas na oficina no Sesc
Fonte: Acervo Luísa Forain

Deste modo, percebemos como cada participante pôde acrescentar a sua experiência ao diálogo através da própria realidade. Apesar dos contextos e resultados diferentes das duas oficinas, em ambas foi possível ver como as diferenças entre os indivíduos se somaram e contribuíram para o resultado do debate.

Ao fim de ambas as atividades o resultado foi o exercício da ressignificação de objetos e relações de consumo. As dinâmicas promoveram um repensar da prática e da responsabilidade do designer no processo de criação, além da busca por promover a cultura e produção local. É importante que o profissional pense, ao criar, no ciclo completo do produto, de onde ele vem e para onde irá após utilizado. Assim, gerar o novo inovando o "antigo" é um caminho extremamente rico, que pode trazer infinitas possibilidades à prática do Design.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Voltemos, portanto, à ressignificação e ao que foi observado. Pudemos perceber que no momento em que há participação na criação da nova peça surge um vínculo afetivo, normal do ser humano que, em geral, tende a criar laços - fenômeno visto também em roupas de herança familiar, por exemplo. Nesta abordagem cabe o uso do conceito da "economia afetiva" discutido por Jackson Araujo em "Economia afetiva - aprendizado para o futuro", onde procura estabelecer novos parâmetros nas relações de produção e consumo através de práticas colaborativas e transformadoras baseadas em comprometimento social e ambiental.

Com o passar do tempo e da idade, a educação homogeneizadora e a obrigação do trabalho repetitivo levam o indivíduo à perda do costume do desenvolvimento criativo, tão estimulado durante a infância. Assim, tornam-se comuns bloqueios criativos vinculados ao pensamento de incapacidade, cobrança e medo do erro. Tal sentimento muitas vezes se confunde com um receio de sair da norma imposta, do padrão estético determinado pela cultura dominante provenientes dos países do norte ocidental.

Como consequência do avanço da globalização e da automatização de trabalhos anteriormente manuais, o hábito de produzir para si próprio foi gradualmente perdido e, com ele, as habilidades relativas ao vestuário que eram transmitidas de geração em geração. Um dos fatores responsáveis por esse fenômeno é, também, a extrema especialização dos afazeres e serviços no mundo capitalista contemporâneo.

Uma possível solução, levando em conta essa nova realidade, seria a ressignificação se fortalecer como novo nicho de mercado, em que o profissional é especialista em dar novas vidas e utilizações aos artigos. Essa solução valorizaria a transformação de objetos em detrimento da produção excessiva e incessante de novos produtos. No entanto, é preciso ter cuidado com os limites de até onde esse aprofundamento pode alienar os demais campos da possibilidade de ressignificação.

O senso comum enxerga a criação no vestuário como algo muito distante de suas habilidades e possibilidades, e desassocia a produção artesanal da qualidade e do bom acabamento. Para enfrentar essa visão e mostrar ao público as possibilidades que estão ao seu alcance, é necessário trazer à luz este debate.

Logo, tendo em mente todos os aspectos já mencionados, é nítida a importância de se estar atento à realidade enfrentada e de se posicionar frente às escolhas possíveis. A informação deve circular para que haja consciência e responsabilidade dentro das narrativas pessoais e coletivas de consumo.

Em suma, os aprendizados provenientes das experiências nas oficinas evidenciaram a necessidade de abordar temas como economia circular, políticas anti-exploração e desenvolvimento criativo, que vão na contramão do que somos expostos cotidianamente. Através dessa experiência, torna-se claro como o questionamento, o diálogo e a criação são ferramentas essenciais na resistência contra um sistema insustentável.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

JULIA EBEL LOPES; Graduanda em Comunicação Visual Design na Universidade Federal do Rio de Janeiro; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; jubelopes@hotmail.com

LUISA VIDEIRA FILARDI; Graduanda em Design Industrial - Projeto de Produto na Universidade Federal do Rio de Janeiro; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; filardiluisa@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, J. **Economia afetiva: aprendizado para o futuro.** 1ª ed. São Paulo: Fundação Hermann Hering, 2018.

BRAUNGART, Michael; MCDONOUGH, William. **Cradle to cradle: criar e reciclar ilimitadamente**. 1. ed. São Paulo: Editora G. Gili, 201.

FILHO, Giacomini. **Meio ambiente & consumismo.** 1ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008. P.29.

MESQUITA, Cristiane. **Moda contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis.** São Paulo: Anhembi-Morumbi, 2006.

PINTO, A; Sousa, C. Roupas Feitas de Roupas. **Iniciação – Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística**. Vol. 5 nº. 3 – Dezembro de 2015, São Paulo: Centro Universitário Senac. P.49.

A TRADIÇÃO DO POTE:
RESGATE E VALORIZAÇÃO DA PRODUÇÃO CERÂMICA NA INTEGRAÇÃO ARTES E DESIGN

Palavras-chave: cerâmica, resgate cultural, design, produção artesanal.

THE POT TRADITION:
RESCUE AND APPRECIATION OF POTTERY PRODUCTION IN THE INTEGRATION OF ARTS AND DESIGN

Keywords: pottery, cultural rescue, design, craft production.

Rodolpho Souza de Almeida
Lucas Soares
Rayana Oliveira Bianchetti

1. SENTIR A TERRA

O presente texto propõe apresentar as experimentações conduzidas pelo grupo de pesquisa Planeta Terra: Laboratório de Cerâmica e Expressões Tridimensionais, do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, a partir do ano de 2017. O grupo foi criado sob a orientação da professora Sandra Minae Sato, especialista na produção cerâmica na Arte, com o objetivo de desenvolver explorações teóricas e práticas pensando o uso da cerâmica como linguagem expressiva nos campos artístico, social e do design.

De tal proposição, os autores, integrantes do grupo de pesquisa, buscaram resgatar as técnicas tradicionais da produção cerâmica brasileira, especialmente, com o intuito de aplicá-las em novos contextos - fossem eles sociais, artísticos, econômicos ou outros - visando provocar um movimento que recuperasse e valorizasse aspectos da tradição oleira, além de tentar alcançar nichos sociais para além da universidade, almejando estabelecer uma lógica de retroalimentação entre sociedade e academia.

A *tradição do pote*, aqui, se dirige a um fazer manual e de fortes raízes culturais fixadas na ancestralidade dos primeiros habitantes do Brasil. Resgatar esses valores é, aos olhos de quem percorre esta proposição e escreve estas palavras, uma maneira de se religar a tais raízes que um dia foram cortadas pelos povos colonizadores. O *pote*, para

todo fim, significa tudo aquilo que pode conter algo de significativa importância: água, alimento, emoções, impressões, anseios, histórias, valores, questões, poéticas.

2. APROPRIAR-SE DO BARRO

Dentre diversas pesquisas teóricas que fizemos para conduzir o trabalho no ateliê, destacamos a produção cerâmica brasileira de origem indígena, a partir de relatos e estudos paleontológicos e antropológicos; retornamos às influências coloniais sobre tal produção, principalmente sobre questões técnicas; revisamos bibliografias e registros da produção cerâmica marajoara, muito rica em elementos visuais e técnicos; abordamos o uso da cerâmica como suporte para registro histórico, como utilitário doméstico e como elemento de linguagem artística.

Inicialmente, recorremos às literaturas acerca da história geral da cerâmica para que fossemos capazes de entender as possibilidades dessa matéria. Desde o início da idade do fogo o homem percebeu que o barro era valorosa matéria para suas elaborações criativas, quer fossem utilitárias, místicas ou método de registro (GOMBRICH, 1993). Vasos gregos que contam as histórias dos deuses, urnas funerárias e objetos ritualísticos egípcios e até os primeiros registros de escrita tiveram a cerâmica como sua principal matéria constituinte. Nas américas, essa gama de possibilidades não seria diferente.

A cerâmica tem uma relação muito próxima com as vivências cotidianas dos povos ameríndios, sobretudo no Brasil. Como relatam textos dos colonizadores, nossos índios modelavam o barro para criar *potes* que serviam para armazenar e preparar comida, como objetos ritualísticos, urnas para seus mortos, entre outras (CARDIM, 1980). Sítios arqueológicos na região do Baixo Madeira comprovam a riqueza e a variabilidade da produção cerâmica indígena no Brasil (BELLETTI, 2016) sendo uns dos poucos registros vivos da utilização da técnica, assim como a cerâmica Marajoara.

Somando ao resgate de um bem cultural pertencente aos povos pré-coloniais, pretendemos com a pesquisa recuperar elementos ligados a uma culturalidade mais recente e afetiva. A azulejaria ornamental como tradição trazida pelos colonizadores, a permanência e persistência da produção paneleira capixaba, a atemporalidade e eficácia do tradicional filtro de barro, foram algumas das referências percorridas para desenhar alguns aspectos da cultura brasileira que se encontram no imaginário social.

Para além das explorações visuais, buscamos apreender habilidades técnicas relativas à produção cerâmica, para que, conhecendo mais a fundo a matéria, pudéssemos fazer com que nossas ideias se conformassem de acordo com a linguagem do barro. As expertises de quem aprendeu com a prática e com a oralidade estão sempre muito além daquilo que se encontra nos livros e comprovamos sua eficácia pelas mãos de José Orlando de Oliveira, o Orlando Oleiro.

Indo ao ateliê de Orlando e ouvindo os saberes que ele tinha a compartilhar conosco, iniciamos um processo de troca de saberes que não só auxiliou na resolução de impasses técnicos das produções propostas em pesquisa, como também gerou novos diálogos poéticos às proposições. Ver o Oleiro tratar o barro como matéria viva guiou o trabalho de resgate por uma via muito mais afetiva e sustentável do que pragmática. Os projetos se desviaram da lógica de criar objetos de design moderno usando a cerâmica como material, para outra em que se pretendia criar peças que dialogariam com os sentidos e emoções e que utilizariam a cerâmica como linguagem, mirando os valores de vida sustentável e de menor impacto ambiental.

Assim, as experimentações se deram primeiro na produção de utilitários, para tomar posse da linguagem do barro e entender como ele respondia. Seguindo para as experimentações artísticas, onde a busca era atingir os limites e entender a variabilidade plástica da matéria enquanto meio expressão dialética. Reunindo os aprendizados, prático e teórico, apontamos a pesquisa para o campo do design no intento de criar tal objeto que reunisse os resultados das micro pesquisas e pudesse carregar os valores apreendidos.

3. FRUIR AS FORMAS

Desde o início do projeto, almejamos unir o design e a cerâmica a fim de produzir algo que representasse os valores sociais que colocamos em questão durante a pesquisa. Chegamos ao consenso de que um objeto adequado a estilos de vida mais sustentáveis, voltado para a ideia de que cada um deve fazer sua parte, além de condizer com a lógica produtiva da cerâmica artesanal, também se ligaria aos conceitos de comunidade envolvidos na pesquisa de valorização sócio-cultural da cerâmica brasileira. Assim, resultante desses processos, chegamos à elaboração da composteira de barro.

A composteira segue a lógica estruturante do tradicional filtro de barro: recipientes que se encaixam, organizados em níveis sobrepostos, com uma ferramenta de filtragem entre os níveis, para separar tipos distintos de matéria. Pensada inicialmente para resíduos orgânicos não-animais, a composteira foi projetada com três níveis, com volume estimado para comportar o resíduo gerado em 30 dias por uma pessoa (COMO, 2014). Os dois níveis superiores são compostos pelos recipientes que recebem os dejetos e onde ocorre a compostagem do material, enquanto o nível inferior é preparado para receber o chorume resultante da decomposição, material que é um rico biofertilizante (Ibidem; VITAL, 2018).

Ao materializarmos o protótipo da composteira, pelas mãos de José Orlando, percebemos a eficácia do objeto em relação à sua função e também alguns problemas. O principal problema encontrado foi quanto a permeabilidade da cerâmica: pensamos primeiro que, sendo permeável, os líquidos produzidos pela decomposição e que seriam absorvidos pelas paredes da composteira poderiam ser utilizados para nutrir plantas de raízes aéreas presas à superfície da peça. Porém, a absorção desse material trouxe à superfície da composteira a proliferação de microrganismos indesejados, o que fez a pesquisa se voltar à técnica de impermeabilização feita com tintura de tanino ou azeite vegetal, característica da produção paneleira capixaba, que reforça o discurso de resgate e valorização cultural.

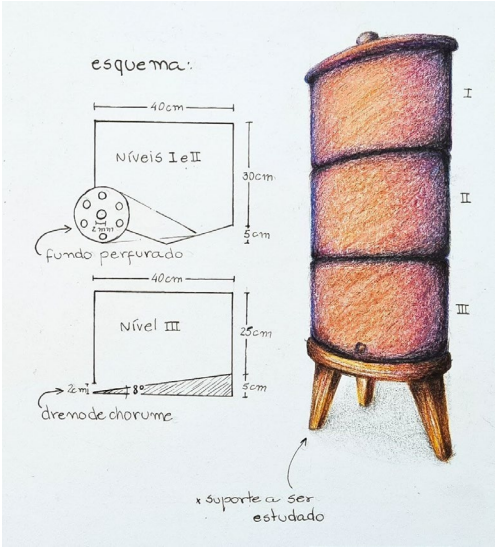


Figura 1: Esquema da estrutura da composteira.

Figura 2: Protótipo em uso; detalhe da proliferação de fungos.

Propusemos, ainda, a criação de um vaso autoirrigável que aproveitasse a porosidade da cerâmica (transpirando água) para sustentar tais tipos de plantas. Baseamos sua estrutura nas cabaças, cortadas e utilizadas para beber água e se alimentar nas culturas indígenas. O vaso consiste em uma espécie de garrafa que contém a água para o desenvolvimento da espécie vegetal, que será fixada externamente ao objeto, utilizando as texturas em baixo relevo para fixar suas raízes. O baixo relevo fora pensado a partir de estudos de padrões de grafismos indígenas relacionados à água e a natureza (RIBEIRO, 2012) que, além de expressão estética cultural, funciona como base fixadora das raízes e facilita a transpiração da peça.

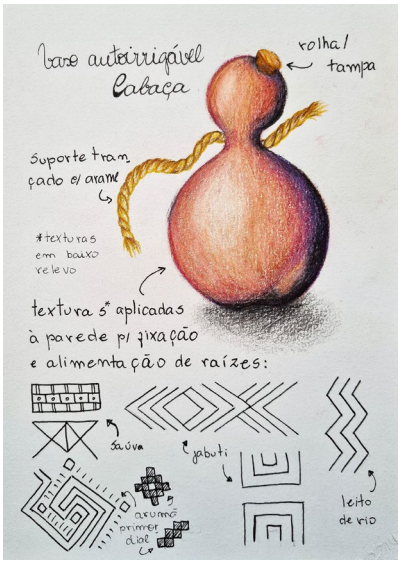


Figura 3: Estudos para o Vaso Cabaça.

Figura 4: Protótipo do Vasco Cabaça, 20cm.

Tais experimentações e proposições em laboratório provocaram, tanto dentro quanto fora da universidade, uma maior procura e interesse sobre as produções manuais em cerâmica. Observaram-se surgimento do projetos de pesquisa envolvendo design e cerâmica, produções artísticas locais com o material, interesse em produções no próprio ateliê de cerâmica e até mesmo uma proposição de residência artística que trouxe alunos do Ensino Médio de uma escola local para dentro do ateliê para experimentarem a linguagem do barro e suas possibilidades. Dentro da proposta primordial, de resgatar e valorizar a produção cerâmica artesanal e buscar reinseri-la no cotidiano, ao menos daqueles que frequentavam o ambiente do Laboratório de Cerâmica e Expressões

Tridimensionais, concluímos que, mesmo timidamente, atendemos aos objetivos traçados enquanto grupo de pesquisa e pudemos incentivar e aguçar o desejo de alguns por manter e propagar essa matéria cultural identitária do brasileiro. Na amálgama do barro, encontramos formas de nos reinventar, valendo-nos de nossa essência e partilhando nossas pequenas descobertas.

AUTORIA

RODOLPHO SOUZA DE ALMEIDA; Bacharel em Artes e Design; Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora; Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil; orodolphosouza@gmail.com.

LUCAS SOARES; Bacharel em Artes Visuais; Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora; Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil; lucassoaresarte@gmail.com.

RAYANA OLIVEIRA BIANCHETTI; Licenciatura em Artes Visuais; Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora; Juiz de Fora, Minas Gerais, Brasil; rayanabianchetti.contato@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARGAN, G. C. **Arte moderna:** do iluminismo aos movimentos contemporâneos. Tradução Denise Bottmann, Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992;

BELLETTI, Jaqueline; HERING, Alexandre; BARS HERING, Cássia; HENRIQUES, Gilmar; TRINDADE, Thiago; CALHEIROS, Catarina Ribeiro; MELO, Raul Perigo. DE TUDO UM POUCO: o material cerâmico encontrado em dois sítios multicomponenciais do Baixo Madeira. **Cadernos do LEPAARQ.** v. 8, n. 25, 2016.

_____. A Tradição Polícroma da Amazônia. In: **Cerâmicas arqueológicas da Amazônia:** rumo a uma nova síntese - Cristiana Barreto, Helena Pinto Lima, Carla Jaimes Betancourt, organizadoras. Belém, IPHAN, Ministério da Cultura, 2016;

CARDIM, Fernão. **Tratado da terra e gente do Brasil.** Belo Horizonte: Itatiaia, São Paulo: EDUSP, 1980;

COMO montar uma composteira caseira. Macapá: Embrapa Amapá, 2014. Folder. Disponível em: <http://ainfo.cnptia.embrapa.br/digital/bitstream/item/136838/1/CPAF-AP-Folder-COMPOSTEIRA.pdf>;

FAUSTO, Carlos. **Inimigos fiéis:** história, guerra e xamanismo na Amazônia. São Paulo: EDUSP, 2001;

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 15a ed. Tradução Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A., 1993;

GRUPIONI, Luis Donisete Benzi**. Índios no Brasil**. Brasília: Ministério da Educação e Desporto, 1994;

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Trad. Tomás Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 6ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001;

HUYSSEN, A. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000;

JESUS, Renata Gomes de; ARAUJO, Paula Mara Costa de. "A Arte de fazer Panela de Barro" como Prática para o Desenvolvimento Local: o Caso das Paneleiras de Goiabeiras. Rio de Janeiro. 2013. XXXVII Encontro da ANPAD. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/diversos/down_zips/68/2013_EnANPAD_APB153.pdf>;

LOURENÇO, M. C. F. **Operários da Modernidade**. São Paulo: Hucitec/EDUSP, 1995;

RIBEIRO, Maristela Maria. **Grafismo Indígena**: Influência Grafismo Corporal. Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Artes Visuais. UNB - Universidade Federal de Brasília, 2012;

SATO, Sandra Minae. **A cerâmica artística**: interfaces na contemporaneidade. 2016. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. doi:10.11606/T.27.2016.tde-22092016-151132;

VITAL, A. F. M. et al. Compostagem de Resíduos Sólidos Orgânicos e Produção de Biofertilizante Enriquecido. **Revista Saúde e Ciência online**, v. 7, n. 2, (maio a agosto de 2018). 502p. Disponível em: <https://rsc.revistas.ufcg.edu.br/index.php/rsc/article/view/121>;

ZILIO, C. A querela do Brasil - **A questão da identidade da arte brasileira**: a obra de Tarsila, Di Cavalcanti e Portinari/1922-1945. Rio de Janeiro: Funarte, 1982.

SANGRO,
SISTEMAS VISUAIS AFETIVOS (avances projecto tesis)

Palavras-chave: estudos menstruais críticos, geopolítica del útero, sistemas visuais, interfaces

SANGRO,
AFFECTIVE VISUAL SYSTEMS

Keywords: critical menstrual studies, geopolítica del útero, visual systems, interfaces

Kathya Milena Morón Tadic

1. SANGRO

Com o interesse de ativar espaços de diálogo e novos afetos, é que me encontro desenvolvendo o projeto *Sangro*. Neste espaço — virtual pelo momento , desenho por um lado, uma cartografia conceitual e visual em torno do útero com território em disputa a partir de conceitos do memórias e associações coletadas em textos especializados. A modo de acompanhamento, disponho um *guia metodológica para corpas com útera*, uma proposta de corpocartografía que celebram a diversidade, incitam a reflexão sobre os significantes em nossas corpas e permitem entrelaçar experiências na co-creação do imaginário menstrual.

1.1. Deriva imaginária

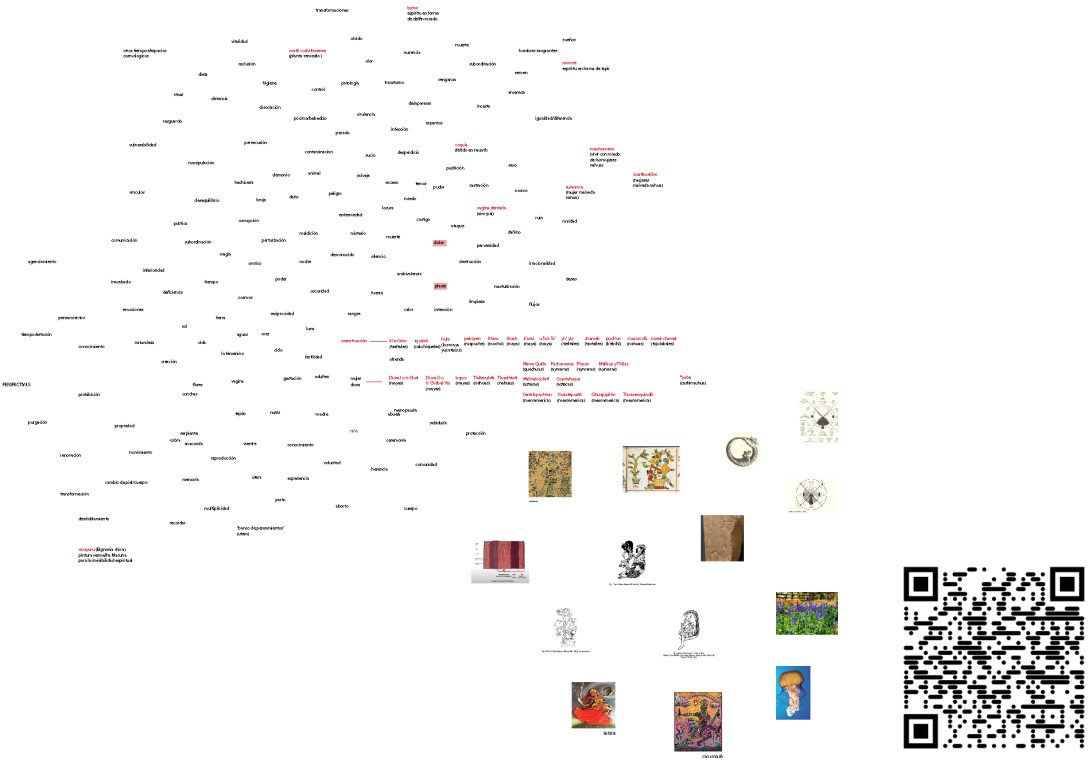


Figura 1 - Deriva imaginária menstrual, e código QR para acesso a PDF
Fonte: Elaboração própria

Visualização de uma arqueologia conceitual em processo. Apresenta conceitos provenientes de artigos especializados em sangue e menstruação na abya yala. Este texto não~linear se organiza em relação aos espaços que se geram entre as formas e suas tensões como áreas de significação activa e viva. Propõe-se com um dispositivo dialógico de relações que se sugerem mas que também se deixam abertas a ser interpeladas em vínculos que configuram diversos relatos. Os mesmos signos em diferente arreglo terão distintas leituras cada vez que sejam lidas, cada conceito e cada enquadre da navegação dá um escorço distinto.

De forma muito geral, se apresentam relações entre a morte, a vida, a medicina, a loucura, o poder, a contaminação, a patologia, a bruxa, a mãe, duplicação, as corpas menstruantes como habitantes de um espaço que conecta escuridão com a luz. A relação com a lua és transversal na abya yala, embora de diferentes maneiras entre os relatos

meso, andinos e amazônicos, os quais transitam de uma complicidade com a lua, a um castigo, até a representação de uma vingança, que não só relaciona as *mulheres*, mas também a os *homens*, no caso amazônico. No plano experiencial, a dor e o prazer aparecem como eixos da vivência menstrual, articulando-se o primeiro como a norma naturalizada e este último como uma utopia: o sangramento livre, o respeito pelos ciclos tanto da corpas como della terra.

Se propõe a exploração desta paisagem como um estímulo criativo a reflexões individuais, uma conversa entre amigxs ou processos de mapeio coletivo, buscando encender e acompanhar conversações desde as derivas, memórias e experiências de cada uma e entre todas.

1.2 . útero ~ território

Há uma urgência histórica de pensar desde o útero, de localizar e relocalizar-lhe, de anunciar possibilidades subjetivas e situadas que esfreguem, esfumem, gerem sensações e movimentos em os bordes que a farmacorpornografía ha modelado em nossas corpas. As fronteiras e identidades que foram traçadas sobre nossos úteros, têm marcado como meridiano a dicotomia dor / prazer sobre as possibilidades e sensações associadas a este lugar.

Entre as variadas propuestas que abordam o corpo como territorio em disputa, a geopolítica feminista abre um espaço conceitual para entender as diferentes interpretações de territorio-corpo em uma pluralidad de geografías. A corpocartografia apresenta-se como uma mediação para a reconstrução da história através da memória pessoal e coletiva de as sujeitas que participam. Sujeitas e sua memória perfilam como referentes epistemológicos e metodológicos críticos, cujas experiências e possibilidades tecem as bases da produção de conhecimento. A heteronormatividade patriarcal é materializada em injustiças espaciais, conectada com a reprodução biológica e social dos corpos feminizados e racializados na América *Latina*. Aquí a luta por a despenalização do aborto e uma luta territorial e o control para a eliminação de uma população através da explotação de seus solos, así como a resistencia da procreação frente a etnocidio ou as

lutas de corpxs trans, fazem que desde a geopolítica feminista decolonial, o útero sea considerado uma entidad gepolítica.

A deriva e a guia metodológica estão disponíveis para livre descarga em https://msha.ke/sangro/, onde também uma galeria estará disponível para compartilhar os resultados dos mapas corporais. No seu conjunto, nos permitiram ver como a união dessas corpas forma um território mais amplo, onde podemos reconhecer semelhanças, divergências, relações e vínculos entre os sentires e lutas deste território em disputa.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

KATHYA MILENA MORÓN TADIC; Designer Gráfica, Universidad de Chile; Tesista FONDECYT Mg. Arte, Pensamiento y Cultura Latinoamericana, Universidad de Santiago de Chile; Santiago, Chile; katsmoron@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELAUNDE, L. **A força dos pensamentos, o fedor do sangue:** hematologia e gênero na Amazônia. Rev. Antropol., São Paulo, v. 49, n. 1, p. 205-243. 2006. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77012006000100007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 2 Jul. 2020.

BULO, V. **Sobre el Placer**. Editorial Síntesis. 2020. (Obra completa)

COLECTIVO MIRADAS CRÍTICAS DEL TERRITORIO DESDE EL FEMINISMO. Mapeando el cuerpo-territorio. Guía metodológica para mujeres que defienden sus territorios. Quito: Instituto de Estudios Ecologistas del Tercer Mundo. 2017. Disponível em https://miradascriticasdelterritoriodesdeelfeminismo.files.wordpress.com/2017/11/mapeando-el-cuerpo-territorio.pdf Acesso em: 12 set. 2019.

DRUCKER, J. **Graphesis**, Visual Forms of Knowledge. USA. Harvard University Press. 2014.

FLECHA, X., & SÁNCHEZ, G. **La corpocartografía como instrumento de análisis del paisaje invisible o invisibilizado de la migración interna de pueblos originarios.** Memorias II Taller Internacional De Creación Cartográfica. Acciones Para La Construcción De Nuevas Narrativas Territoriales, 73–91. 2019.

ZARAGOCIN, S. **Geopolítica del Útero**: Hacia una geografía feminista descolonial en espacios de muerte lenta. Cuerpos, Territorios y Feminismos. Compilación Latinoamericana De Teorías, Metodologías y Prácticas Políticas. Delma Tania Cruz y Manuel Bayón Jiménez, Colectivo Miradas Críticas Del Territorio Desde El Feminismo (Coords.). 2019.

MEMÓRIAS FUTURAS:
(OU) UM ENSAIO SOBRE PATRIMÔNIO CULTURAL INSPIRADO POR PAUL B. PRECIADO

Palavras-chave: Patrimônio cultural, Monumentos, Memória, Colonialismo.

FUTURE MEMORIES:
(OR) AN ESSAY ON CULTURAL HERITAGE INSPIRED BY PAUL B. PRECIADO

Keywords: Cultural heritage, Monuments, Memory, Colonialism.

Paula de Oliveira Camargo

1. INTRODUÇÃO

Há algum tempo venho refletindo sobre como relações e conexões são estabelecidas com aquilo que é considerado – ou determinado como – "patrimônio cultural" nas cidades, especialmente na cidade do Rio de Janeiro. Há modos através dos quais se atribui, de maneira oficial, relevância histórica a determinados elementos, e não a outros. Pesquisa, estudos teóricos, e escolhas políticas caminham lado a lado e têm um papel determinante no que é selecionado para representar uma sociedade em cidades pelo mundo: monumentos, edifícios, nomenclaturas de logradouros, ou práticas. Este ensaio dá ênfase, principalmente, aos monumentos. No entanto, é importante frisar que as demais formas de representação previamente mencionadas também podem ser objeto da mesma linha de crítica.

Em 2020, entrei em contato com um livro do autor Paul B. Preciado intitulado *"Je suis un monstre qui vous parle"* (em tradução livre, "Eu sou um monstro que vos fala"). O livro não trata nem de patrimônio, nem de monumentos históricos, mas sim de sua experiência e vivência, do seu "estar no mundo", como homem trans. Entretanto, a obra me inspirou a fazer novas conexões entre patrimônio, memória, identidade e pertencimento.

Ainda no ano de 2020, houve protestos em todo o mundo em que monumentos históricos foram questionados, modificados, deslocados, ou mesmo "afogados". Naquele momento, a crise sanitária gerada pelo vírus da Covid-19 se sobrepôs a movimentos em protesto contra as ações brutais perpetradas pelo Estado, ou por agentes privados, contra vidas de pessoas negras. Nesse contexto, os monumentos se mostraram como a representação da antítese de valores como a liberdade e a igualdade.

Este texto é, assim, uma reflexão em que busco compreender melhor esses cruzamentos. Trata-se de um texto em construção, uma pesquisa em andamento, donde ainda (e, possivelmente, sempre) há imperfeições e caminhos a serem trilhados a partir dessa proposta inicial.

2. CIDADE COMO CORPO

Paul B. Preciado é filósofo, curador, mestre em filosofia e teoria de gênero e doutor em filosofia e teoria da arquitetura. Preciado é, ainda, um homem trans. Nasceu Beatriz Preciado, nome do qual conserva a letra "B.". Em 2019, Preciado compareceu à Escola da Causa Freudiana, na França, convidado a falar sobre o tema "Mulheres na Psicanálise". O discurso que ele fez na ocasião gerou o já mencionado livro *"Je suis un monstre qui vous parle"*. Nele, Preciado questiona como seu corpo trans é (in)compreendido, apresentando os processos pelos quais tem que passar – e, em grande medida, escolher passar – diariamente para poder ter e manter esse corpo. Injeções diárias de hormônios são necessárias, criando uma rotina de constante reafirmação da sua decisão por um corpo outro, que não aquele que lhe foi geneticamente designado ao nascer. Em sua fala, Preciado compara seu corpo físico atual a cidades gregas com ruínas e construções contemporâneas sobrepostas.

> Não só as lembranças da minha vida passada como mulher não foram apagadas, como permanecem vivas no meu espírito, de modo que, ao contrário do que a medicina e a psiquiatria crêem e preconizam, eu não deixei completamente de ser Beatriz para me tornar somente o Paul. Meu corpo vivo, eu não diria meu inconsciente ou minha consciência, mas meu corpo vivo que engloba tudo em sua mutação constante e suas múltiplas evoluções, é como uma cidade grega, onde coexistem, com diferenças de níveis energéticos, edifícios trans contemporâneos, uma arquitetura lésbica pós-moderna e belas casas Art-Déco, mas também velhas construções rurais, sob cujas fundações subsistem ruínas clássicas animais ou vegetais, fundações minerais e químicas ordinariamente invisíveis. Os rastros que

> a vida passada deixou na minha memória tornaram-se cada vez mais complexos e conectados, formando um aglomerado de forças vivas, de modo que é impossível dizer que justo há seis anos eu era *simplesmente* uma mulher e que, a partir de então, eu tenha me tornado *simplesmente* um homem. Eu prefiro minha nova condição de monstro à de homem ou de mulher, pois esta condição é como um pé que avança no vazio, indicando o caminho em direção a um outro mundo. Eu não falo aqui do corpo vivo como um objeto anatômico, mas como aquele a que chamo "somateca", um arquivo político vivo. (PRECIADO, 2020 – tradução minha)

Como pesquisadora de design e de suas relações, especialmente as políticas, com o patrimônio cultural, vi nessa passagem uma contribuição importante para esse debate. Como se dão os processos de patrimonialização de bens culturais e históricos? O que é considerado passível de patrimonialização, por quê e por quem?

O que é considerado patrimônio cultural está, no caso brasileiro, em grande medida associado ao colonialismo. Entretanto, esse patrimônio histórico e cultural é pensado, formulado, debatido – assim como na crítica de Preciado à psicanálise – em relação ao seu objeto, e não à epistemologia do objeto. A reformulação epistemológica do patrimônio histórico e cultural é, assim, fundamental. Novos repertórios representativos das diversas culturas, etnias e raças que estavam presentes no solo do Brasil pré-Brasil, que foram sequestrades, aprisionades para trabalharem por um futuro colonialista, poderão ser vislumbrades.

3. SOBRE MONUMENTOS E REPRESENTATIVIDADE

Sobre os monumentos: as representações de homens, essencialmente de homens brancos, estão por toda parte, lembrando a todes quem deve ser reverenciado por sua alegada grandiosidade. O passado colonial é forte. Mas muitos monumentos foram revisitados e contestados, à luz de necessárias atualizações sobre o que é de fato representativo, por quem e para quem, especialmente depois dos movimentos #VidasNegrasImportam #BlackLivesMatter que ocorreram em 2020.

Nos Estados Unidos, George Floyd, 46 anos, foi morto pelo policial Derek Chauvin, em Minneapolis (Minnesotta) em maio de 2020. “Depois de implorar por sua vida várias

vezes e dizer 'não consigo respirar', Floyd perdeu os sentidos".[1] Em meio à pandemia de coronavírus que tem, entre um de seus sintomas, a dificuldade respiratória, a frase "eu não consigo respirar" virou um grito de socorro que ganhou o mundo.

Enquanto isso, no Brasil, o menino João Pedro de Mattos Silva, 14 anos, morreu dentro de sua casa, no Complexo do Salgueiro, região metropolitana do Rio de Janeiro.[2] Pouco depois, Miguel Otavio Santana, de 5 anos, morreu ao cair do nono andar do prédio onde sua mãe trabalhava, no Recife, em junho de 2020. Ele estava aos cuidados de Sarí Côrte Real, empregadora de sua mãe.[3]

As mortes de vidas negras, tanto nos Estados Unidos como no Brasil, suscitaram manifestações que, entre outras reivindicações, levantavam o questionamento sobre os monumentos erigidos nas cidades, o quê e a quem representam. Manifestantes se uniram em várias partes do mundo em protestos que questionavam monumentos públicos que reverenciam um passado colonial, o comércio de pessoas escravizadas, e torturadores.

Figura 1 - Monumento em homenagem a Cristóvão Colombo apareceu decapitado no Christopher Columbus Park em Boston, Massachusetts, em 10 de junho de 2020.
Fonte: Joseph Prezioso / AFP / Getty Images. Disponível em

[1]Fonte: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-52857371> Acesso em 02/06/2020.
[2] Fonte: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2020/05/25/joao-pedro-mandou-mensagem-para-mae-momentos-antes-de-ser-baleado-estou-dentro-de-casa-calma.ghtml>. Acesso 05/07/2020.
[3] Fonte: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2020/06/05/caso-miguel-como-foi-a-morte-do-menino-que-caiu-do-9o-andar-de-predio-no-recife.ghtml>. Acesso 05/07/2020.

<https://www.bostonmagazine.com/news/2020/06/10/christopher-columbus-statue-beheaded/> Acesso em 28/01/2021.

Figura 2 - Na Bélgica, a estátua em homenagem ao Rei Leopoldo II, conhecido pela colonização do Congo Belga, foi removida após protestos antiracistas em junho de 2020, após a morte de George Floyd.
Fonte: Reprodução / Twitter. Disponível em <https://ultimosegundo.ig.com.br/mundo/2020-06-09/belgica-retira-estatua-de-rei-apos-protestos-antirracistas.html>. Acesso em 28/01/2021.

Figura 3 - Em Bristol, na Inglaterra, estátua em homenagem ao traficante de pessoas escravizadas Edward Colston foi derrubada e jogada no rio em junho de 2020 .
Fonte: PA MEDIA. Disponível em <https://www.bbc.com/news/uk-england-bristol-52962356>. Acesso em 28/01/2021.

É preciso enfrentar mudanças profundas na compreensão de qual é, e de quem conta a História, para que seja possível haver cidades e monumentos que sejam, se não representativos de todes, pelo menos não opressivos para a maior parte da população. É

preciso, ainda, investigar essa urgência de mudança nas estruturas, na base de um patrimônio cultural que ajuda a moldar e a perpetuar as estruturas de poder do *status quo*.

Como o patrimônio cultural é designado como tal? Eric Hobsbawm (1983) afirma que a "invenção das tradições" é bastante comum em civilizações antigas e contemporâneas.

> "Inventar tradições (...) é essencialmente um processo de formalização e ritualização, caracterizado pela referência ao passado, mesmo que apenas por imposição de repetição. (...) Não há, provavelmente, nenhum espaço-tempo com o qual historiadores estejam preocupados que não tenham visto a 'invenção' de tradições nesse sentido. (...) Mais interessante, do nosso ponto de vista, é o uso de materiais antigos para se construir tradições inventadas de um novo tipo para novos propósitos. Um vasto acervo de tais materiais é acumulado no passado de qualquer sociedade, e uma linguagem elaborada de práticas simbólicas e comunicação está sempre disponível." (HOBSBAWM, 1983, pp. 4-6, tradução minha.)

Essa "invenção de tradições" pode ser aplicada, também, ao patrimônio cultural, e a monumentos que retratam "heróis" coloniais (e colonizadores) pela "grandiosidade de suas conquistas". Portanto, monumentos que datam do século XIX, ou do início do século XX, estão fadados a serem considerados como muito valiosos por grupos de técnicos, historiadores, cidadãos bem-intencionados que entendem o patrimônio como "a manutenção do *status quo*".

Figuras 4 e 5 - Na Praça Tiradentes, no Rio de Janeiro, o monumento equestre a Dom Pedro I (1862) o apresenta com a Constituição sobre indígenas e animais da fauna brasileira.
Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Est%C3%A1tua_equestre_de_D._Pedro_I>. Acesso em 28/01/2021.

Quais seriam, então, alternativas possíveis para que pudéssemos, ao mesmo tempo, preservar a história que esses monumentos contam, promover a possibilidade de uma visão crítica acessível à maior parte da população, e ainda promover uma reparação

histórica aos povos e etnias que por eles são oprimidos? Como coloca Donna Haraway (2016), importa que histórias contam histórias. Então, se os monumentos não apenas contam uma história, mas carregam em si uma meta-história que apresenta os valores artísticos e conceituais de suas épocas, técnicas de execução e modos de representação que são característicos de seus tempos, é preciso pensar cuidadosamente como promover, a exemplo de Paul B. Preciado, a preservação da memória do que foi, mas injetar esses monumentos de outras histórias, as histórias que é preciso que sejam contadas agora, sem mais delongas. Nas palavras de Nabil Bonduki,

> "O movimento anticolonial e antirracista precisa desconstruir essa trama histórica equivocada através de um projeto cultural e educacional consistente. Retirar monumentos e cancelar homenagens, assim como dar visibilidade aos que foram oprimidos, deve ser resultado de um resgate da memória e não de uma tentativa de destruição da memória.
>
> Quem apaga a memória, queima livros e impõe uma única visão da história são os regimes fascistas. Nas democracias, a reflexão e o debate devem prevalecer, estudando-se como tratar cada situação específica.
>
> Por que não ressignificar pontos de referência urbanos relevantes (...), substituindo o Borba Gato por um monumento de igual tamanho em homenagem ao povo guarani, que foi massacrado pelos bandeirantes nas missões, explicando por que isso foi feito?
>
> Por que monumentos que não devem ser removidos, como o Monumento das Bandeiras, de indiscutível valor artístico, não se tornam locais de debate e reflexão sobre o objeto da obra de arte, na perspectiva de uma cidade educadora, onde o espaço público se torna um instrumento para a formação cidadã?
>
> Por que não se abrir um debate sobre a mudança dos nomes das rodovias e avenidas que homenageiam pessoas que reconhecidamente cometeram crimes contra a humanidade? No lugar de avenida dos Bandeirantes, que tal avenida Tim Maia, Adoniran Barbosa ou Marielle Franco?" (BONDUKI, Nabil in FSP, 15 jun 2020)

Figura 6 - Estátua em homenagem a Borba Gato, bandeirante responsável pela morte e escravização de indígenas, vem sofrendo questionamentos em São Paulo.
Fonte: VejaSP/Reprodução. Disponível em <https://vejasp.abril.com.br/cidades/deputada-apresenta-projeto-para-remover-estatuas-de-escravocratas-em-sp/>. Acesso em 28/01/2021.

Figura 7 - Monumento às Bandeiras, em São Paulo .
Fonte: <https://sites.usp.br/iearp/colocacao-de-monumentos-envolve-disputas-por-construcao-de-narrativas/>. Acesso em 28/01/2021.

4. CONCLUSÃO

> A questão do arquivo não é (...) uma questão do passado. (...) Trata-se do futuro, a questão de uma resposta, de uma promessa e de uma responsabilidade para amanhã. O arquivo, se queremos saber o que isto teria querido dizer, nós só o saberemos no tempo por vir. Talvez. Não amanhã, mas num tempo por vir, daqui a pouco ou talvez nunca.
> (DERRIDA, 2001, pp. 50-51)

Onde estão, quem são as memórias de solos e corpos anteriores à invasão portuguesa ao Brasil? Escolhas patrimoniais vem sendo realizadas sob uma perspectiva colonialista e patriarcal a partir de critérios técnicos e políticos propostos pelos homens (brancos) criadores dessas mesmas políticas. Enquanto práticas e políticas não forem questionadas e revistas, a cidade sobreposta e portanto *trans* formulada por Preciado permanecerá à margem dos processos de reconhecimento histórico e cultural. É preciso revisitar as epistemologias do patrimônio cultural, buscando bases para formulações que compreendam, reconheçam, incluam e reivindiquem, para além do Brasil colonial-colonizado-colonizador, os Brasis que se injetam diariamente de si mesmos para poderem encontrar seus eus trans, seus eus-memórias-mais-antigas, suas *memórias-Pindorama*, para que o *monstro-trans-Brasil* possa ser o lugar das memórias de futuros menos coloniais, e mais diversos.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

PAULA DE OLIVEIRA CAMARGO; Doutoranda; Programa de Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPDESDI – ESDI / UERJ); Rio de Janeiro, RJ, Brasil; paula.poc@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BONDUKI, Nabil. **Remover monumentos e homenagens racistas sem destruir a memória.** Folha de São Paulo, 15 de junho de 2020. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/nabil-bonduki/2020/06/remover-monumentos-e-homenagens-racistas-sem-destruir-a-memoria.shtml>. Acesso em 28 de janeiro de 2020.

DERRIDA, Jacques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

EILAND, Howard; JENNINGS, Michael W. (editores). **Selected Writings / Walter Benjamin.** Cambridge: Harvard University Press, 2006.

HARAWAY, Donna. **Staying with the Trouble: making kin in the Chthulucene.** Duke University Press, 2016.

HOBSBAWM, Eric; RANGER, Terence (eds.). **The invention of tradition.** Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

PELBART, Peter Pál. **Rizoma temporal.** São Paulo: ECidade, 2020.

PRECIADO, Paul B. **Eu sou o monstro que vos fala.** Tradução em curso: Sara Wagner Pimenta Gonçalves Junior. Disponível em https://medium.com/@sarawagneryork/eu-sou-o-monstro-que-vos-fala-94dd10a366ef Acesso em: 25 out. 2020.

PRECIADO, Paul B. **Je suis un monstre qui vous parle**. Paris: Éditions Grasset & Fasquelle, 2020.

VESTIR O CORPO, DANÇAR COM A ALMA:
A EXPERIÊNCIA DO FOLGUEDO MANÉ DO ROSÁRIO, POXIM, ALAGOAS.

Palavras-chave: figurino, folguedo, trocas culturais.

WEARING THE BODY, DANCING WITH THE SOUL:
THE EXPERIENCE OF THE REVELRY OF MANÉ DO ROSÁRIO, POXIM, ALAGOAS

Keywords: costume, revelry, cultural exchange.

Arlindo da Silva Cardoso

Maria Angélica da Silva

1. UM CORPO FORMADO POR MUITOS CORPOS

No campo da cultura popular, o estado de Alagoas destaca-se pela riqueza de suas manifestações, em especial com relação aos folguedos, práticas celebrativas que envolvem diversos aspectos como religiosidade, o cultivo agrícola, a vida comunitária entre outros. Através deles, as comunidades traziam para o seu calendário de trabalho, as pausas festivas, que de fato, incluem uma série de heranças que foram sendo matizadas e misturadas com o passar do tempo.

Na perspectiva do design, tais manifestações se colocam como uma das mais interessantes para abordar a questão das interconexões, se considerarmos que nos folguedos não existe apenas a dança, o canto, os instrumentos musicais, mas também toda uma relação com o corpo que se veste de uma forma especial para a ocasião de celebração coletiva. Um corpo por muitos corpos, pois por vezes, cabe o destaque individual, e por outra o movimento que se desenha no coletivo.

A experiência reportada aqui, vincula pesquisa e design ao se debruçar-se sobre o Mané do Rosário, folguedo original do Poxim, distrito do município de Coruripe, em Alagoas. Não se trata de uma celebração que se soma às mais reconhecidas como o

guerreiro, o coco de roda e outras, mas porque guarda a peculiaridade de ocorrer apenas em um determinado local.

Próximo ao rio Coruripe, foi fundada uma vila real, que recebeu o nome de Santo José do Poxim, inicialmente era um pequeno povoado organizado em torno da igreja do santo padroeiro. Conta-se que no ano de 1762, durante as festividades em homenagem a este santo, apareceu um homem para dançar, coberto de tecidos dos pés à cabeça - para não ser identificado - e um rosário na mão. Este fato, diz a lenda, passou a ocorrer todos os anos e animava as festividades. As pessoas que ali se divertiam, passaram então a cobrir seus corpos como o homem, dando início à formação da brincadeira. Desta forma, trata-se de um folguedo local e que possui toda uma performance própria.

O lugar onde as brincadeiras acontecem é repleto de relações simbólicas, valores e afetos. Trata-se de um espaço ocupado e vivido entre pessoas com suas determinadas práticas, hábitos e crenças que o desenrolar do folguedo subitamente transforma. Dessa maneira, esse espaço é entendido aqui não só como cenário dessas manifestações, mas também uma extensão delas. E os figurinos, por sua vez, carregam em si os traços dessa troca cultural constante. Um mergulho nesse universo buscando atravessar o folguedo, encontra nele um rico exemplar no qual tradições se misturam.

É assim que vemos surgir uma marcação tonal, um movimento de corpo e uma expressão de figurino vibrante, intensa, configurando um folguedo peculiar, que surgiu de uma lenda capaz de vencer o tempo. Passam-se gerações e ele permanece integrado como evento vivo, como corpo ativo das dinâmicas da memória coletiva.

Baseia-se em experiência iniciada com o projeto de Mapeamento do Patrimônio Imaterial de Alagoas, financiado pelo Iphan e Secretaria de Cultura do Estado de Alagoas, que cobriu todos os municípios alagoanos e do qual o autor fez parte na modalidade de iniciação científica (GRUPO DE PESQUISA ESTUDOS DA PAISAGEM, 2016). A partir deste inventário, foi possível emergir do universo das manifestações populares coletadas, o Mané do Rosário. Outras visitas ao local, com a escuta da oralidade, assim como na análise de fotografias e vídeos acerca do folguedo, foram complementando a pesquisa. Uma dessas visitas gerou o curta-metragem documental Mané (2019).

2. AS RELAÇÕES DO VESTIR NO ATO DE "BRINCAR".

A história atual do folguedo se envolve em rica tradição mantida basicamente pela oralidade e por toda uma prática que perpassa gerações, conduzida nas últimas décadas pela mestra, Dona Maria Benedita. Foi através de seus depoimentos que se traçou o percurso histórico do folguedo que possui também um outro traço a destacar: anonimato configurado nos figurinos.

O Mané possui duas personagens básicas: os palhaços e as moças (DANTAS, 2013 pg. 167). Os primeiros utilizam-se de chocalhos e chicotes, saem com rosto pintado – por vezes o próprio corpo -, com calças e camisas coloridas, anunciando através de gritos, que o folguedo está passando. As moças exibem saias compridas, rodadas, e estampadas, que ganham volume através das anáguas. Portam um pano sobre o antebraço, lenço sobre o rosto e chapéu de palha. O cortejo é acompanhado por banda de pífano e dança pelas ruas do povoado, realizando giros infindáveis.

Considerando que pelo menos desde o século XVIII a então Vila do Poxim tinha como principal economia a cana de açúcar, do que decorreu a forte presença de escravos envolvidos nas atividades dos engenhos. Assim como em outras regiões alagoanas, o trabalho em canaviais que provavelmente influenciou muitas festas populares (DUARTE, 2010 pg. 36).

Figura 2 – preto e branco: "Corte da Cana de Açúcar" no nordeste brasileiro; Foto colorida: personagem moça.

Fonte: Marcel Gautherot (1952-1955) em Segala (2005); Esquerda: acervo de Paula Fernandes (2019).

Algumas hipóteses podem ser lançadas, observando-se imagens produzidas por fotógrafos como Marcel Gautherot (1910-1996) que documentou diversas manifestações populares no estado de Alagoas (SEGALA, 2005). Percebe-se em suas imagens o vestuário

comumente utilizado entre cortadores de cana na primeira metade do século XX. Sabe-se como o trabalho no canavial afetava os corpos devido ao grave risco que se expunham quando do corte manual da cana crua a sol a pino ou também com relação ao trato com a cana queimada. Estes riscos demandavam um corpo totalmente coberto. Vemos então das fotos de Gautherot, para as dos dias de hoje, reportando o folguedo, a permanência do chapéu e das saias largas, embora no primeiro caso, bem simples e sem estampado.

Para Viana (2014), é possível compreender os folguedos também como performance, entendendo-a enquanto modo de comportamento, exercício lúdico, gestos, sentido experimental com as personagens em questão. Baseado nessa ideia, um outro fato a considerar é o mistério, que está atrelado ao folguedo desde sua origem. No caso do Mané, em especial, através da forma como se vestem, evidenciando a importância da criação de uma outra identidade. Através da ideia geral desses personagens (moças e palhaços), os brincantes conseguem conceber uma proposta particular de cada um deles, apresentando em rua aberta habilidades e gestos pouco comuns no dia a dia. Relaciona-se ao anonimato também os mistérios que envolvem a fé, a religiosidade, o que é parte dos brincantes e de seu padroeiro em particular. Ainda dentro da perspectiva das trocas culturais, vê-se que o folguedo homenageia São José, mas seu principal personagem leva no nome a santa do rosário, bem mais propícia aos processos de transculturalidade.

Nesses mistérios que envolvem o evento está incluso também a dinamicidade de gênero entre as personagens. Segundo Dona Maria Benedita, em tempos mais antigos, apenas mulheres se trajavam nas personagens moças, mas aos poucos, essas regras foram se transformando, permitindo que atualmente seja possível que homens possam configurar esses personagens femininos. No entanto, essa versatilidade não é alcançada entre os palhaços, em que apenas homens se apresentam. Essa diferença chama a atenção pela ausência de mulheres em um personagem que dissipa poder durante a festa, porque são eles (os palhaços) que conduzem o cortejo até a praça central, onde fica a igreja matriz em homenagem a São José, e em meio a exclamações sonoras, saem anunciando que o folguedo está passando.

É ainda nos palhaços que se percebe as referências da escravidão. Portanto, dos negros escravizados que apanhavam de chicote e arrastavam consigo elementos de ferros barulhentos e pesados. Na brincadeira, esses palhaços portam chicotes feitos de palha e

uma espécie de cinto com sinos, compondo o conjunto de sons utilizados para chamar a atenção durante o cortejo.

É possível perceber ainda nos palhaços durante as apresentações fora do povoado, a forte relação da manifestação cultural com o território, onde os brincantes que ficam sem camisa, pintam em seus corpos o nome do Poxim. Fora do povoado o folguedo se ressignifica e busca apresentar uma versão de si, escancarando a forte ligação com suas memórias e identidades locais.

Figura 3 – Personagens palhaços - relações étnico raciais e a permanência do território.

Fonte: Acervo de Paula Fernandes (2019).

3. CONCLUSÃO

A análise de eventos próprios da esfera do cotidiano como as manifestações de religiosidade e das festas podem se tornar uma importante meta de pesquisa para o design, não apenas como fonte de inspiração, mas principalmente como forma de ativar e compreender os jogos de memória que atuam como mecanismo de resistência e alteridade, chegando aos dias de hoje como ecos de complexas trocas de(s)colonais, que cabem ser destrinchadas. Portanto, estes estudos expandem a esfera do design não apenas rumo a novas criações, mas também ao observar o outro, ao estar atento aos processos conduzidos pelas próprias comunidades, a compreender como se faz para lançar mão do pouco que se tem para transformar trabalho em celebração, rotina em festa e o que é uma lembrança sombria em força para vencer as dificuldades. É o design realizado pela comunidade através do improviso, da gambiarra, da reciclagem, que ao tempo em que incita a alma, oferece a quem observa, fontes inspiradoras rumo a uma produção material diversa e culturalmente inclusiva

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ARLINDO DA SILVA CARDOSO; Designer e mestrando em Arquitetura e Urbanismo pela UFAL; Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Alagoas (PPGAU-UFAL); Maceió, Alagoas, Brasil; arlindocardosoiu@gmail.com.

MARIA ANGÉLICA DA SILVA; Arquiteta pela UFMG, mestre em História Social (PUC Rio) e doutora em História pela UFF/Architectural Association School. Professora titular da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Alagoas (FAU-UFAL); Maceió, Alagoas, Brasil; mas.ufal@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DANTAS, Lúcia. **Alagoas popular: folguedos e danças da nossa gente**. Instituto Arnon de Mello, Maceió, 2013.

DUARTE, Abelardo. **Folclore negro das Alagoas: áreas da cana-de-açúcar: pesquisa e interpretação**. Maceió: Edufal, 2010.

GRUPO DE PESQUISA ESTUDOS DA PAISAGEM. **Relatórios do Projeto de Salvaguarda do Patrimônio Imaterial de Alagoas**. Maceió: Iphan, 2016.

MANÉ. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=V9cgAlEowRw&t=15s. Acesso em: 22 de out. de 2020.

SEGALA, Lygia. **A coleção fotográfica de Marcel Gautherot**. Anais Do Museu Paulista: História E Cultura Material, 13(2), 73-134, 2005. https://doi.org/10.1590/S0101-47142005000200004

VIANA, Fauto; BASSI, Carolina. **Traje de cena, traje de folguedo**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

CÓDIGOS EM RETOMADA:
(Etno)grafismos Kapinawá no Vale do Catimbau.

Palavras-chave: experiência estética, arte rupestre, simbolismo, agenciamentos gráficos.

Return to the codes:

Kapinawá (etno)graphisms in Catimbau Valley

Keywords: aesthetic experience, rock art, symbolism, graphic agency.

JULIANA FREITAS FERREIRA LIMA

1. ETNOGRAFISMOS E (R)EXISTÊNCIAS

Códigos em retomada relata uma imersão gráfica nos sítios de pinturas e gravuras rupestres do Vale do Catimbau, Pernambuco (PE). Um mapeamento dos símbolos gráficos e assimilações subjetivas ao observar a arte rupestre como dispositivo ancestral, em interlocução com a cultura Kapinawá. A investigação alia-se a um grupo de articuladores indígenas, no município de Buíque (PE), para o reconhecimento e produção atualizada numa retomada aos códigos ancestrais. A partir do projeto cultural "Ocupação, Estamparia e Grafismos Kapinawá" ocorreu o levantamento dos grafismos rupestres e Kapinawá como um encontro de (r)existências, uma reconexão com a ancestralidade, a memória e o território. O conjunto dos grafismos presente no entorno do Vale do Catimbau compreende diversas manifestações culturais, onde identificam-se grafismos a expressar rituais, artefatos cotidianos e sagrados, os seres da Caatinga, as lutas e articulações comunitárias.

No processo imersivo, destacar as inter-relações foi mais pertinente do que firmar os significados, pois a investida não se propõe encerrar reflexões cognitivas. Diante das identificações e vínculos dos grafismos rupestres com a contemporaneidade local, a cultura Kapinawá, reconhece-se afinidades e compreende-se a noção de pertencimento ao observar o confrontar do indígena com o sistema simbólico ancestral do seu entorno.

Ao confrontar passado e presente, há uma identificação dos cruzamentos de referências das expressões gráficas herdadas de 6 mil anos atrás até os dias atuais. Esta explanação reflete um mergulho nas expressões gráficas ancestrais e sua ascensão no presente, do simbolismo ancestral à cultura Kapinawá. No decorrer das excursões pelo Vale do Catimbau, entre as rodas de conversas, debatia-se acerca da interlocução simbólica entre os códigos pré-coloniais e as manifestações visuais da atualidade. A inspiração da pintura rupestre na aplicação da pintura corporal Kapinawá é relatada como um elo e conexão intercultural. A imersão gráfica, como uma experiência estética de contato e reflexões com a cultura Kapinawá, compartilhou os vínculos prováveis ao ressaltar aspectos da paisagem, os elementos culturais e as materialidades comuns às demais expressões. Nos símbolos gráficos Kapinawá, portanto, identificam-se apropriações e ressignificações dos símbolos ancestrais como modos de compreender e produzir sentidos na inter-relação com os objetos de arte.

A partir do contato com o olhar nativo, nos percursos compartilhados, os grafismos (Figura 01) são abordados como representativos dos elementos culturais Kapinawá. As pedras, marcadas com as figuras, "não figuras", traços, abstrações ou desenhos geométricos, testemunham modos de vida traduzidos em códigos gráficos os quais atuam como agentes de relações entre atores sociais e objetos, as materialidades e o sobrenatural e a conexão intercultural a atravessar os tempos.

Figura 1 – Pintura rupestre associada ao ritual indígena Toré. Ao centro, "uma fogueira".

Para explanar sobre os grafismos rupestres encontrados nas furnas e paredões, as categorias nativas são evidenciadas como elementares ao estudo da arte rupestre local. Um dos interlocutores Kapinawá, o arqueólogo indígena Ronaldo Siqueira, articula sobre

os grafismos rupestres como quem detêm um conhecimento da região contextualizando ao exuberante cenário e aos elementos culturais do seu povo. Ronaldo ousa traduzir boa parte dos grafismos, sua especialização em arqueologia social inclusiva proporciona uma maior habilidade de defesa, mas o seu conhecimento acerca dos grafismos dos sítios vem da autonomia respectiva a sua condição de indígena. Ao dialogar sobre os grafismos do Catimbau, Ronaldo enfatiza a distinção que faz entre arqueologia acadêmica e arqueologia indígena evidenciando categorias nativas como elementares para o estudo da arte rupestre local. As pinturas rupestres são denominadas localmente de *letreiros*, termo utilizado pelo povo Kapinawá desde o tempo "dos mais antigos". Aos *letreiros* atribuem-se mistérios, uma relação de familiaridade dos Kapinawá com os grafismos, que além do reconhecimento como patrimônio e elo com os antepassados, sucedem significados especulativos – "*Os letreiro estão lá em cima, só pode ser os encantos, ninguém pode subir lá em cima*" (Dona Lilia em ANDRADE, 2014, p.129). Assim, enfatiza-se a relação do povo Kapinawá com o legado originário dos antigos habitantes daquela paisagem.

O estudo dos grafismos rupestres e Kapinawá descarta um aprofundamento específico das evidências como similaridade e, ao invés de uma análise gráfica restrita às comprovações, considera mais relevante uma exposição dos objetos confrontados e das traduções como ocorrências de relações culturais dos dois momentos distantes no tempo, mas coabitantes do mesmo ambiente. Dos grafismos observados, o significado que se contempla seria aquele que não é intrínseco, mas instrumento de fruição e interlocução dos modos de existir. Ao visitar os códigos ancestrais, atribui-se sua existência agenciada (e incorporada) aos processos de afirmação étnica onde o Kapinawá apropria-se do patrimônio cultural ancestral e a este se reconecta, confrontando, se reconhecendo e somando a sua etnicidade.

2. OS CÓDIGOS EM RETOMADA

As ações promovidas pelo projeto cultural "Ocupação, Estamparia e Grafismos Kapinawá," alia-se ao processo de autodeterminação Kapinawá, apropriação e patrimonialização da cultura material da etnia. A cosmologia local é acessada através de um simbolismo originário das inscrições rupestres e das consecutivas interlocuções culturais numa ascensão da identificação Kapinawá. O estudo dos grafismos, ancestrais e

Kapinawá, associa-se à emergência étnica e territorial e, portanto, uma retomada aos elementos culturais empregados nas formas gráficas. O acessar a memória das pedras retoma os signos do passado a partir de uma reconexão com os grafismos e, ao longo dos percursos, especula-se motivações e cosmovisões dos habitantes ancestrais. Ao ativar um dispositivo de reconhecimento de si através do outro, o encontro efetiva uma experiência estética, um desbravar em significâncias e inter-relações cognitivas, pois

> Onde quer que se descubram códigos, pode-se deduzir algo sobre a humanidade [...]. Embora tenhamos perdido a chave desses códigos [...], sabemos que se trata de códigos: reconhecemos neles o propósito de dar sentido (o "artifício") (FLUSSER, 2017, p.126).

Das pedras à identificação Kapinawá, a investigação não anseia encerrar interpretações, mas reconhecer os grafismos e encontrar familiaridades, além de compreender a noção de pertencimento ao observar o confrontar dos Kapinawá com seu sistema simbólico e memória. O significado que se contempla seria aquele que não é intrínseco, mas função do discurso em que se encontra inserido e de sua estrutura (DA CUNHA, 1979), referente aos símbolos que acumulam elementos culturais e evocam o outro. A relação com as manifestações gráficas da ancestralidade desencadeia um processo de recognição e apropriação. Os grafismos rupestres "extraídos de seu contexto original, adquirem significações que transbordam das primitivas" (DA CUNHA, 1979, p.239). Nessa relação de contato se dá uma retomada aos códigos enquanto patrimonialização da cultura Kapinawá e, assim, são ressignificados no contexto da (r)existência do povo Kapinawá.

Segundo Vilém Flusser, "um código é um sistema de símbolos. Seu objetivo é possibilitar a comunicação entre os homens" (FLUSSER, 2017, p. 130). Portanto, códigos são instrumentos enunciadores de uma comunicação, mobilizados em agência e se apresentam por meios simbólicos e sensíveis (BOAL, 2009) expressos de forma gráfica, falada, imagética e gestualizada. "Como os símbolos são fenômenos que substituem ('significam') outros fenômenos, a comunicação é, portanto, uma substituição: ela substitui a vivência daquilo a que se refere" (FLUSSER, 2017, p.126). No contexto da relação entre o povo Kapinawá e os grupos nômades ancestrais, uma comunicação visual

se efetiva e consequentemente transbordam distintas categorias referentes a outros campos do conhecimento.

Porém, superar classificações dos objetos e artefatos em categorias universais é uma indicação substancial quando se adentra nas trilhas do conhecimento indígena. O percurso dessa imersão tem sido discorrer a respeito de objetos de arte para além da abordagem estética ocidental e buscou conectar-se aos sistemas socioculturais e às emergências políticas locais. A "tradicional distinção entre arte e artefato" (LAGROU, 2010), ou arte X artesanato e arte X design, são especificações delimitadas e comumente descartam outros valores entre a arte e sua dimensão antropológica. A "arte como sistema cultural" (GEERTZ, 1997) integra a arte e agenciamentos simultâneos à própria vida social. Um modo de vincular-se à arte que desconhece um sentido orientado no "pensamento único" (BOAL, 2009) e, assim, manifesta-se incorporada a outras atividades. Essa incorporação, este processo de atribuir aos objetos de arte um significado cultural, é sempre um processo local.

O antropólogo Alfred Gell (2018) atribui à arte um sistema vivo, sem limite de ação preestabelecido, logo, problematiza o uso do termo institucional "arte" para empregar aos objetos de sociedades que o desconsideram ou são indiferentes a este. Porém, nesta reflexão, Gell reconhece a dificuldade de adotar um termo que fundamente a questão. Ainda que este empregue o termo "objetos de arte", compreende o não alcance antropológico deste conceito. De todo modo é um recurso da linguagem para referir-se aos objetos de arte visual (da "coisa" visível, física), os "objetos sobre os quais podemos (e costumamos) falar". A adoção por "objetos de arte" refere-se ainda a "signos-veículos que transmitem 'significados', ou são objetos concebidos com o objetivo de provocar uma reação estética validada pela cultura (GELL, 2018, p.29-30). Ronaldo Kapinawá, em suas interpretações dos grafismos rupestres, manifesta a incorporação de um conhecimento aparentemente alheio a qualquer pesquisador mais ousado, pois trata-se de representações simbólicas de culturas ancestrais das quais não compartilhamos os mesmos códigos. Porém, é daquele ambiente semiárido e da sua cultura que Ronaldo atribui o conhecimento a respeito das pinturas e gravuras rupestres. Sua convicção ao argumentar suas suposições acerca dos símbolos gráficos vem da autonomia indígena e

do convívio com a arte rupestre a partir de suas caminhadas pela Serra do Catimbau desde criança, quando brincava nos sítios arqueológicos.

Como Ronaldo, outras "vozes interpretativas" (SILVA, 2012, p.26) mobilizam ações de retomada do patrimônio material da Terra Indígena Kapinawá e a comunidade vem se mobilizando na prática e incentivo à preservação dos sítios rupestres. A participação indígena, no cuidado pela preservação dos sítios, prioriza uma arqueologia colaborativa que inclui sobretudo uma maior participação do povo Kapinawá na patrimonialização, interpretação e compreensão do valor simbólico e sociocultural do acervo ancestral em seu território. Ronaldo Kapinawá se manifesta reflexivo acerca da sua relação com os objetos que cria e pesquisa: "o indígena conta com a emoção, com a experiência porque ele vive aquilo, o objeto" (informação verbal). Há uma apreensão e consciência de pertencimento quando o Kapinawá conecta os símbolos gráficos à cultura indígena quando associa, por exemplo, um grafismo a um artefato ritual. E nos percursos da autoidentificação, o povo Kapinawá se apropria dos códigos ancestrais como um instrumento de força política nas articulações comunitárias, e posteriormente em interlocução com a cultura envolvente.

A autonomia indígena é aqui compreendida na sua relação original em apreender o mundo. Na identificação dos grafismos rupestres, a fala Kapinawá discorre espontaneamente como implicada naquele imaginário, mesmo que a fala seja carregada de suposições por vezes indecisas. É próprio dos símbolos ancestrais serem questionados por conta dos sentidos expressos, como também é próprio dos indígenas uma apreensão integrada, que toma para si aquilo que vive em seu cotidiano, não se distinguindo inclusive como natureza. É um modo de experienciar essa autonomia, de tornar próprio o que para ele atribui-se ao território e ao seu modo de existir, e simplesmente dá uma menor importância às dicotomias "cultura" e "natureza", "arte" e "artesanato". Trata-se de uma atitude integrada às experiências e à organização social coletiva e, de todo modo, se articula independente das legitimações jurídicas ou epistemológicas. Algo que podemos considerar como natural, faz parte da natureza, o que compreende integrar a Terra, seu conhecimento e experiências, a vida de todos os seres e o próprio corpo.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

JULIANA FREITAS FERREIRA LIMA; Mestrado; UFPE; Olinda, Pernambuco, Brasil; julijubis@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Lara Erendira Almeida de. "**Kapinawá é meu, já tomei, tá tomado".** Organização social, dinâmicas territoriais e processos identitários entre os Kapinawá. Dissertação Pós-Graduação em Antropologia. UFPB. 2014.

ANJOS, Moacir dos. **O local e o global redefinidos**. Confluências. ArteSesc. 2016.

BAUDRILLARD, Jean**. O sistema dos objetos.** ed. 2009. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BOAL, Augusto. **A estética do oprimido**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

BOAS, Franz. **Arte primitiva.** Petrópolis, RJ: Editora vozes Ltda. 2014.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

DA CUNHA, Manuela. **Etnicidade**: da cultura residual mas irredutível. In: Cultura com aspas e outros ensaios. São Paulo, EDUSP. 1979, p. 235-244.

DENIS, Rafael Cardoso. **Design, Cultura Material e o Fetichismo dos Objetos**. Arcos: Design, Cultura Material e Visualidade. RJ: Contra Capa, 1998.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

GEERTZ, Cliford. **O saber local:** novos ensaios em antropologia interpretativa. Petrópolis, RJ. Vozes, 1997. p. 142-181.

GELL, Alfred. **Arte e agência**: uma teoria antropológica. Coleção Argonautas. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

GUATTARI, Felix. ROLNIK, Suely. **Micropolítica:** cartografias do desejo. Editora Vozes Ltda, Rio de Janeiro, RJ. 1986.

Kapinawá – Benditos, sambas de coco e toantes. (56'56"). 2003. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BeS7kPvVhKs&t=2500s> Acesso: Ago. 2019.

LAGROU, Els. Arte ou artefato? Agência e significado nas artes indígenas. IN: **Proa – Revista de Antropologia e Arte** [on-line]. Ano 02, vol.01, n. 02, nov. 2010. Disponível em: http://www.ifch.unicamp.br/proa/DebatesII/elslagrou.html

SILVA, Aracy Lopes da; VIDAL, Lux Boelitz. **Sistema de objetos nas sociedades indígenas:** arte e cultura material. In: Tematica Indigena Na Escola: Novos Subsidios para Professores de Primeiro e Segundo Graus [S.l: s.n.], 1995.

SILVA, Fabíola Andréa. **O plural e o singular das arqueologias indígenas. Revista de arqueologia**. Volume 25 – N.2.: 24-42 – 2012.

SOUZA, Thiago F. de. **Pinturas rupestres e paisagem:** um estudo de caso das representações zoomórficas do Vale do Catimbau – PE. Dissertação de mestrado em arqueologia. UFPE. 2016.

VIDAL, Lux (Org.). **Grafismo Indígena**. Estudos de antropologia estética. São Paulo. Studio Nobel. EdUSP: FAPESP. 1992.

ARQUITETURA BRASILEIRA EM EXPOSIÇÃO: (DES)CONSTRUINDO UMA IDENTIDADE MODERNA

Palavras-chave: modernidade, arquitetura, exposição, cânone, descolonização.

BRAZILIAN ARCHITECTURE ON DISPLAY: (DE)CONSTRUCTING A MODERN IDENTITY

Keywords: modernity, architecture, exhibition, canon, decolonization.

Catarina Flaksman

O historiador e curador Barry Bergdoll (2015, p.14) sugere que o desenvolvimento da arquitetura moderna—do Iluminismo em diante—está diretamente relacionado à habilidade de se expor arquitetura, removendo-a de seu contexto original e a tornando visível a um público geral. Desde a Academia de Belas Artes francesa no século XVIII e as exposições universais surgidas no século XIX até os museus de arte moderna e as bienais do século XX, exposições de arquitetura contribuíram—e continuam a contribuir—para o desenvolvimento da disciplina. Capazes de promover a prática e o discurso da arquitetura para um público geral, exposições contribuem tanto para a preservação quanto para a produção de conhecimento, construindo e disseminando narrativas. Mas apesar de sua longa história, exposições de arquitetura só se tornaram objeto de estudo recentemente. Desde 1990 há uma crescente produção de publicações e simpósios no campo da historiografia de exposições de arquitetura, porém esses são, em sua maioria, centrados na Europa e nos Estados Unidos. A ausência das exposições de arquitetura brasileira nessa historiografia abre espaço para uma série de indagações: qual é a influência das exposições de arquitetura no desenvolvimento da arquitetura brasileira? Quais as narrativas construídas através dessas exposições? Qual a contribuição das exposições de arquitetura brasileira para a historiografia global das exposições de arquitetura? Este resumo pretende apontar para a importância de se investigar o papel das exposições no desenvolvimento e na promoção da arquitetura moderna brasileira com o objetivo de

oferecer novas perspectivas sobre sua narrativa, questionando o papel das exposições na construção e projeção de uma identidade nacional.

Ao estudar a historiografia das exposições de arquitetura brasileira no Brasil e no exterior através de uma perspectiva decolonial é possível não só revisitar a narrativa da arquitetura moderna brasileira, mas também reconhecer o contexto geopolítico que construiu uma imagem específica do Brasil cuja repercussão é visível até os dias atuais. A partir de alguns exemplos, este resumo sugere que exposições de arquitetura brasileira contribuíram para a construção de uma identidade nacional moderna e pós-colonial, porém ainda embasada na colonialidade. A partir dos escritos de Walter Mignolo, Aníbal Quijano, e Edgardo Lander, entende-se colonialidade como a reprodução do modelo colonial nas diversas estruturas da sociedade, inclusive no campo do saber. Lander enfatiza o caráter eurocêntrico do conhecimento moderno e sugere que, ao entender-se a experiência europeia como um modelo a ser seguido, gera-se um controle do conhecimento. Portanto, se não há modernidade sem colonialidade, é preciso decolonizar a análise da arquitetura moderna brasileira—e o estudo das exposições de arquitetura pode contribuir para essa análise.

Uma das primeiras exposições com o intuito de promover uma arquitetura moderna no Brasil ocorreu em 1930, quando o arquiteto Gregori Warchavchik (nascido em Odessa e radicado no Brasil em 1923) abriu ao público sua recém-construída casa na Rua Itápolis, em São Paulo. *Exposição de uma casa modernista* visava introduzir ao público geral um novo modo de morar moderno. A casa contava com mobiliário projetado por Warchavchik, obras de artistas como Tarsila do Amaral, Lasar Segall e Anita Malfatti, e paisagismo projetado por Mina Klabin, esposa do arquiteto. A exposição contribuiu para a disseminação de uma arquitetura moderna no Brasil, apresentando uma visível influência europeia tanto da Bauhaus quanto da exposição da Deutscher Werkbund (Stuttgard, 1927), em que os mais renomados arquitetos europeus construíram uma série de edifícios (em sua maioria, casas) abertos ao público, representando o que logo ficaria conhecido como o Estilo Internacional.

Enquanto a influência da exposição de Warchavchik se limitou a uma escala nacional, introduzindo ideais modernos no país, outras exposições contribuíram para o alcance internacional da arquitetura brasileira. Esse foi o caso do Pavilhão do Brasil

projetado por Lucio Costa e Oscar Niemeyer para a Feira Mundial de Nova York de 1939. Uma das principais características das feiras mundiais é a construção e promoção de identidade nacional através dos pavilhões em exposição, capazes de transportar os visitantes a países diversos. Nesse caso, o Pavilhão do Brasil foi estrategicamente utilizado pelo governo de Getúlio Vargas durante o Estado Novo para projetar uma imagem do Brasil como país moderno e industrializado a fim de diversificar seu mercado de exportações e atrair investimento estrangeiro. Para isso, a arquitetura teve um papel fundamental, integrando o Estilo Internacional europeu a um jardim tropical e às linhas curvas de uma rampa de acesso ao pavilhão. Em seu interior, motivos tropicais atraíam visitantes a experimentar o café brasileiro, conhecer produtos nacionais e dançar em uma versão miniatura da famosa boate Copacabana, em Nova York. Além de promover a arquitetura brasileira no cenário internacional, o "modernismo tropical" do pavilhão refletia o conceito de "brasilidade" introduzido por Vargas como parte de seu projeto nacionalista.

O sucesso internacional do pavilhão levou a um crescente interesse pelo Brasil e por sua arquitetura, culminando na exposição *Brazil Builds* organizada pelo Museu de Arte Moderna de Nova York (MoMA) em 1943. Após uma viagem de pesquisa ao Brasil, o curador Philip L. Goodwin e o fotógrafo G.E. Kidder Smith organizaram a exposição que deu reconhecimento internacional ao modernismo brasileiro, porém através de uma perspectiva norte-americana. Assim como o Pavilhão do Brasil, a exposição—que viajou para Londres e outras 48 cidades nas Américas—representava o interesse dos Estados Unidos em se aliar ao Brasil (assim como a outros países da América Latina) durante a Segunda Guerra Mundial como parte da Política de Boa Vizinhança instaurada em 1933 pelo governo de Franklin D. Roosevelt. A exposição marcou também o início de uma nova narrativa, construída pelo MoMA, que viria a articular um modernismo latino-americano com o intuito de unificar toda uma região (DEL REAL, 2012). Fruto de interesses políticos e econômicos durante a Segunda Guerra, a narrativa criada por essa e tantas outras exposições demonstra o impacto duradouro que exposições podem ter na produção de conhecimento.

Esses exemplos sugerem a importância de se traçar uma história das exposições de arquitetura brasileira para analisar as diversas narrativas construídas e propagadas

ao longo dos anos e compreender seu impacto, que em muitos casos vai além do campo da arquitetura. É importante ressaltar também o caráter inovador e experimental de muitas dessas exposições, que contribuíram para o desenvolvimento de novas estratégias expositivas e curatoriais. Este é o caso, por exemplo, da Bienal Internacional de Arquitetura de São Paulo inaugurada em 1973, sete anos antes da primeira Bienal de Arquitetura de Veneza. Além disso, a presença de uma seção dedicada à arquitetura desde a inauguração da Bienal de Arte de São Paulo em 1951 demonstra a forte relação entre arquitetura e arte moderna característica do país. Abrindo espaço para experimentação, a Bienal contou com exposições inovadoras como foi o caso de *Bahia*, na qual Lina Bo Bardi transformou a marquise do Ibirapuera para expor objetos da cultura popular baiana, questionando os limites entre arte, arquitetura e design.

É importante ressaltar o papel das exposições de arquitetura, principalmente entre 1930 e 1950, na construção de um Brasil distanciado de seu passado colonial e rural, promovendo uma imagem de país industrializado e moderno. Utilizada como ferramenta política, a arquitetura moderna foi capaz de representar um país unificado e democrático em meio ao governo autoritário de Vargas. Ao mesmo tempo, o "modernismo tropical" brasileiro tornou-se celebrado ao redor do mundo por se assemelhar ao modernismo europeu, porém apresentando um toque particular associado à paisagem "exótica" dos trópicos e, assim, construindo uma identidade nacional moderna definida por sua posição na periferia do modernismo eurocêntrico. Como Ruth Verde Zein (2020) nos lembra, o cânone da arquitetura moderna brasileira estava em formação ao mesmo tempo em que o cânone moderno—leia-se, europeu—se estabelecia. Porém, a arquitetura moderna brasileira foi, desde o princípio, compreendida como uma exceção; notável, porém não-pertencente à narrativa eurocêntrica do modernismo. Ao incluir o Brasil na historiografia das exposições de arquitetura, este breve estudo pretende apontar novos caminhos para a produção de conhecimento com o intuito de expandir o cânone moderno.

CATARINA FLAKSMAN; Mestrado em história da arte; Pesquisadora independente; Brooklyn, Nova York, Estados Unidos; catarina.flaksman@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERGDOLL, B. **"Out of Site/In Plain View: On the Origins and Actuality of the Architecture Exhibition."** Em Exhibiting Architecture: A Paradox? Eeva-Liisa Pelkonen (ed.), New Haven: Yale School of Architecture, 2015, p.14.

COMAS, C. E. A feira mundial de Nova York de 1939: o pavilhão brasileiro. **Arqtexto**, n.16, 2010, p.56-97.

DEL REAL, P. **"Building a Continent: The Idea of Latin American Architecture in the Early Postwar."** Tese de doutorado, Columbia University, Nova York, 2012.

GOODWIN, P. L. **Brazil Builds: architecture new and old, 1652-1942**. Nova York: The Museum of Modern Art, 1943.

LANDER, E. **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais.** Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: Colección Sur Sur, 2005.

LARA, F. A Stitch in Time. **Architectural Review**, v. 1465, outubro 2019.

LARA, F. **Excepcionalidade do Modernismo Brasileiro**. São Paulo: Romano Guerra Editora, 2018.

LE BLANC, A. "Building the Tropical World of Tomorrow: The Construction of Brasilidade at the 1939 New York World's Fair." **Hemisphere: Visual Cultures of the Americas**, 2009, p.26.

LEONÍDIO, O. **Carradas de Razões: Lucio Costa e a arquitetura moderna brasileira (1924-1951)**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2007.

MIGNOLO, W. **Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges and Border Thinking**. Princeton: Princeton University Press, 2017.

QUIJANO, A. **Modernidad, identidad y utopia en América Latina**. Quito: El Conejo, 1990.

ZEIN, R. V. O vazio significativo do canon. **V!RUS**, São Carlos, n. 20, 2020. [online] Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus20/?sec=4&item=1&lang=pt>. Acesso em: 18 jan. 2021.

ESTEREÓTIPOS CULTURAIS:
UM ESTUDO DE CASO SOBRE AS CAPAS DE CADERNOS ESCOLARES COM TEMÁTICA DO *K-POP*

Palavras-chave: Consumo Cultural; *K-pop*; Projeto Gráfico; Orientalismo; *Briefing*.

CULTURAL STEREOTYPES:
A CASE STUDY ON *K-POP* THEMED SCHOOL NOTEBOOK COVERS

Keywords: Cultural Consumption; *K-pop*; Graphic project; Orientalism; *Briefing*.

Raphaela Marrise

1. INTRODUÇÃO

A globalização tem proporcionado cada vez mais interação entre as nações, graças aos avanços tecnológicos de comunicação que refletem também na economia delas e consecutivamente na vida de seus cidadãos/ãs; além disso, a globalização intensificou os caminhos para a realização de troca de bens e serviços, bem como expandiu a divulgação e a visibilidade de comportamentos, práticas culturais e artísticas e também debates sobre temáticas sociais de várias ordens.

Neste trabalho, intenta-se discutir essa questão, problematizando-a a partir do desdobramento de uma pesquisa realizada para um Trabalho de Conclusão de Curso intitulado "*Jamais vu*: requisitos para *briefing* de produtos culturais de *K-pop*" (NASCIMENTO, 2019), no qual foi estabelecido um conjunto de princípios orientadores para a criação de um *briefing*, com ênfase na elaboração de projetos gráficos, com referências culturais da temática do *K-pop*. A pesquisa teve como intuito verificar as possibilidades de serem diminuídas as chances de lançamento de produtos que incentivem a estereotipização de grupos sociais e culturais; para tanto, foram utilizadas como objeto de estudo capas de cadernos com a temática *K-pop*, lançados pelas marcas

que desenvolvem produtos de papelaria Foroni e São Domingos, no primeiro semestre de 2019.

Sendo assim, o objetivo deste trabalho é o de discutir os resultados apontados no trabalho de Nascimento (2019), a partir dos conceitos dos seguintes autores: Enrique Dussel (2005), Edward Said (2007) e Gui Bonsiepe (2011). Esse desdobramento se faz necessário uma vez que, após a compilação dos dados obtidos, foi possível apreender que a estereotipação é associada ao uso de referências generalistas, em virtude da utilização de elementos superficiais para representar uma cultura, um grupo ou uma nação. Fazendo-se, ainda necessário, compreender a estrutura histórica-social que auxilia a perpetuação dos estereótipos, pois assim, entende-se a importância da representação cultural de um grupo, do ponto de vista identitário e comercial, já que a expansão, o investimento e a manutenção em bens culturais por parte do governo e da sociedade consolidam, *grosso modo*, a indústria cultural de uma nação, passando a influenciar um público ou uma demanda tanto interna como externamente.

2. METODOLOGIA

Para constituir a presente pesquisa fez-se necessário utilizar de uma abordagem dialética, uma vez que o estudo partiu de um fenômeno social; foram utilizados, ainda, métodos de procedimento histórico, comparativo, qualitativo, quantitativo e analítico, no entanto, a fim de consolidar a pesquisa aqui desdobrada foi preciso ainda estabelecer e criar um protocolo de análise dos objetos de estudo (PRODANOV e FREITAS, 2013; NASCIMENTO, 2019).

Portanto, realizaram-se estudos sobre a história da Coreia do Sul e o surgimento do *K-pop* e do *Hallyu*– a partir de Connor (2009), Kuwahara (2014), Oh e Lee (2014), Shim (2006), Russel (2017), Wong (2015), Kim (2011), Joo (2011), Castilho (2015) e também de documentos produzidos pelo governo sul-coreano (2011; 2015; 2017; 2018; 2019). Além disso, realizaram-se estudos sobre o *briefing*, utilizando como fonte Phillips (2007) e Shaughnessy (2010); sobre produção gráfica, Johansson, Lundberg e Ryberg (2011) e

Baer (2005); sobre consumo por identificação, Vásquez (2007) e Silva e Vieira (2010) (NASCIMENTO, 2019).

O protocolo de análise foi produzido com base em Valadares (2007), Bertin (2011) e Penn (2008), para analisar linguagem visual gráfica (LVG) dos objetos estudados, as capas dos cadernos com temática do *K-pop,* partindo de sete elementos: a cor, a forma, a orientação, a textura, o tamanho, a localização e a tipografia. Além disso, foi desenvolvida uma análise semiótica quanto aos níveis de significação, através da denotação e conotação (NASCIMENTO, 2019). Para a produção e coleta de dados foi utilizado também o método de Escala de Diferencial Semântico (EDS) de Osgood, Suci e Tannenbaum (1957), como instrumento de medida de opinião dos fãs de cultura sul-coreana, em que, por meio de posicionamento num espaço semântico, estabelecido por dois adjetivos polares, são verificadas reações direcionadas, ou seja, a intensidade (posição na escala) da reação medidora de um determinado público sobre um "artefato"; por fim, efetuou-se uma entrevista semiestruturada com as empresas de papelaria que confeccionaram os objetos constituintes do *corpus* (NASCIMENTO, 2019, p. 79).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre os primeiros resultados, obteve-se a compreensão da origem do *K-pop* e sua importância socioeconômica para a Coreia do Sul. Como foi apreendido, o estilo musical teve sua origem marcada pelo *debut* (termo utilizado para designar "estréia") do trio *Seo Taijin&Boys* em 1992, um grupo musical que misturava ou mesclava elementos da música tradicional coreana com elementos musicais estrangeiros, como *Hip Hop*, *Heavy metal*, *Reggae*, etc.; no entanto, apenas em meados de 2009 é que iniciou sua "globalização", após sua junção com política pública *Hallyu* (termo traduzido por "Onda Coreana"), que visava investir em bens culturais sul-coreanos como principais bens comerciais, com o intento de melhorar inicialmente o relacionamento do país internamente e com países vizinhos (KUWAHARA, 2014; OH e LEE, 2014). A cronologia do caso se explicita na figura 1.

Figura 1 - Linha Cronológica do *K-pop* e do *Hallyu*.

Fonte: Nascimento (2019, p. 17).

Na sequência dos resultados, discutiu-se a manutenção do *K-pop* e do *Hallyu*, considerando que ela se deu sobretudo a partir do advento das redes sociais, que foi o principal impulsor da expansão cultural sul-coreana, visto que possibilitou que uma legião de fãs, ainda crescente ao redor do globo, pudesse consumir, interagir e compartilhar seus conteúdos, atraindo e criando um ciclo de consumo de grande repercussão, auxiliada e acompanhada por políticas públicas da Coreia do Sul (KUWAHARA, 2014; PARK, 2014).

Quanto aos resultados do processo analítico da pesquisa, organizou-se a análise dos objetos de estudos, as capas de cadernos escolares com temática do *K-pop*, em duas etapas: a análise de linguagem visual gráfica (LVG) e a da semiótica.

Na análise de LVG, foi possível perceber que em ambas as coleções (fig. 2) a utilização de paleta de cores variadas as capas da Foroni apresentaram uma homogeneidade nas cores, ao contrário das capas da São Domingos, assim como o recurso do degradê estava presente nas duas coleções; quanto às formas presentes, elas

variaram de orgânicas a geométricas; as orientações dos elementos tenderam para o diagonal e o vertical; as texturas variaram entre lisas, granuladas e hachuradas. Nas capas, os elementos foram apresentados por mais de um tamanho em todos as ocasiões, desde pequenos a grandes; quanto à localização do conteúdo, as capas tiveram em ambas as coleções predominância na área central, seja superior ou inferior; por fim, as tipografias apresentadas na maioria dos usos foram de fontes classificadas como manuais, no entanto nas capas da Foroni ainda foram percebidas fontes lineares e escriturais, já nas capas da São Domingos, foi possível verificar fontes orientais, pelo uso do *hangeul*, alfabeto coreano (NASCIMENTO, 2019, p. 84-88).

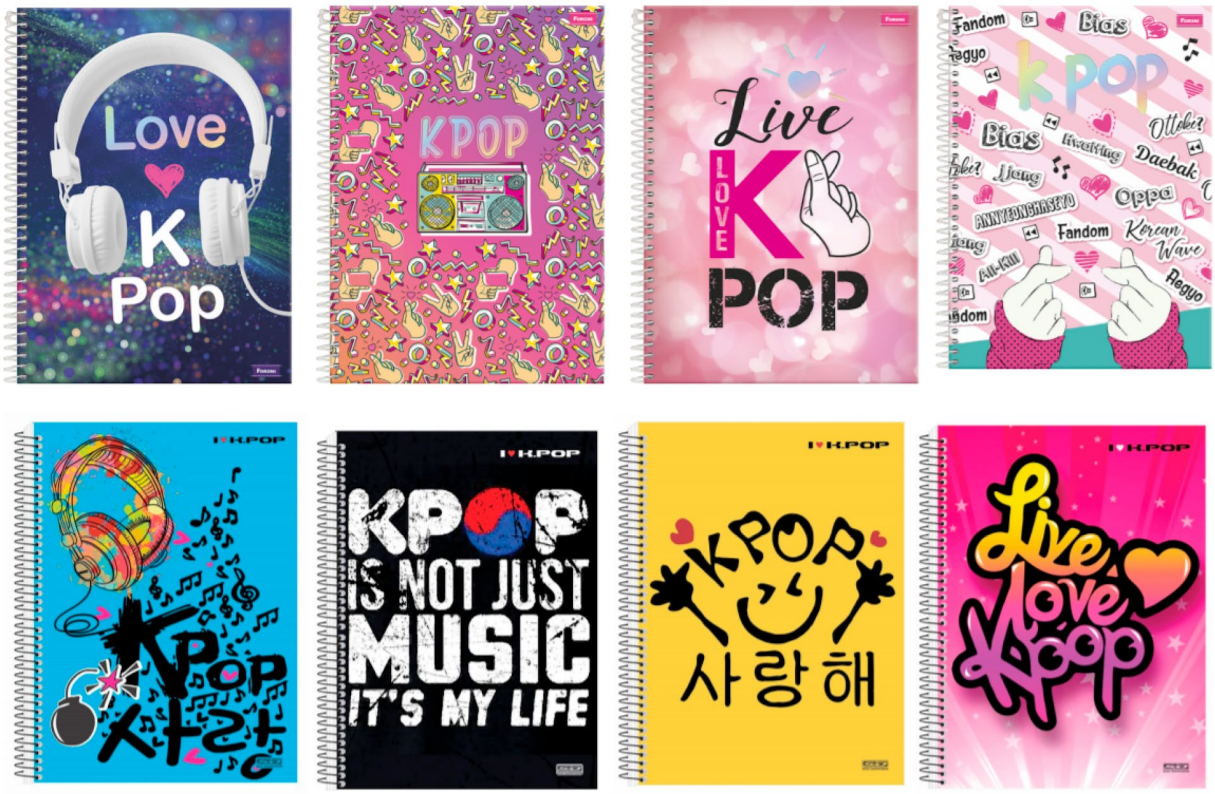


Figura 2 - Objetos de Estudo: Capas de caderno com temática *K-pop.*
Primeira linha cadernos da Foroni, Segunda linha cadernos da São Domingos.
Fonte: Nascimento (2019, p. 71).

Com relação a segunda etapa de análise, conforme as diretrizes da semiótica nas capas foram produzidos efeitos de sentido relacionados ao dinamismo, à feminilidade, à infantilidade e à profusão; quanto à utilização dos elementos visuais para representar o *K-pop*, observou-se o *headphone*, o *heart finger* 🫰 coração de dedos 🫰, bandeira sul-

coreana, o *hangeul*, e gírias da comunidade *K-popper* (termo usado pelos fãs de *K-pop*) (NASCIMENTO, 2019, p. 84-88).

Os fãs da cultura pop sul-coreana, como previsto na segunda fase analítica, foram questionados em 5 grupos de Whatsapp e também na página/perfil "Nunca Pause o MV" do Facebook. No prazo de 72 horas, obtivemos um total de 78 respondentes, que foram questionados sobre a representação estética de duas capas de cadernos ao *K-pop* (fig. 3), uma de cada coleção/empresa; além de responderem quais os sentimentos gerados pelas capas, através do diferencial semântico (NASCIMENTO, 2019, p. 78-79).

Na maioria das respostas, para ambas as capas, o público respondeu que os artefatos em questão não representam a complexidade do estilo musical, e a justificativa mais recorrente foi a de que a utilização de elementos genéricos, como o *headphone* que poderia na verdade representar qualquer estilo musical; no entanto, a capa da São Domingos ganhou mais respostas positivas, uma vez que nela se apresentou o *hangeul*, imagem que, segundo os respondentes, faz ligação direta com a cultura sul-coreana (NASCIMENTO, 2019, p. 88-94). Quando questionados sobre quais iniciativas poderiam ser feitas para melhorar essa representação, muitos fãs responderam "a imagem dos próprios artistas sul-coreanos", "o uso do *hangeul*", assim como "referenciar os *music videos*" (videoclipes), além de utilizar nas capas o próprio design sul-coreano (NASCIMENTO, 2019, p. 88-94).

Figura 3 - Capas da Foroni e São Domingos (esq. para dir.) analisadas pelos fãs.

Fonte: Nascimento (2019, p. 88).

A última fase analítica foi realizada através do contato direto com as empresas produtoras das capas, com o intuito de entender como se deu o processo de criação e principalmente se foi e como realizado o *briefing*; todavia, apenas uma empresa respondeu ao questionário enviado, a São Domingos. A empresa, no entanto, apresentou respostas evasivas que demonstraram que a pesquisa foi pautada sobretudo na representação visual que os artistas do estilo musical utilizam nas mídias sociais, *music videos,* programas televisivos etc.)(NASCIMENTO, 2019, p. 96). Assim, não ficou claro se de fato, ocorreu uma pesquisa voltada para a esse fenômeno social, tanto sobre suas origens, como sobre o comportamento de seus fãs, ou mesmo quanto à sua identificação socioeconômica (NASCIMENTO, 2019, p. 96-98).

Sendo assim, como resultado da pesquisa, aqui resumida, foram estabelecidos 4 requisitos que deveriam ser levados em consideração no momento da construção de um *briefing* para elaboração de produtos culturais com temática do *K-pop*: a) entender o estilo de vida sul-coreano, uma vez que o público consumidor demonstra querer se aproximar e se identificar com o estilo de vida sul-coreano; b) conhecer a base cultural que rege o *Hallyu* e seus produtos culturais, compreendendo as origens desse fenômeno social a partir de pesquisas histórico-culturais; c) consultar pesquisas já realizadas, devido ao curto tempo que o mercado disponibiliza, recorrendo, inclusive, a pesquisas acadêmicas já produzidas em língua portuguesa; d) verificar os dados de pesquisas realizadas e divulgadas pelo próprio governo sul-coreano, que disponibiliza diversos materiais do acompanhamento da expansão do *Hallyu* e do *K-pop* ao redor do globo, traduzidos para diversos idiomas (português, inglês, espanhol, dentre outros) (NASCIMENTO, 2019, p. 100).

Além desses requisitos, a pesquisa ainda se debruçou em mais 2, voltados especificamente para o resultado da criação: a) evitar *generalizações*, podendo elas serem compreendidas pelos fãs como falta de comprometimento da empresa com o processo de representar a determinada cultura em questão; e, b) realizar o *licenciamento*, a estratégia mais indicada, visto que a realização do licenciamento tende a cercear representações não-pertinentes e, assim, proporcionar produtos mais adequados aos padrões e à expectativa do público-alvo – e isso se manifesta na prática como o uso permitido de

imagens dos artistas, que são uma representação icônica ou direta do *K-pop* e, consequentemente, do *Hallyu* e da cultura sul-coreana (NASCIMENTO, 2019, p. 100-101).

Em busca de compreender os motivos que levam ao contínuo uso dos estereótipos em produtos culturais, sobretudo com temática asiática, recorreu-se a teóricos como Dussel (2005), que apontam que a ideia de "Europa" e "Modernidade" é inventada pelos "europeus", quando ainda se "descobriram [como] europeus", como uma forma de justificar e sobrepor seus *status* de poder sobre as etnias "descobertas", "inferiores", "não-humanas", "colonizadas" etc. Ainda de acordo com o autor, a visão de "História Mundial", que surge entre os séculos XV e XVII, vem reafirmar a soberania da então "Europa Moderna", considerada como um centro epistemológico tanto de conhecimentos, quanto de culturas, tornando as demais regiões e as áreas periféricas que existiam um complemento positivo para se descortinar ao mundo uma suposta grandiosidade da Europa, o que conhecemos como o processo do "eurocentrismo" (DUSSEL, 2005).

O *status* de periferia na atualidade é apontado por Bonsiepe (2011), através das relações assimétricas comerciais que são mascaradas pelo termo "multiuso" da globalização. Ainda para o autor, o termo "periferia" não deve ser utilizado apenas no sentido geográfico, visto que seu conceito abrange um significado ainda mais profundo, a perda, em primeiro lugar, da autonomia em termos políticos, bem como nos termos econômicos, tecnológicos e culturais (BONSIEPE, 2011).

De acordo com Said (2007), a própria Academia auxilia na estrutura dessa perda de autonomia; o autor, partindo dessa premissa, estabelece em seu livro três conceitos de "orientalismo", sendo que um deles, o mais debatido, refere-se a uma organização institucional que tem por intenção negar e colonizar o Oriente, através de produção de conteúdos que reestruturam e reorganizam a região de uma perspectiva voltada para o exotismo, a inferioridade e a distinção. Com base nas pesquisas realizadas por Said (2007), os primeiros textos representando o Oriente Médio, sua principal temática, sendo estes formadores de grande parte da percepção europeia da região, baseiam-se em diários de viagem de europeus que se dedicavam a registrar os principais pontos de distinção entre Europa e Oriente, além do exotismo das tradições culturais e religiosas.

Para tanto, Bonsiepe (2011), afirma que o design responde aos interesses das

economias dominantes, fazendo o profissional viver num paradoxo entre o comercial e o social, e que no entanto, os designers não devem negligenciar suas responsabilidades de integrar a realidade e a sociedade, à seus trabalhos. O autor ainda afirma que projetos que visem minimizar essas distinções sociais, são enfrentamentos equitativos e democráticos, uma vez que democracia, segundo o autor, pode ser entendida por ter voz e vez (BONSIEPE, 2011).

4. CONCLUSÕES

Em concordância aos apontamentos relacionados anteriormente, inicia-se a compreensão da estrutura histórico-social que permite e reitera a existência dos estereótipos como forma de conhecer e representar o "outro". Em sua essência, instaura-se a relação de poder e dominação, seja em nível econômico, tecnológico, político ou cultural. Tal existência foi colocada em questão neste trabalho, através da referência estética para produtos culturais de temática do *K-pop*, que, como ponto de partida, representa uma questão mais abrangente, a representação visual de uma determinada cultura em artefatos.

Os resultados da pesquisa realizada no Trabalho de Conclusão de Curso, somados aos conceitos apresentados posteriormente neste texto, reforçam a importância de realizar, ainda na fase de *briefing* do projeto, uma pesquisa histórico-social aprofundada na temática cultural, a fim de evitar pesquisas superficiais sobre o tema, focadas na construção apenas visual desta cultura, deixando despercebido referências sociais e históricas que podem, inclusive, amadurecer e valorizar o projeto, além de uma maior compreensão da representação e representatividade da mesma em seu grupo de origem.

Posto isto, defende-se que o ato de pesquisar tende a evitar que projetos de cunho genérico e estereotipado sejam produzidos, de forma ainda a preservar os simbolismos culturais e distanciar o artefato de más interpretações que possam causar ainda mais preconceito contra o grupo em questão. Tais cuidados por parte dos designers representam, assim, uma resistência e respeito à cultura do "outro", dando-lhe voz e vez.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

RAPHAELA MARRISE; Bacharel em Design; UFPE e; Pesquisadora Associada ao Centro de Estudos Asiáticos (CEA) da UFF; Caruaru, Pernambuco, Brasil; rmarrise@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**. 6ª ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

BERTIN, Jacques. **Semiology of graphics**: diagrams networks maps. California: Esri Press, 2011.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

CASTILHO, V. B. de. **South Korean Pop Style**: The main aspects of manifestation of Hallyu in South America. Rom. Journ. of Sociological Studies, New Series, No. 2, Bucharest, 2015. p. 149–176.

CONNOR, Mary E.. **The Koreas. Series Nations in Focus**: Asia in Focus. 1ª ed. California: ABC-CLIO, 2009.

COREIA DO SUL. **Fatos sobre a Coreia**. Korea Creative Content, Republic of Korea, 2015. Disponível em: https://issuu.com/kocis9/docs/factsaboutkorea_1611logomod__pt. Acesso em: 27 out. 2018.

COREIA DO SUL. **Facts about Korea**. Korea Creative Content, Republic of Korea, 2018. Disponível em: https://issuu.com/kocis9/docs/2018factsaboutkorea_english. Acesso em: 06 nov. 2018.

COREIA DO SUL. **Main Business**. Korea Creative Content, Republic of Korea, 2019. Disponível em: https://www.kocca.kr/en/main.do . Acesso em: 15 out. 2019.

COREIA DO SUL. **Pesquisa de Mercado de Consumidores de K-pop no Brasil**. Korea Creative Content, Republic of Korea, 2017.

COREIA DO SUL. **The Korean Wave**: A New Pop Culture Phenomenon. Korean Culture and Information Service. Republic of Korea, Contemporary Korea No.1, 2011

DUSSEL, Enrique. Europa, modernidade e Eurocentrismo. In: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales **A colonialidade do saber:** eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 25-34. Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/35166562.pdf. Acesso em: 22 jun. 2020.

JOHANSSON, Kaj; LUNDBERG, Peter; RYBERG, Robert. **A Guide to Graphic Print Production**. 3ª ed. New Jersey: John Wiley & Sons, 2011. Disponível em: https://leseprobe.buch.de/images-adb/f3/8d/f38dbb7e-5836-40d3-8c86-7332adf3d714.pdf. Acesso em: 09 jun. 2019.

JOO, Jeong Suk. **Transnationalization of Korean Popular Culture and the Rise of "Pop Nationalism" in Korea**. The Journal of Popular Culture, EUA, Vol. 44, No. 3, p. 489-504, 2011.

KIM, Yoon-mi. **K-POP**: A New Force in Pop Music. Korean Culture and Information Service. Republic of Korea, Korean Culture No.2, 2011.

KUWAHARA, Yasue. **The Korean Wave Korean: Korean popular culture in global context**. New York: Palgrave Macmillan, 2014.

NASCIMENTO, Raphaela Marrise B.. ***Jamais Vu***: requisitos para *briefing* de produtos culturais de *K-pop*. 2019. 139 f. Monografia (Bacharelado em Design). Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, Pernambuco, 2019.

OH, Ingyu; LEE, Hyo-Jung. **K-pop in Korea**: How the Pop Music Industry Is Changing a Post-Developmental Society. Cross-Currents: East Asian History and Culture Review, Republic of Korea, v. 3, n. 1, p. 72-93, 2014.

OSGOOD, Charles Egerton; SUCI, George J.; TANNENBAUM, Percy H.. **The measurement of meaning**. Illinois: University of Illinois press, 1957.

PENN, Gemma. Análise Semiótica de imagens paradas. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. 7ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008. p. 319-342.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing**: a gestão do projeto de design. São Paulo: Blucher, 2007.

RUSSEL, J. M. **K-Pop Now**!. São Paulo: Astral Cultural, 2017.

SAID, Edward W.. **Orientalismo**: o Oriente Como Invenção do Ocidente. 3ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SHAUGHNESSY, Adrian. **Como ser um designer gráfico sem vender sua alma**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

SHIM, Doobo. **Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia**. Media, Culture & Society, London, Thousand Oaks and New Delhi, Vol. 28(1), p. 25–44, 2006.

SILVA, Carlos Davi da; VIEIRA, Luiz Cláudio Mazolla. **A Gestão Estratégica do design sob o ponto de vista do redesenho de identidade visual**. Unoesc & Ciência – ACET, Joaçaba, v. 1, n. 1, p. 5-20, jan./jun. 2010. Disponível em: https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/acet/article/view/112/258. Acesso em: 11 jun. 2019.

VALADARES, Paula Viviana de Rezende. **O frevo nos discos da Rozenblit**: um olhar de designer sobre a representação da indústria cultural. 2007. 167 f. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Pernambuco, 2007.

VÁSQUEZ, Ruth Peralta. **Identidade de marca, gestão e comunicação**. Organicom, São Paulo, Universidade de São Paulo, n. 7, quatro, 2007. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/138952/134300. Acesso em: 10 jun. 2019

WONG, Tommy. **Globalisation and Popular Culture**: The Hallyu Phenomenon. University of Oxford, 2014. Disponível em: http://www.academia.edu/9197933/Globalisation_and_Popular_Culture_The_Hallyu_Phenomenon. Acesso em: 08 jan. 2019.

EIXO TEMÁTICO

OS CENTROS E AS PERIFERIAS DA PRÁTICA DE PROJETO

páginas 503-547

II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN

PRÁTICAS EM DESIGN DE MODA COMO FERRAMENTAS INCLUSIVAS DE COMUNIDADES ARTESANAIS

Palavras-chave: design de moda, artesanato, design social.

TITLE: FASHION DESIGN PRACTICES AS INCLUSIVE TOOLS FOR CRAFT COMMUNITIES

Keywords: fashion design, handicraft, social design.

Mayã Guimarães Isidoro

Cristiane Mesquita

1. INTRODUÇÃO

Bem como grande parte dos projetos de mestrado em seu início, a pesquisa que deu origem a este resumo partiu de motivações pessoais de longa data. Incômodos surgidos durante uma graduação em Design de Moda e passagens por diversos espaços do mercado neste mesmo período levaram a autora deste projeto a questionar a hierarquização interna de uma indústria que, para além de valores financeiros, carrega tanta riqueza – muitas vezes escondida em saberes e fazeres deixados de lado em prol de uma dinâmica de produção rápida, custo baixo e consumo acelerado.

Tais incômodos resultaram no trabalho de conclusão de curso intitulado "Tela Pintada" (FREITAS, GUIMARÃES, MARTINEZ, 2017), projeto realizado em parceria com um grupo de costureiras e bordadeiras de Vila de Catuçaba, São Luiz do Paraitinga, SP e que inclui, entre outros resultados, uma monografia que discorre brevemente sobre possibilidades nos cruzamentos entre design de moda e artesanato.

Persistiram para a autora desta pesquisa após a conclusão do projeto, entretanto, questionamentos acerca das possibilidades e implicações dos cruzamentos desta natureza, tanto para o designer, quanto para os trabalhadores informais envolvidos nesses processos híbridos, e é nestes questionamentos que se encontra a gênese desta pesquisa.

2. TEMA

Para plena compreensão do recorte que se analisa neste estudo, é imprescindível delinear o contexto em que as observações se inserem. A pesquisa tem o foco voltado para o cenário brasileiro contemporâneo, e, portanto, limita-se a resultados decorrentes de suas particularidades, o que pode não se aplicar a outros espaços e momentos. E é preciso, ainda, que algumas características específicas do Brasil sejam destacadas antes do início da discussão para que ela se justifique, e a primeira a ser destacada diz respeito à taxa de escolaridade nacional – o que, nesta pesquisa, está englobado no termo "educação formal", pois mais adiante será contraposto a atividades definidas por outros autores como "informais" - e a influência deste fator na renda de um indivíduo, e, consequentemente, na sua qualidade de vida.

O Brasil é um país em que mais de 50% da população adulta acima dos 25 anos não concluiu nem mesmo o ensino médio[1], e, portanto, não chegou ao ensino superior. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), um dos principais fatores diretamente ligados ao abandono escolar é a pobreza, e essa dinâmica perpetua o ciclo vicioso de carência destes grupos. Tal panorama pode ser ilustrado com dados do relatório mais recente da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE)[2] sobre a educação no Brasil, os quais apontam para uma alta disparidade de renda entre trabalhadores com diferentes níveis de escolaridade, demonstrando que, em 2015, indivíduos com idades entre 25 e 64 anos com ensino superior completo ganhavam em média 141% a mais que os trabalhadores que só tinham ensino médio.

A correlação entre o nível de escolaridade e as oportunidades de maior remuneração aponta para um mercado que valoriza mais os saberes institucionais. Entretanto, a falta de educação formal, ou seja, advinda de instituições formais de ensino, não é um sinônimo para total ausência de conhecimento. Este fato se confirma, por

[1] Dados disponíveis em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18317-educacao.html> Acesso em: 16 de outubro de 2020.

[2] A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) é um organismo internacional composto atualmente por 37 países. Constitui-se em um fórum em que os governos podem trabalhar em conjunto para compartilhar experiências e buscar soluções para problemas comuns. Disponível em: < https://www.gov.br/casacivil/pt-br/assuntos/ocde/sobre-a-ocde-1>. Acesso em 02 de dezembro de 2020.

exemplo, nas diversas comunidades brasileiras em que atividades aprendidas de maneira informal se apresentam como alternativa de sustento através de gerações, como a atividade estudada na presente pesquisa – o artesanato.

Por não se tratar de uma área formal de saber, enfrenta-se uma certa dificuldade em delimitar o campo de atuação do artesanato. Então, para determinar a que se refere o termo "artesanato" quando usado neste estudo, foi selecionada a definição que melhor apresenta as questões prioritárias a serem aqui discutidas, sendo essa a definição da autora Adélia Borges:

> [...] estamos nos referindo de uma atividade que vimos disseminada por todo o Brasil e também por países da América Latina, de objetos que são feitos em geral coletivamente (por grupos familiares e/ou de vizinhança) e que são ou podem ser reproduzidos em série. Os objetos são projetados a partir de premissas habitualmente atribuídas ao design, como o atendimento a determinada função de uso, a partir do emprego de determinadas matérias-primas e determinadas técnicas produtivas. As técnicas podem ter sido transmitidas por gerações da mesma família ou por habitantes mais velhos de uma comunidade ou podem ter sido "inventadas" recentemente por uma ou mais pessoas. Muito raramente essas técnicas foram aprendidas na escola, mesmo nos casos em que os grupos artesanais pertencem à classe média. (BORGES, 2011, p. 25)

Para além de uma atividade comercial e de produção, o artesanato é uma atividade cultural – o segmento artesanal é a maior força de trabalho no campo cultural no Brasil, conforme trecho da Pesquisa de Informações Básicas Municipais Munic/2009, realizada pelo IBGE e publicada no Plano Setorial do Artesanato para os anos de 2016 a 2025 do Ministério da Cultura. De acordo com Ana Júlia Melo Almeida, nas comunidades artesanais "os conhecimentos e técnicas são transmitidos de geração a geração por meio da tradição oral, carregada de significados culturais daquele lugar." (2017, p. 4) Este modelo de aprendizado e ensino dentro do artesanato considera as particularidades construtivas da formação social de uma comunidade, de seu tempo e espaço (MAZZA et al, 2007).

Na definição explicitada anteriormente para a atividade artesanal, a autora Adélia Borges apresenta uma comparação inicial entre as premissas atribuídas a este campo e ao campo do design. Mais adiante na mesma obra, Borges (2011) retoma as origens do design nacional e aponta que a institucionalização do campo no Brasil aconteceu desde o início com base na ruptura com o saber ancestral ligada à cultura material nacional, visto

que o "feito à máquina" foi associado a um futuro promissor enquanto o "feito à mão" remetia a um histórico de subdesenvolvimento e atraso. Esse tipo de paralelo entre as duas áreas não é inédito – ao introduzir uma discussão sobre os limites da atuação do design na obra "Uma Introdução à História do Design", de 2004, Rafael Cardoso Denis compara as atividades dos dois campos e argumenta que a diferença entre eles está justamente no fato de o design se limitar ao projeto de um objeto que será construído por outras mãos ou, principalmente, por meios mecânicos.

A pesquisa que deu origem a este resumo tem a intenção de apresentar uma problematização acerca de processos e resultados de cruzamentos entre o design e o artesanato, no sentido de discutir possibilidades de o design, como área formal de saber, atuar como um facilitador de acesso ao mercado para comunidades artesanais.

Buscando um melhor delineamento das possibilidades dentro do campo do design a serem levantadas, será aqui reclamada a responsabilidade social, moral e ecológica do designer referentes ao chamado "design social", detalhado inicialmente por Victor Papanek na obra Design for the Real World (1971), em que o autor apresenta a necessidade de se pensar o design não para o mercado, mas para a comunidade e seus indivíduos, e posteriormente revisto por Margolin e Margolin no texto "Um "Modelo Social" de Design: questões de prática e pesquisa" (2004), que apresentam uma defesa do equilíbrio entre o "modelo de mercado" e o "modelo social" do design, alegando que não são opostos binários, mas dois polos de uma constante.

Definiu-se ainda o Design de Moda como recorte a ser explorado, o qual, como apontado por Montemezzo (2003, p. 52), pode ser encaixado na conduta criativa da solução de problemas do design, já que a concepção de seus produtos depende da articulação de fatores sociais, antropológicos, ecológicos, ergonômicos, tecnológicos e econômicos em coerência às necessidades e desejos do mercado consumidor.

2.1. Objeto de estudo

O objeto de estudo desta pesquisa, cuja observação documental e por meio de entrevistas com a designer, sua equipe e as artesãs participantes do projeto, permitirá a articulação dos tópicos apresentados anteriormente, conecta o design de moda com finalidades sociais e o trabalho de uma comunidade artesanal. Até o presente momento,

o projeto escolhido foi o "Histórias Rendadas" da designer de moda paulista Fernanda Yamamoto, realizado em 2015 em parceria com artesãs da região do Cariri Paraibano.

Fernanda Yamamoto é uma designer de moda brasileira responsável pela marca homônima fundada em 2009.[3] A escolha do projeto "Histórias Rendadas" como objeto de estudo se deve, em partes, ao alinhamento da designer em seu processo criativo e produtivo com os direcionamentos apontados no tópico anterior, levando em conta que Yamamoto entende o design de moda como um vetor social e cultural e se preocupa com o resgate de técnicas tradicionais (BARBOSA, 2019, p. 60), além de valorizar processos criativos e o reconhecimento de todas as etapas da criação de um produto final (YAMAMOTO, 2017).

O projeto "Histórias Rendadas", de 2015, aconteceu em uma parceria entre a marca Fernanda Yamamoto e rendeiras da região do Cariri, na Paraíba, Brasil. O processo todo – da modelagem das peças ao desfile na 46ª edição da semana de moda de São Paulo (SPFW) – aconteceu com a participação ativa das rendeiras, que não só forneceram sua mão-de-obra e conhecimento, mas, ao receberem a designer e parte de sua equipe na região em que vivem e trabalham, também dividiram suas histórias para a concepção semântica da coleção, desenvolveram os padrões de rendas em conjunto com a equipe da marca e integraram o elenco do desfile. Durante o projeto, uma das grandes preocupações de Yamamoto era buscar alternativas em conjunto com as rendeiras para a manutenção de um saber que passa gradativamente a despertar menos interesse nas jovens da região e, portanto, pode vir a desaparecer, além de auxiliar as trabalhadoras no desenvolvimento de formas de produção da renda renascença que levem menos tempo e, assim, possam ser mais rentáveis e de absorção mais fácil pelo mercado, já que um dos pontos mais graves levantados por essas artesãs tem relação com a baixa remuneração e desvalorização de seus trabalhos.[4]

[3] Informações disponíveis em: https://www.fernandayamamoto.com.br/. Acesso em 03 de dezembro de 2020.
[4]. Informações extraídas do documentário oficial do projeto "Histórias Rendadas". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eju1Ty_bTjc&ab>. Acesso em 03 de dezembro de 2020.

Figura 1 – Rendeiras desenvolvendo padrões de rendas da coleção.
Fonte: Documentário "Histórias Rendadas" - https://www.youtube.com/watch?v=eju1Ty_bTjc&ab_

Figura 02: Peça da coleção sendo desfilada.
Fonte: FFW - https://cutt.ly/Bhbxz5W

Figura 03: Detalhe de peça da coleção.
Fonte: FFW - https://cutt.ly/Bhbxz5W

3. METODOLOGIA E DISCUSSÃO

A pesquisa, de abordagem qualitativa, acontecerá por meio do cruzamento de uma revisão bibliográfica de estudos sobre outros projetos e comunidades, uma pesquisa de campo junto à comunidade citada por meio de entrevistas e de referenciais teóricos que embasem e expandam a compreensão destes entrelaçamentos. O intuito de tornar essa investigação bem delimitada e consistente apresenta-se aqui delineando o objetivo de discutir possibilidades dentro do campo do design de moda de atuar em conjunto com comunidades artesanais no sentido de ser um facilitador de acesso a um mercado consumidor mais rentável e amplo geralmente restrito a campos de saber formais, além de atuar de forma conjunta com essas comunidades na busca pela manutenção dos saberes artesanais por parte das gerações mais jovens. Ao enfatizar o design como um campo de conexões entre áreas plurais de conhecimento, bem como ressaltar seus impactos relativos às reverberações sociais e políticas (MESQUITA, 2008) defende-se a importância desta investigação acerca do design de moda por considerá-lo uma expressão cultural, social, histórica e artística com forte potencial político, o qual pode promover articulações teóricas e práticas em prol de avanços sociais (PAPANEK, 1977).

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

MAYÃ GUIMARÃES ISIDORO; Mestranda em Design; Universidade Anhembi Morumbi; São Paulo, São Paulo, Brasil; mayaguimaraes.95@gmail.com

CRISTIANE MESQUITA; Doutora; Universidade Anhembi Morumbi; São Paulo, São Paulo, Brasil; cfmesquita@anhembi.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Ana Júlia Melo. **A relação entre design de moda e comunidades artesanais no Brasil: o projeto Moda e Artesanato do museu A Casa.** dObra[s]. Volume 10. Número 22. São Paulo. 2017.

BARBOSA, Mariana Watanabe. **Singularidades Mestiças: Percursos da estética japonesa wabi sabi entre a Comunidade Yuba e Fernanda Yamamoto.** Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi. 2019. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1L4XO3wmBCYzgE7gqIJ5cqkeHCw3xJisj/view?usp=sharing>. Acesso em: 03 de dezembro de 2020.

BORGES, Adélia. **Design e artesanato.** São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2011.

Brasil. Ministério da Cultura. Secretaria da Economia da Cultura – 2017.
Plano Setorial do Artesanato – 2016-2025. Minc/SEC – Brasília-DF – 2017

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design.** 1ª Edição. São Paulo: Edgar Blucher. 2000.

FREITAS, Marcela Souza L. C. de; GUIMARÃES, Mayã; MARTINEZ, Adriana. **Tela Pintada.** 2017. TCC (Graduação) - Curso de Design de Moda, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2017.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa.** Revista Design em Foco, vol. I, núm. 1, julho-dezembro, 2004, pp. 43-48. Universidade do Estado da Bahia: Bahia, Brasil. Disponível em: < https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66110105>. Acesso em: 02 de dezembro de 2020.

MAZZA, Adriana Carla Avelino; IPIRANGA, Ana Sílvia Rocha; FREITAS, Ana Augusta Ferreira de. **O design, a arte e o artesanato deslocando o centro.** Cadernos EBAPE.BR, v. 5, nº 4, dezembro de 2007.

MESQUITA, Cristiane. **Políticas do Vestir: recortes em viés.** 2008. Tese (Doutorado em Psicologia Clínica) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Clínica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

MONTEMEZZO, Maria Celeste de Fátima Sanches. **Diretrizes metodológicas para o projeto de produtos de moda no âmbito acadêmico.** 2003. 97 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2003.

OECD (2015), Education at a Glance 2015: **OECD Indicators**, OECD Publishing, Paris. Disponível em: <https://www.oecd.org/brazil/Education-at-a-glance-2015-Brazil-in-Portuguese.pdf>. Acesso em 02 de dezembro de 2020.

PAPANEK, V. **Diseñar para el mundo real. Ecologia humana y cambio social.** Madrid: Hermann Blume, 1977.

YAMAMOTO, Fernanda. **A MODA CRIATIVA** (Entrevista). Leonardopirondi. Série CREATIVE MINDS. YouTube. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3zslGyh66xM&ab>. Acesso em: 03 dez. 2020.

IMAGINÁRIO E CANDOMBLÉ JEJE DO TERREIRO T'AZIRY LADÊ

EXPRESSÃO DAS DIMENSÕES SIMBÓLICAS A PARTIR DAS GESTUALIDADES ESTÉTICAS

Palavras-chave: Imaginário; Estética; Candomblé Jeje; Voduns.

TITLE: TERREIRO T'AZIRY LADÊ IMAGINARY AND CANDOMBLÉ EXPRESSION OF SYMBOLIC DIMENSIONS FROM AESTHETICAL GESTUALITIES

Keywords: Imaginary; Aesthetics; Candomblé Jeje; Voduns.

Leandro Tiago Ferreira

Mário de Faria Carvalho

1. RESUMO

Este estudo é atualmente desenvolvido no âmbito d'O Imaginário - Grupo de Pesquisas Transdisciplinares sobre Estética, Educação e Cultura (UFPE-CAA/CNPq) e interliga a área das Ciências Humanas ao campo de investigação do Design. Nesta proposta são traçados alguns paralelos entre elementos estéticos presentes no culto do Candomblé de Nação Jeje e a teoria do imaginário postulada por Gilbert Durand. O imaginário é assumido enquanto elemento de conexão entre os referidos do saber do significar no "conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens" (DURAND, 2012, p. 18) e que permite a compreensão sensível da existência em um determinado contexto sociocultural. Assim, o trajeto antropológico, ou seja, as emanações interiores das pessoas, é assumido a partir de processos de trocas

mútuas e contínuas, com base na pluralidade construída através das interações humanas. De tal modo, a pluralidade que permeia as socialidades induz à riqueza comportamental e suas derivações; fusões de gênero(s) e hedonismos, pois: "A forma, eidos, sobrepõe o conteúdo ou o próprio conteúdo é a forma. A Estética está relacionada ao compartilhamento das emoções, à pluralidade da existência, assim é cimento social, a união entre conhecimento, emoção, natureza e imaginário". (CARVALHO; CARDOSO, 2015, p. 2). Entretanto, a multiplicidade de existências e experiências que, por vezes, são ocultadas pela cultura de tendências hegemônicas e aglomeradoras, restringem aspectos considerados 'menos importantes' de acordo com suas origens sociais, tornando-se secundários. Nesse sentido, traçamos neste estudo um paralelo com as teorias descoloniais como forma de criticar a caráter hegemonista característico do colonialismo para com o povo negro escravizado que, segundo Quijano (2005, p. 12): "Assim também sucedeu com os povos trazidos forçadamente da futura África como escravos: achantes, iorubás, zulus, congos, bacongos, etc". No lapso de trezentos anos, todos eles não eram outra coisa além de "negros". Nesse sentido, o estudo do Candomblé Jeje tende à contrariedade da referida imposição histórico-política, expondo uma perspectiva singular, crítica e anticolonial, objetivando a inversão do binômio nago-jejê que, por meio de sua instauração, ofuscou a produção acadêmica relativa ao Candomblé de culto aos Voduns, nascido no Daomé. Os resultados parciais dessa pesquisa são pautados nas vivências do Candomblé Jeje, por intermédio das experiências em um espaço de devoção e conservação cultural das práticas ritualísticas, praticadas no Terreiro T'Aziry Ladê, fundado no ano de 1987 pela ação da matriarca Mãe Lourdes, e de seu Vodum, Aziry, sob o qual a casa está assentada. Atualmente gerenciada pelo Doté Rogério de Iemanjá, a casa de culto é a única que cultua, além de Orixás, Voduns, em Caruaru-PE, e que mantém viva a tradição oriunda das nações Fon. Portanto, a relevância de explorar a dimensão simbólica presente no imaginário do panteão de um grupo religioso, por meio de suas concepções estéticas, expressas mediante aspectos visíveis e tangíveis presentes na prática do Candomblé, são o cerne das reflexões. São analisadas vestimentas, fios de contas, e paramentas que denotam a presença e manifestações de Voduns no campo sensível, material e visível humano.

A arte africana está profundamente associada à religião, de maneira que, o belo não existe por um mero apreço estético, mas formaliza a manifestação do sagrado a partir desse processo, tal caráter sagrado e metafísico, relacionado às dimensões inteligíveis, se dimensiona esteticamente através das representações formais tangíveis empregues de maneira utilitária, dispondo de seus significados transmutados para as dimensões sensíveis, de modo que o processo de ressignificação das matérias-primas em objetos tece uma relação intrínseca com a atribuição de significado em um material que por si só é considerado sagrado, uma vez que a natureza, da qual este é oriundo, possui axé.

O estudo antropológico dessas relações sensíveis está inclinado, devido a perspectiva eurocêntrica das produções epistemológicas, à objetificação do lugar de indagação do pesquisador, por consequência, a redução de tais existências apenas ao âmbito do universo ao qual está destinada a pesquisa e os questionamentos postulados por este, ignorando os pormenores que compõem as particularidades de tal, ao escrever sobre uma cultura que se estabelece por meio de uma relação alheia à cultura dominante, hegemonista, e, por isso, oriental, é preciso estabelecer um vínculo alheio às visões que contemplam o senso comum. Semelhante despojamento advém de uma convivência com o objeto de estudo, que visa a compreensão de seus hábitos por via da desmistificação do mesmo, para a definição antropológica desse trajeto, falar ao lado desse grupo faz-se necessário, acompanhar e participar desses elementos cerimoniais configura conhecê-los de fato.

A tentativa de resgate das interpretações das fundamentações do imaginário nas conotações de práticas do Candomblé Jeje está alicerçada na própria formação deste, devido ao fato de suas práticas resultarem das problemáticas inseridas dentro de um contexto de oriente, sob o qual se alicerça outra organização mental, não padronizada. As concepções que compõem o universo mental desse grupo tecem uma relação íntima com o estabelecimento de significados para os fenômenos simbólicos experienciados pelo mesmo, formatando um imaginário que adentra as camadas inconscientes e conscientes dos seus pensamentos, de acordo com Pitta (2005, p. 13) “Enfim, nada para o ser humano é insignificante, e dar significado implica entrar no plano simbólico”, a passagem para o mundo das ideias, a partir dos processos de atribuição de significado, é um movimento inerente à natureza humana, “Se simbolizar faz parte da própria condição humana, é

compreensível que estudiosos das mais variadas disciplinas tenham desde sempre se interessado por este nível de expressão." (PITTA, 2005, p. 13), tal caráter simbólico das experiências imateriais centra-se em torno da repetição de grandes imagens ancestrais escrutadas no inconsciente através de processos dignos de atavismo, para Durand (1994, p. 401) "A memória e a imagem, do lado da duração e do espírito, opõem-se à inteligência e à matéria, do lado do espaço. Por fim, na célebre exposição da teoria da fabulação", sendo a fabulação, o devir.

Tais representações se encontram estritamente relacionadas ao regime simbólico, através do qual se apresentam as manifestações do inconsciente, em contraste com aspectos do consciente, para Durand (1994, p. 11): "Vemos, de novo, qual vai ser o domínio de predilecção do simbolismo: o não-sensível sob todas as suas formas: inconsciente, metafísico, sobrenatural e surreal." Porém, a transposição de tais símbolos para a realidade faz-se um elemento necessário para a produção de um culto dotado de significados tal qual o Candomblé. de tal modo, segundo Lacan (1995, p. 255): "Sendo o real pleno por sua natureza, é preciso, para fazer um furo real, nele introduzir um objeto simbólico." A compreensão de como tais símbolos imaginários estão dispostos a partir de suas apresentações sensíveis é realizada a partir do entendimento da organização dos símbolos em categorias lineares, que convergem entre si, e que retornam ao atavismo ancestral, rememorando os traços de uma memória oriunda das vivências antepassadas. O resgate à ancestralidade afrobrasileira é uma das características inerentes às práticas realizadas numa casa de Axé, em prol de uma construção que se destina aos âmbitos sensíveis, efetivada através da congregação de elementos visíveis, em conjunto com ações físicas que objetivam manter o alinhamento de ambas dimensões demonstrativas do gestual, as reflexões direcionada às práticas sensíveis inclinam os olhares dos integrantes a um aspecto inteligível, permitindo a interiorização dos saberes e conhecimentos perpetuados no culto às suas divindades, sejam Voduns, Orixás ou Inquices.

A compreensão de como tais símbolos imaginários estão dispostos a partir de suas apresentações sensíveis é realizada a partir do entendimento da organização dos símbolos em categorias lineares, que convergem entre si, e os regimes ao quais estes pertencem, tal qual suas classificações nestes, para a concretização desse processo de definição, são criadas esferas convergentes da formação do imaginário e das figuras que

o habitam, de maneira que a compreensão de como tais símbolos imaginários estão dispostos a partir de suas apresentações sensíveis é realizada a partir do entendimento da organização dos símbolos em categorias lineares, que se baseiam na formação da anterior, e os regimes ao quais estes pertencem, tal qual suas classificações nestes.

A organização dos símbolos de maneira a classificá-los de acordo com suas formas de expressão está fundamentada em quatro bases: o schème, o arquétipo, o símbolo e o mito, todas resultando numa esfera de confluência para o mesmo ponto.

O schème pode ser considerado anterior à imagem, tecendo ligações com gestos e suas conotações implícitas, além das afeições indicadas por estes, Durand postula que (2012, p. 60) "O esquema é uma generalização dinâmica e afetiva da imagem, constitui a factividade e a não-substantividade geral do imaginário."A definição de arquétipo culmina na expressão geral dos schémes: o local da maiêutica enquanto ação de parto, dar luz às ideias, o estado sob o qual ocorre a homogenização entre o imaginário e os processos racionais, pois: "O arquétipo é, pois, uma forma dinâmica, uma estrutura organizadora das imagens, mas que transvaza sempre as concreções individuais" (DURAND, 1994, p. 56).

Presente em rituais e literaturas, o símbolo é empregue para a referenciação aos significados inerentes e discretos aos olhos destreinados, evocando os aspectos aos quais remetem, ilustrando concretamente a dimensão arquetípica, de acordo com Pitta (2005, p. 18) "É uma representação que faz 'aparecer' um sentido secreto", sentido este incubido nas representações dos arquétipos, e expressa nos símbolos.

A última esfera tangencia o mito, ao qual está incubida uma trajetória histórica, narrativa, fundamentada numa noção de racionalização preliminar, resultando na normatização dos hábitos humanos, ditando padrões de comportamento, "O mito é um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias" (DURAND, 2012, p. 63).

O encontro dessas classificações origina constelações de imagens, "Estas constelações se estruturam a partir de um certo isomorfismo dos símbolos convergentes, que se evidenciam através do Método de Convergência." (NOGUEIRA, 1993, p. 5), sendo estruturadas a partir das variações interpretativas oriundas do contexto no qual estão inseridas, além de questões socioculturais, para distinguir as imagens presentes nestas,

fez-se necessário um reagrupamento das mesmas em dois regimes que levassem em conta o dinamismo das convergências.

Os regimes das imagens, postulados por Gilbert Durand, têm como objetivo entender o comportamento de um símbolo, a forma como este se encontra disposto para as pessoas, a maneira a qual estes são encontrados inseridos nos contextos aos quais estas pertencem, por serem considerados não-específicos de uma cultura, relativos ao inconsciente coletivo, assim, a partir dessas concatenações, serão investigados os objetos relativos aos voduns, de maneira a elencar suas principais características e os significados destas serem empregues na concretização formal de seus adereços e paramentas, que, expressam de maneira sensível as razões atávicas por trás das suas histórias.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Leandro Tiago Ferreira; Graduando; Universidade Federal de Pernambuco; Caruaru, Pernambuco, Brasil; LeandroTiago555@gmail.com.

Mário de Faria Carvalho; Doutor; Universidade Federal de Pernambuco; Caruaru, Pernambuco, Brasil; Mariofariacarvalho@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DURAND, G. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

CARDOSO, F.; CARVALHO, M. **Contemporaneidade, pesquisa social e imaginário.** Revista Nupem, Campo Mourão, v. 7, n. 13, p. 105-117, jul./dez. 2015.

QUIJANO, A. **Colonialidade do poder, Eurocentrismo e América Latina**. Buenos Aires: CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, 2005.

PITTA, D. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand.** 1. ed. Rio de Janeiro: Atlântica, 2005.

DURAND, G. **A imaginação simbólica.** 1. ed. Lisboa: Edições 70, 1994.

LACAN, J. **O Seminário. Livro 04. A Relação De Objeto.** 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1995.

NOGUEIRA, M. A (ex) (des) estrutura em Gilbert Durand. **Cad. Est. Soc**., Recife, v. 9, n. 2, p. 259-266, jul./dez. 1993.

A APLICAÇÃO DA FERRAMENTA DE MAPEAMENTO GEOICONOGRÁFICO COMO FACILITADORA DO PROCESSO DE VALORIZAÇÃO DA CULTURA E DOS SABERES LOCAIS

Palavras-chave: Descolonização; Design Sistêmico; Mapeamento Geoiconográfico; Relevo holístico; Saber-fazer.

The application of the Geoiconographic Mapping tool as an enabler of the process of valuing culture and local knowledge.

Keywords: Decolonization; Systemic Design; Geoiconographic Mapping Tool; Holistic Mapping; Know-how.

Alice Novato Silva de Faria

Ira Nasser Rosa Oliveira

Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo

1. INTRODUÇÃO

A ferramenta Mapeamento Geoiconográfico, ou Relevo Holístico, tem como objetivo facilitar a compreensão do objeto de estudo, por parte do pesquisador, de maneira mais aprofundada e holística, evitando enviesamentos exógenos. Neste contexto, destacamos que tal ferramenta, oriunda da metodologia do Design Sistêmico, envolve o levantamento da história do local, dos aspectos geomorfológicos e arquitetônicos, da fauna e flora, das redes de abastecimento, dos eventos típicos e tradicionais, dos movimentos sociais, das atividades produtivas e das culturas material e imaterial.

No presente trabalho, a cultura é considerada como um conjunto de sistemas simbólicos que compreendem as tradições e suas relações com a comunidade e com o meio ambiente, transmitida de geração em geração, originando bens materiais e imateriais. Já a cultura material é ponderada como o resultado concreto das expressões culturais, representada pelos artefatos produzidos em um território. Por fim, a cultura imaterial é entendida como aquele conhecimento que é transmitido de maneira prática, não sistematizado, estritamente relacionado ao saber-fazer de um povo. Contudo, como lembra Meneses (2009), sabemos que não há como separar o material e o imaterial, mesmo que sejam distinguíveis entre si.

Nessa perspectiva, o Relevo Holístico pode ser considerado como um facilitador nos processos de descolonização, uma vez que a suspensão hierárquica do saber é fundamental para sua efetivação.

2. A FERRAMENTA MAPEAMENTO GEOICONOGRÁFICO

A metodologia do Design Sistêmico tem como objetivo o desenvolvimento de um novo modelo econômico-produtivo, por meio do projeto de uma rede que conecte as atividades produtivas de um determinado território. Tal conexão é estruturada em ciclos industriais abertos, de maneira que os *output* (saídas) de um sistema produtivo se transforme em *input* (entrada) para outros sistemas produtivos, preferencialmente, no mesmo território. Nesta perspectiva, os sistemas produtivos tendem a emissão zero, assim como ocorre na natureza, na qual não existe 'resíduo' (BISTAGNINO; PETRINI, 2011).

Sendo assim, o Mapeamento Geoiconográfico é frequentemente utilizado em projetos que envolvem territórios e a busca pela valorização da cultura e dos saberes locais, visto que facilita a compreensão do contexto de maneira sistêmica. Neste cenário, Capra (1996) destaca que o pensamento sistêmico consiste em uma mudança de paradigma, na qual as partes de um sistema (conjunto de partes unidas entre si por meio de relações) não são observadas nem analisadas separadamente, como indicaria a ciência tradicional (cartesiana), mas sempre como um todo.

Nesta perspectiva, os sistemas produtivos são abordados como 'sistemas abertos', que estão em constante troca de matéria/energia/informação/etc. com o ambiente externo, em um fluxo de ligação entre seus elementos (CAPRA, 1996). Tal mudança de paradigma (das partes para o todo, ou de objetos para relações) é a principal característica do pensamento sistêmico. Isto implica, necessariamente, em uma reviravolta metodológica: do 'medir' ou 'pesar', para 'mapear' (BISTAGNINO; PETRINI, 2011).

O Relevo Holístico não se limita, portanto, a uma coleção de dados, este é considerado como uma documentação crítica do estado da arte de um determinado território. Seu processo de elaboração coletivo e colaborativo, baseado nos princípios de autonomia, promove o reconhecimento e fortalecimento da identidade e dos saber-fazer da comunidade em questão. Não raramente, estes saberes, passados de geração em geração, são abandonados, pois são desvalorizados e depreciados. A seguir, apresentamos a aplicação dessa ferramenta no território do Serro.

2.1. O processo de aplicação - caso do território do Serro

O Relevo Holístico em questão foi empregado em uma pesquisa de doutorado (PÊGO, 2016), com o intuito de compreender do território do Serro/MG, localizado na

Estrada Real, uma das zonas turísticas mais importantes do Estado de Minas Gerais (OLIVEIRA; PÊGO, 2017).

A região foi de grande relevância para a exploração de ouro e diamante em Minas Gerais, durante o século XVIII. No século XIX, em função do declínio das reservas destes minerais, perdeu sua importância e passou a se dedicar na agricultura. A partir do século XX, esse território foi se consolidando como um polo na produção de gado leiteiro. Atualmente ele é reconhecido pelos produtos laticínios, principalmente pelo primeiro bem registrado como Patrimônio Imaterial de Minas Gerais, em 2002: o 'queijo do Serro'. Neste contexto, Oliveira e Pêgo (2017) destacam ainda a importância do Serro no âmbito da gastronomia, tipicamente mineira, na produção artesanal das panelas de pedra-sabão e nos célebres arranjos de sempre-vivas.

Com o intuito de facilitar a visualização e compreensão de todo o levantamento realizado, o resultado é sumarizado e configurado em um painel gráfico (*Cartellone*), caracterizado pela linguagem universal, impactante e, fundamentalmente, imagética, como pode ser observado na Figura 1.

Figura 1 - Fragmento do Relevo Holístico do território do Serro e seus arredores.
Fonte: PÊGO, 2016, p. 65.

3. DESCOLONIZAÇÃO E A VALORIZAÇÃO DA CULTURA LOCAL

Segundo Maldonado-Torres (2016) o processo descolonização[1] teve início no final do Século XVIII, com os movimentos de independência da América Latina, sendo, talvez, o mais importante deles a Revolução Haitiana (1791-1804). Naquela oportunidade, os haitianos, principalmente a população negra, questionaram não somente a soberania da França como colonizadora, mas também os simbolismos e características sociais adotados pelos colonizadores: a representação de negros como seres bárbaros, a escravidão recorrente e o posicionamento dos negros nessa sociedade (MALDONADO-TORRES, 2016). O movimento teve como resultado a conquista da independência haitiana, sendo muitas vezes comparado à Revolução Francesa (1789–1799), com relação à sua importância para o cenário político das Américas.

Apesar desse marco histórico, os estudos acerca da descolonização só alcançaram relevância acadêmica durante a década de 1990 (QUINTERO; FIGUEIRA; ELIZALDE, 2019). No âmbito do design, por exemplo, boa parte dos currículos das universidades ainda são baseados em estruturas e perspectivas eurocentrista/anglo-saxã, na qual percebe-se certa negligência, ou descaso, quanto às abordagens que tratam da valorização dos saberes locais. Ainda assim, podemos encontrar alguns autores que propõem a descolonização do design (ANSARI, 2017). Para tanto, Ansari (2018) defende que é necessário, em primeiro lugar, criar espaços acadêmicos em que designers e pesquisadores da área tenham a possibilidade de discutir e questionar os discursos utilizados atualmente, considerando as realidades de outras culturas, como as latinas e as africanas.

Abdulla e seus colaboradores (2016) defendem a adoção de mudanças que ultrapassem o âmbito acadêmico e até mesmo repensar a profissão do designer e suas práticas. Isso significa, trabalhar assiduamente e efetivamente com comunidades locais, muitas vezes marginalizadas, com o intuito de valorizar conhecimentos tradicionais e práticas coletivas que, mais recentemente, estão caindo no esquecimento, sufocadas pelo cientificismo.

4. CONCLUSÃO

Entendendo o processo de descolonização como uma mudança da visão eurocêntrica, para uma perspectiva local, o mapeamento geoiconográfico é um convite para a criação de sistemas econômicos-produtivos na contramão da globalização, pois esta ferramenta é estruturada para facilitar o processo de reconhecimento de um determinado território, de maneira sistêmica.

[1] O autor utiliza o termo decolonialidade em substituição ao termo descolonização. Apesar de ser derivada da palavra inglesa "*decoloniality*", não há um consenso entre autores sobre o uso de um termo em detrimento ao outro. Para fins de praticidade, optou-se pelo uso do termo "descolonização" ao longo desse resumo.

Sendo assim, é possível inferir que o Relevo Holístico auxilia na valorização dos saberes locais, não raro, rechaçados em detrimento de conhecimentos externos, sem qualquer proximidade ou conexão com a cultura do território em questão.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ALICE NOVATO SILVA DE FARIA; Mestranda em Design; UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; alicensfaria@gmail.com.

IRA NASSER ROSA OLIVEIRA; Graduanda UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; iranasser.rosa@gmail.com.

KÁTIA ANDRÉA CARVALHAES PÊGO; Doutora em Design Sistêmico; UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; katiapego@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABDULLA, D. *et al*. A Manifesto for decolonising design. **Journal of Futures Studies**, 1 mar. 2019. v. 23, n. 3, p. 129–132.

ANSARI, A. What a decolonization of design involves: two programmes for emancipation. In: **Beyond Change: Questioning the Role of Design in Times of Global Transformations Conference**, 1, 2018, Londres. [*Anais eletrônicos*...]. Londres: Decolonising Design / Design Research Portal - DRP, 2018. Disponível em: <https://www.decolonisingdesign.com/actions-and-interventions/publications/2018/what-a-decolonisation-of-design-involves-by-ahmed-ansari/>. Acesso em: 02 out. 2020.

ANSARI, A.; KANDALA, R. The center and the periphery: beyond Eurocentrism. Nova Iorque: **XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students**, 13 jun. 2016. v. 22, n. 4, p. 7–8.

BERNARDINO-COSTA, J.; GROSFOGUEL, R. Decolonialidade e perspectiva negra. Brasília: **Sociedade e Estado**, 2016. v. 31, n. 1, p. 15–24. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-69922016000100015&script=sci_arttext>. Acesso em: 17 out. 2020.

BISTAGNINO, L.; PETRINI, C. **Design sistemico:** progettare la sostentabilità produttiva e ambientale. Bra: Slow Food, 2011.

ESTERMANN, J. *et al*. Interculturalidade crítica e decolonialidade da educação superior: para uma nova geopolítica do conhecimento. **Laplage em Revista**, Sorocaba, v. 3, n. 3, p. 17-29, 2017.

HAESBAERT, R. Da desterritorialização à multiterritorialidade. In: **Encontro de Geógrafos da América Latina**, X, 2005, São Paulo. *Anais*... São Paulo: USP AGB, 2005, p. 6.774-6.792. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/bgg/article/view/38739/26249>. Acesso em: 10 maio 2020.

HAESBAERT, R.; LIMONAD, E. O território em tempos de Globalização. **Etc..., espaço, tempo e crítica**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 39-52, ago. 2007.

KAZAZIAN, Thierry (Org.). **Haverá a idade das coisas leves**: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

KRUCKEN, L. **Design e território**: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Sebrae, 2009.

MALDONADO-TORRES, N. Transdisciplinaridade e decolonialidade. **Sociedade e Estado**, Brasília, v. 31, n. 1, p. 75-97, 2016.

MENESES, J. N. C. Modos de fazer e a materialidade da cultura "imaterial": o caso do queijo artesanal de Minas Gerais. **Patrimônio e Memória**, Assis, v. 5, n. 2, p. 19-33, dez. 2009.

OLIVEIRA, P. M.; PÊGO, K. A. C. Reconhecimento do território através do método do Design Sistêmico de mapeamento geoiconográfico. In: KRUCKEN, L.; MOL, A. LUZ, D. (orgs.). **Territórios criativos:** design para a valorização da cultura gastron mica e artesanal. Belo Horizonte: Editora Atafona, 2017. p. 193–206.

PÊGO, K. A. C. **Approach of the systemic design in material and intangible culture of Estrada Real:** territorial Serro case. 2016. Tese (Doutorado em Design Sistêmico) – Politecnico di Torino, Torino, 2016. Disponível em: https://porto.polito.it/2644209/. Acesso em: 2 abr. 2020.

QUINTERO, P.; FIGUEIRA, P.; ELIZALDE, P. C. **Uma breve história dos estudos decoloniais**. São Paulo: MASP; Afterall, 2019. p. 1–11. Disponível em: <https://masp.org.br/uploads/temp/temp-QE1LhobgtE4MbKZhc8Jv.pdf> Acesso em 15 jan 2021.

RATTNER, Henrique. Globalização: em direção a um mundo só? **Estudos avançados**, São Paulo, v. 9, n. 25, p. 1-8, dez. 1995.

SAQUET, M. A.; SILVA, S. S. Milton Santos: concepções de geografia, espaço e território. **Geo UERJ**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 18, 2008, p. 24-42. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/1389/1179. Acesso em: 11 jun. 2020.

SAQUET, M. A. As diferentes abordagens do território e a apreensão do movimento e da (i)materialidade. **Geosul**, Florianópolis, v. 22, n. 43, p. 55-76, jan./jun. 2007. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/geosul/article/view/12646. Acesso em: 11 jun. 2020.

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE . **Territórios em movimento**: cultura e identidade como estratégia de inserção competitiva. Rio de Janeiro: Relume Dumará / Brasília, DF, 2004.

SOUZA-LOBO, E. O gênero da representação: movimento de mulheres e representação política no Brasil (1980-1990). **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, n. 17, p. 7-14, 1991.

TAVARES NETO, J. Q.; KOZICKI, K. Do "eu" para o "outro": a alteridade como pressuposto para uma (re) significação dos direitos humanos. **Revista da Faculdade de Direito - UFPR**, Curitiba, n. 47, p. 65-80, 2008.

MOBILIÁRIO CEARENSE:
INVESTIGANDO A PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA

Palavras-chave: Design cearense, Design mobiliário, Design de produto, Cultura cearense.

CEARENSE FURNITURE:
INVESTIGATING CONTEMPORARY PRODUCTION

Keywords: Ceará design, Furniture design, Product design, Ceará culture.

João Carlos Alves de Araújo

Vítor Domício de Meneses

Maria Aurileide Ferreira Alves

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho é um relato de pesquisa realizada para trabalho de conclusão de curso de design sobre a produção contemporânea do mobiliário cearense, investigando processos de projeto e de produção de mobiliários de alguns designers cearenses da atualidade.

Desde que o homem se tornou sedentário, diversos artefatos foram criados para auxiliar nas tarefas cotidianas. Entram nesse conjunto desde a própria casa, que atendeu a necessidade de abrigo, como também mobiliários, ainda em formatos primitivos. Já nas civilizações egípcia e grega, o mobiliário passou a ser um indicativo econômico, as famílias ricas tinham casas com peças de mobiliário ornamentadas com materiais preciosos enquanto a população pobre utilizava materiais de fácil acesso como palha e rochas para produzir seu mobiliário (OATES, 1981). No contexto brasileiro, a desigualdade econômica também pode ser observada quando se compara o mobiliário das casas de fazenda com aquele encontrado em senzalas ou alojamentos (BRANDÃO, 2010). A casa tradicional do sertão do Ceará evidencia a criatividade dos sertanejos, predominando o uso de couro e a carnaúba na fabricação de móveis, utensílios e na própria arquitetura (CASTRO, 2014).

Na última década fez-se notável uma maior difusão do design cearense, tanto no que diz respeito à sua produção como também em relação à divulgação e comercialização de produtos. Este cenário foi reconhecido quando, em 2019, Fortaleza recebeu o título de Cidade Criativa em Design pela UNESCO, ampliando o debate sobre este tema. Deste contexto de valorização da produção local, emergem trabalhos relevantes na área do design de mobiliário, tais como a coleção fruto da parceria dos Irmãos Campana com o artesão Espedito Seleiro (DIÁRIO DO NORDESTE, 2015) e também as peças do designer Rafael Studart (FILGUEIRAS, 2018), trazendo em comum a influência de elementos da cultura cearense.

Neste sentido, o objetivo deste trabalho é investigar sobre o mobiliário cearense, caracterizando o contexto da produção contemporânea no Ceará. Para realizar este trabalho, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o conceito de mobiliário e sobre a história do mobiliário cearense, buscando compreender as origens da produção do design cearense e suas influências. Para caracterizar o contexto da produção contemporânea, foi realizado um levantamento dos designers cearenses de mobiliário e sua produção, além de entrevistas com designers para compreensão do processo criativo e dos condicionantes que influenciaram na forma final dos produtos. Para compreender melhor o processo de projeto do mobiliário cearense, foram selecionados três projetos de três designers diferentes para realização de estudos de caso. Nesta fase será realizada uma análise de cada projeto com foco no desenho, nos materiais e na forma de apresentação do produto proposta por cada designer.

O mobiliário é utilizado tanto para decoração como também para funções específicas: sentar, dormir, descansar, trabalhar, sendo um apoio geral para tarefas cotidianas. Além disso, o mobiliário também representa história, desde a Idade da Pedra sofrendo transformações de acordo com a evolução do homem, a partir de interesses sociais, e também como expressão de riqueza ou poder de classes mais ricas. Para as civilizações egípcia e grega, o mobiliário passou a ser um indicativo econômico, as famílias ricas tinham casas com peças de mobiliário ornamentadas com materiais preciosos enquanto a população pobre utilizava materiais de fácil acesso como palha e rochas para produzir seu mobiliário (OATES, 1981).

No contexto brasileiro, a casa tradicional do sertão do Ceará evidencia a criatividade dos sertanejos, predominando o uso de couro e a carnaúba na fabricação de móveis, utensílios e na própria arquitetura (CASTRO, 2014).

Na última década fez-se notável uma maior difusão do design cearense. Este cenário foi reconhecido quando, em 2019, Fortaleza recebeu o título de Cidade Criativa em Design pela UNESCO, ampliando o debate sobre este tema.

O objetivo geral deste trabalho é identificar e investigar o mobiliário cearense, seu contexto de projeto e sua produção contemporânea. A metodologia de pesquisa foi dividida em três momentos: pesquisa bibliográfica abordou o conceito de mobiliário e a história do mobiliário cearense; levantamento dos designers cearenses de mobiliário e sua produção, para realizar entrevistas semiestruturadas com três profissionais designers cearenses, na busca de compreender suas inspirações e escolhas de materiais para compor suas peças; análise de projeto com foco no desenho, nos materiais e na forma de apresentação do produto proposta por cada designer.

2. MOBILIÁRIO CEARENSE

Para investigar sobre o mobiliário cearense contemporâneo, foram escolhidos três designers: Érico Gondim, John Balbino e Rafael Studart. Foi realizada uma entrevista semiestruturada com cada um deles através de videoconferência por um aplicativo de reuniões. Cada entrevistado respondeu perguntas divididas em três partes: Processo Criativo, Atuação Profissional e Análise de Mobiliário. Nesta última parte, o pesquisador selecionou uma peça de mobiliário de cada um dos entrevistados para ser analisada.

2.1. Érico Gondim

Érico Gondim Oliveira é um Designer de Produtos e Artista Visual com 20 anos de profissão, nasceu em 02 de março de 1978 no Estado do Ceará. Conta com vários projetos reconhecidos de forma individual e colaborativa com artesãos, marceneiros e outros profissionais da área. Autor dos projetos: Mesa Vibra, Célula, Cadeira Ivy e Aparador Vai e Vem.

Para Gondim (2020), é importante deixa fluir a criatividade até chegar nas possibilidades de criação. O mobiliário é um elemento de interação, utilizando suas

memórias afetivas na criação de suas peças. Testando as características dos materiais até seu limite. Destaca a importância de parcerias com grupos produtivos, possuindo vários trabalhos autorais usando os artesanatos cearense e atuando como consultor no SEBRAE-CE.

A peça escolhida para análise foi o Aparador Vai e Vem, feito em colaboração com as artesãs de Itaiçaba. Observando as artesãs trançarem as palhas da carnaúba, Gondim, decidiu inovar o trançado aprimorando a técnica, mas sem perder as origens, fazendo uma esteira que, depois, uniu a um aparador para criar um algo diferente, com estrutura desigual. Despadronizado, saindo do plano reto, resgatando a memória regional tradicional.

2.2. John Balbino

Natural de Juazeiro do Norte, John Herbert Alves Balbino nasceu em 04 de abril de 1974. Se interessou por design gráfico, trabalhou em na área da comunicação, chegando a iniciar o curso de publicidade, porém o curso foi interrompido por falta de identificação. Tem formação tecnológica em Construção Civil. Hoje, atua como designer de produto, desde sua formação em 2017 e está cursando Mestrado em Artes pelo IFCE. O seu portfólio conta com trabalhos autorais como: Cadeira Árvore, Banqueta Cuscuz, Cadeira Jangada e a Banqueta Cabaçal.

O mobiliário moderno brasileiro é usado como referências nos seus projetos, em que relaciona o mobiliário a memória cultural afetiva. Destacando que ter familiaridade com material ajuda no processo criativo. Usa fotografia e observação como aliados. Balbino (2020) conta que o design funciona melhor de forma colaborativa. Usando as redes sociais como divulgação, já que são peças únicas, tendo como público-alvo aqueles que se identificam ou valorizam a cultura. “Ser designer é desafiador”.

Observando a Banda Cabaçal dos Irmãos Aniceto, Balbino decidiu criar um pufe ou banqueta com inspirações em seus instrumentos, influenciando sua estrutura, e na indumentária usada pelos integrantes, que foi inspiração para a cartela de cores, dando origem ao Banco Cabaçal. Sua primeira exibição foi no Janelas Casa Cor Ceará 2020.

2.3. Rafael Studart

Rafael Studart Alencar Falcão nasceu em 04 de janeiro de 1983, natural de Fortaleza, Ceará. Formado pelo curso de Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Ceará, atuou como arquiteto por sete anos, mas atua como designer desde que fez um curso de design de mobiliário na Itália. Atualmente, mora no Canadá. Possui muitos trabalhos reconhecidos nacionalmente. Dentre esses trabalhos, pode-se citar: Mancebo Mandacaru, Pocotó, Peteca e o Totó.

Seu processo criativo se baseia em uma tríade: encantar, transformar e surpreender. Para Rafael, encantar é melhorar a qualidade de vida de alguém; transformar é usar o incomum para sua criação; surpreender é impactar de forma positiva. Possui vários projetos reconhecidos no Brasil e no exterior. Suas peças são fabricadas tanto em sua marcenaria como em industrias. Seu público consumidor se concentra em Fortaleza e São Paulo, mas, por atualmente morar fora do Brasil, considera que perdeu força no mercado.

O Banco Totó foi a peça selecionada para análise. O projeto ocorreu a partir de um trabalho em parceira com a arquiteta Eliana Braga e pela admiração que Rafael tem pelo trabalho do designer Guilherme Luigi. Dessa forma, o banco foi desenhado na busca de uma peça versátil, que pudesse ser levada para qualquer lugar, cuja forma faz referência ao cachorro, “o melhor amigo do homem”. Os padrões dos azulejos sempre mudam, tornando a peça única. Não existe, também, uma madeira específica para compor o Totó.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante esta investigação, percebeu-se o quão escassas ou desatualizadas são as informações disponíveis para realizações de pesquisas sobre o design cearense, evidenciando a importância de desenvolver pesquisas desta natureza para, inclusive, construir coletivamente os devidos registros da produção cearense no campo do design.

O mobiliário cearense é um assunto muito abrangente, precisando de mais análises e estudos em diferentes áreas e segmentos. Esse trabalho foi feito com o intuito de agregar conteúdo para futuras pesquisas sobre a cultura cearense de maneira geral.

O design de mobiliário, para além de somente atender às necessidades operacionais dos usuários, deve também ser reconhecido como produto cultural,

memória de uma época, testemunho de fatos sociais, contribuindo para a afirmação da identidade de uma comunidade e o para o desenvolvimento local.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

JOÃO CARLOS ALVES DE ARAÚJO; Bacharel em Design; UniFanor; Fortaleza, Ceará, Brasil; joaocarlosaraujo2013@gmail.com

VITOR DOMÍCIO DE MENESES; Mestre em Arquitetura e Urbanismo e Design; UniFanor; Fortaleza, Ceará, Brasil; vitor.meneses@professores.unifanor.edu.br

MARIA AURILEIDE FERREIRA ALVES; Mestre em Design; UniFanor; Fortaleza, Ceará, Brasil; maria.alves@professores.unifanor.edu.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, Adailton Laporte de. **Designers de Mobiliário**: Um estudo de caso sobre o processo de configuração dos designers contemporâneos brasileiros. Recife, 2011.

BALBINO, John. **Entrevista concedida a João Carlos Alves de Araújo**. Fortaleza, 01 de dezembro de 2020.

BRANDÃO, Angela. **Anotações para uma história do mobiliário brasileiro do século XVIII**. Revista CPC, São Paulo, n. 9, p. 42 - 64, nov. 2009/abr. 2010. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/cpc/article/view/15654/17228. Acesso: 23 out. 2020.

CASTRO, José Liberal de. **Arquitetura no Ceará**: O século XIX e algumas antecedências. Revista do Instituto do Ceará, 2014.

DIÁRIO DO NORDESTE. **Mestre Espedito Seleiro e Irmãos Campana na Casa Cariri**. 2015. Disponível em: https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/regiao/mestre-espedito-seleiro-e-irmaos-campana-na-casa-cariri-1.1346116. Acesso: 23 out. 2020.

FILGUEIRAS, Isabel. Cearense Rafael Studart é um dos designers que levam os elementos do Nordeste, em peças autorais, para mostras como a Design Weekend. Disponível em: https://www.opovo.com.br/jornal/vidaearte/2018/09/engenhosidade-do-design-cearense.html. Acesso: 23 out. 2020.

GAUDENCIO, Lilian Filgueiras. **A Brasilidade do Mobiliário Português no Século XIX**. Porto, julho de 2009.

GONDIM, Érico. **Entrevista concedida a João Carlos Alves de Araújo**. Fortaleza, 01 de dezembro de 2020.

MOBILIÁRIO. In: **Dicionário Michaelis** On-line. Disponível em: http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=dispositivo. Acesso em: 23 out. 2020.

MUSEU DO SERTÃO DE PETROLINA. **Casa Sertaneja**. Petrolina, Pernambuco, 1973. Disponível em: https://www.valetourvirtual.com/museudosertao/ Acesso em: 18 de novembro de 2020.

OATES, Phyllis Bennett; SEYMOUR, Mary. **História do Mobiliário Ocidental**. 1.ed. Lisboa: Editora Presença, 1991.

RUGGERI, Amanda. **O arquipélago escocês que reescreve a história da Idade da Pedra**. 29 de fevereiro de 2016. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/revista/vert_tra/2016/02/160219_vert_travel_ilha_escocia_surpresa_fd Acesso em: 28 de setembro de 2020.

STUDART, Rafael. **Entrevista concedida a João Carlos Alves de Araújo**. Fortaleza, 02 de dezembro de 2020.

NOVOS FORMATOS DE NEGÓCIOS DE MODA

Palavras-chave: design de moda, sustentabilidade, negócios.

NEW FASHION BUSINESS FORMATS

Keywords: fashion design, sustainability, business.

Araguacy Paixão Almeida Filgueiras
Eveline Maria da Silveira de Azevedo
Fernanda Farias Vasconcelos Kreytlow

1. INTRODUÇÃO

A moda vem nos mostrando, desde o final do século XIX, que as criações de novas peças são destinadas a propósitos sociais, culturais, de diferenciação, aceitação e construção de identidade. Fomos criados dentro de uma sociedade que vangloria o consumo de novos produtos, não apenas roupas, mas também objetos de decoração, carros, imóveis e outros. Autores como Carvalhal (2016) e Lipovetsky (2009) nos lembram que desde o princípio, peças do vestuário cumpriram propósitos de adorno, proteção e diferenciação, entre outros.

Com a ampliação significativa de negócios de moda, no decorrer do último século, observamos o aumento da extração de matéria prima natural e o crescente volume de fabricação de peças feitas pela indústria da moda. Este artigo tem como objetivo discutir os impactos dessa indústria e apresentar novos formatos de negócios de moda mais responsáveis e que agridam menos ao meio ambiente. Aliando pesquisa bibliográfica e de campo, foram escolhidas três empresas para exemplificar esses novos formatos: a Roupateca, a Mini Fashion Bar e a Revival. Ambas empresas se propõem em desenvolver uma moda responsável ambientalmente e que facilitam a vida do consumidor.

2. MODA E CONSUMO – revendo conceitos

A Moda e o consumo sempre tiveram uma relação estreita. Geralmente vista como algo fútil é facilmente ligada ao excesso de consumo, foi ainda mais popularizado pelo movimento Fast Fashion, principalmente por empresas como a Zara, do Grupo Inditex, a H&M, entre outras.

Quando falamos em consumismo e nos porquês desse excesso de consumo, sem real necessidade, entendemos que é algo que vai além do "precisar" e passa a representar o "mostrar que possuo", com base na necessidade do "ter" e não apenas na de "adquirir pois preciso", o que é extremamente influenciado pela maneira pelas quais os produtos são apresentados para as pessoas, e da sedução que essa apresentação causa. Gilles Lipovetsky, em seu livro *A sociedade da sedução: democracia e narcisismo na hipermodernidade liberal* (2019), aborda a hipermodernidade liberal como 'uma importante ruptura nessa história milenar, na medida em que impõe à nossa sociedade a generalização do *éthos* de sedução e a supremacia de seus mecanismos. As palavras de ordem não parecem ser mais coagir, ordenar, disciplinar, reprimir, mas sim 'agradar e impressionar'" (LIPOVETSKY, 2019, s/n).

Bauman, 1999, define consumir como algo essencial à subsistência humana, quando afirma que "consumir é atividade inerente à humanidade, conduta atemporal e pré-requisito de subsistência humana (...)" (1999, p. 77). Por outro lado, Carqui (2015), nos fala que existe uma diferença importante entre consumo e consumismo: "A nova configuração econômica de sociedade fluída tem como alicerce o consumismo que, diferentemente do consumo, se caracteriza pela aquisição de tudo aquilo que possa proporcionar a felicidade e o alívio [...]" (CARQUI, 2015, p. 260).

Corroborando essa afirmação, Bauman (2008), relata acerca do consumismo:

> Pode-se dizer que o "consumismo" é um tipo de arranjo social resultante da reciclagem de vontades, desejos e anseios humanos rotineiros, permanentes e, por assim dizer, "neutros quanto ao regime", transformando-os na principal força propulsora e operativa da sociedade, uma força que coordena a reprodução sistêmica, a integração e a estratificação sociais, além da formação de indivíduos humanos, desempenhando ao mesmo tempo um papel importante nos processos de autoidentificação individual e de grupo, assim como na seleção e execução de políticas de vida individuais (BAUMAN, 2008, p. 41).

Entendemos, portanto, que o conceito de consumo, embora seja inerente à humanidade, como afirma Bauman (1999, p. 77), é algo que ultrapassa o senso de ser humano como um todo, indo para um patamar de realizações individuais, o que por muitas vezes pode ocasionar confusão entre o que é realmente necessário, ou o que se escolhe que seja necessário, por vontades e desejos pessoais de posse e de pertencimento a grupos distintos ou para satisfazer uma autoafirmação de merecimento. A moda geralmente é onde se encontra, em maior quantidade, o consumo rápido e geralmente imediatista, pois, como afirma Lipovetsky (2019), a sedução está a todo tempo a nos rodear, a nos agradar e a nos satisfazer.

Contudo, a moda vem mudando de forma significativa no decorrer da última década. Anteriormente, os consumidores acompanhavam os desfiles de moda e logo escolhiam o que gostariam de usar na próxima temporada, eram as marcas e os estilistas que traziam as propostas de tendência em cores, tecidos e silhuetas. Porém, os consumidores mais atentos vêm apresentando comportamentos de compra e consumo mais conscientes e mudando não apenas quantidade, mas também a qualidade e tempo de sobrevida do produto de moda.

Na atualidade, a moda vem sendo construída pautada nas mudanças de comportamento das pessoas, conforme Maioli (2012, p. 21) “podemos ler a moda como um fenômeno condicionado pelas mudanças sociais, ou como elemento manipulador e homogeneizante da indústria cultural”, e as empresas, atentas a essas mudanças, estão procurando desenvolver marcas propositivas, olhando para o mundo, para a natureza, para a sociedade e para as pessoas, pois a resposta está fora dela es no que ela toca do lado de dentro das marcas.

Valores ambientais, sociais e econômicos tornaram-se diretrizes para que as empresas fidelizem seus clientes, não apenas vendendo um estilo de vida, mas defendendo algo muito maior e mais amplo (DILLON, 2012; FLETCHER, 2011). Com esse objetivo estão surgindo novas maneiras de se trabalhar com a moda, pois desenvolver novos produtos e utilizar matérias-primas sem saber a procedência e as condições da mão de obra envolvida provavelmente fará com que produtos não sejam tão bem aceitos pelo novo perfil de consumidor.

No Brasil, somente em 2018, foram produzidos cerca de 8,9 bilhões de artigos têxteis e de vestuário, ou seja, muita roupa sendo produzida e que não condiz com a quantidade de pessoas no país (ABIT, 2019). Esse dado leva-nos a refletir, como consumidor e como marca, sobre se existe a real necessidade de extrair tantos recursos naturais para produzir tantas peças que não serão consumidas. Precisamos mesmo fabricar mais? Não seria mais responsável e consciente alugar, trocar, compartilhar o que já existe? Por esse propósito tantas marcas estão surgindo no mercado para propor novas formas não apenas de consumir, mas também vivenciar a moda.

Kowacs-Treptow (2019) nos traz uma reflexão acerca da produção excessiva de artigos têxteis, apresentando dados preocupantes na indústria da moda. A cada estação, ficam encalhados 20% da produção das marcas de moda, 17% nas lojas de departamento e 10% nas lojas de *fast fashion*. O que fazer, então, com esse excedente? Para onde vai? Após as possibilidades de oferta com preços mais baixos, liquidações e *outlets* por exemplo, as peças vão parar em lixões e países do terceiro mundo. Nestes, alguns locais já não querem porque abala a indústria de confecção local. A autora apresenta estratégias como sites que vendem estoques antigos como, por exemplo, Overstock.com, E-bay, Yoox, The Real Real, Vent-Privee e RueLaLa. As empresas veem, assim, comercialização de produção que seria descartada e aquelas pessoas que não importam o uso "do que está na moda" adquirem peças de preço mais baixo.

Para além dos prejuízos financeiros, algumas empresas têm demonstrado preocupação com os impactos sociais e ambientais. Há, por exemplo, uma empresa de reconhecido potencial do mercado *fast fashion* que arrecada roupas usadas e oferece um cupom de desconto na compra de produtos da marca, sendo que, a cada quilo de roupa arrecadada, destina dois centavos de euro a doações assistenciais. Outra empresa seleciona e classifica as roupas e parte é doada e outra parte é reciclada.

3. MODA E CONSUMO – o despertar da sociedade

Essa realidade mostra que podem surgir outros formatos de empresas de moda com uma proposta mais sustentável, mais propositiva, como por exemplo: brechós, lojas colaborativas, lojas de aluguel de produtos de moda. que comercializam peças que já

existem no planeta. A Roupateca e o Mini Fashion Bar são dois exemplos de negócios de moda que ajudam e resolvem problemas do cotidiano das pessoas.

A Roupateca é uma empresa paulista que funciona como uma loja de aluguel de roupa, o cliente paga uma assinatura mensal e pode solicitar peças do acervo por um período de alguns dias e depois devolve a peça e solicita outras, assim ele não precisa comprar uma roupa específica para um evento, roupa esta que ele usaria poucas vezes depois. Dessa forma o cliente tem à disposição um guarda-roupa com muitas opções sem precisar desembolsar altos valores

. A empresa disponibiliza planos de 1, 3 e 5 peças por vez, ou seja, quanto mais peças o cliente alugar por vez, mais alto será o valor do plano mensal.

Outro exemplo de modelo de negócio de moda é o Mini Fashion Bar, uma espécie de frigobar de peças de vestuário inventado pela marca francesa Pimkie. Esse negócio está presente em hotéis e para que os clientes não precisem levar várias peças na mala, eles podem alugar peças no próprio hotel, usá-las e depois devolvê-las, pagando apenas pelo tempo de uso. A Mini Fashion Bar facilita a vida daquelas pessoas que precisam viajar por conta do trabalho e que não querem se preocupar em levar várias roupas que ocupam volume, como casacos de frio, e também não pagar por excesso de bagagem, assim até as companhias aéreas agradecem também.

O terceiro exemplo é a loja Revival, empresa cearense cujos princípios são de sustentabilidade, qualidade de vida e custos baixos. Nasceu como brechó e espaço de convivência zen, com músicas suaves, rodas de conversa, encontros para reflexões e práticas como o yoga e venda de artigos naturais. Com a pandemia, teve que se modificar, passando de loja física à loja virtual. Parte das atividades foi suspensa, mas continua trabalhando com os mesmos princípios, com relação próxima à sua clientela, que se enquadra no consumo consciente. Dentre suas atividades, venda de chás, sebo de livros, discos de vinil, orientação sobre cuidados e manutenção das peças de roupa, dentre outros.

4. CONSIDERAÇÕES GERAIS

Chegamos ao ponto de repensar nossas práticas e modos de produção e consumo. O limite dos recursos e os impactos que a produção excessiva tem causado no planeta têm

despertado a sociedade para buscar alternativas para redução dos seus efeitos tóxicos e prejudiciais. Negócios como os citados, além de facilitar a vida das pessoas, ajudam o planeta, pois assim não estamos produzindo peças novas e utilizando mais recursos naturais. Esses novos formatos de negócios nos ajudam a afirmar que não precisamos encher nossos guarda-roupas de peças que muitas vezes ficam paradas, sem uso, e que pagamos um preço alto por elas. Alugar essas peças e usá-las apenas quando necessário é o mais coerente a ser feito na atualidade. Tanto as novas marcas de moda quanto as antigas precisam construir e educar os consumidores sobre as novas formas de utilizar moda.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ARAGUACY PAIXÃO ALMEIDA FILGUEIRAS; Doutora; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; araguacy@ufc.br

EVELINE MARIA DA SILVEIRA DE AZEVEDO; Mestre; UniFanor; Fortaleza, Ceará, Brasil; azevedos@gmail.com

FERNANDA FARIAS VASCONCELOS KREYTLOW; Mestre; Universidade do Minho; Fortaleza, Ceará, Brasil; fefarias@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABIT. Perfil do setor. 2019. Disponível em: <https://www.abit.org.br/cont/perfil-do-setor>. Acesso em: 22 out. 2020.

BAUMAN, Z. **Vida para consumo:** a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CARQUI, V. B. C. O risco na sociedade de consumo: superendividamento como perda de capacidades. **Revista de Direito, Globalização e Responsabilidade nas Relações de Consumo,** v. 1, n. 2, p. 256-272, jul/dez., 2015.

CARVALHAL, A. **Moda com propósito:** manifesto pela grande virada. São Paulo: Paralela, 2016.

DILLON, S. **Princípios de gestão de negócios de moda.** Barcelona: Editora Gustavo Gilli, 2012.

FLETCHER, K. **Moda & sustentabilidade:** design para mudança. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

LIPOVETSKY, G. **A sociedade da sedução:** democracia e narcisismo na hipermodernidade liberal; tradução Idalina Lopes. Barueri SP; Editora Manole,2020.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero:** a moda e seus destinos nas sociedades modernas; tradução Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MAIOLI, F. **Manual de coolhunting:** métodos e práticas. Milão: Presotto & Palma, 2012.

MINI FASHION BAR. A moda invadiu o frigobar. Disponível em: https://disque9.com.br/mini-fashion-bar-a-moda-invadiu-o-frigobar>. Acesso em: 22 out. 2020.

ROUPATECA. Vestir também é um ato político. Disponível em: <https://aroupateca.com/>. Acesso em: 22 out. 2020.

TREPTOW-KOVACS, D. O desafio da moda que ninguém quis. In: FILGUEIRAS, A. P. A.; VICTOR, D. M. R. (Orgs.). **Moda e contemporaneidade:** cenários e desafios. Campinas, SP: Pontes Editores, 2019, p. 39-56.

O DESIGN E OS DESIGNERS NAS CIDADES CRIATIVAS
perspectivas críticas na formulação de políticas públicas

Palavras-chave: Cidade Criativa, Design, globalização neoliberal, lógicas culturais do colonialismo.

DESIGN AND DESIGNERS IN CREATIVE CITIES
critical perspectives in the formulation of public policies

Keywords: Creative City, Design, neoliberal globalization, cultural logics of colonialism.

Bruno Ribeiro do Nascimento

Claudia Teixeira Marinho

1. VISÃO GERAL: CIDADES CRIATIVAS E GLOBALIZAÇÃO NEOLIBERAL

Criada em 2004, a Rede de Cidades Criativas da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) é uma das principais iniciativas da organização para incentivar o crescimento econômico e desenvolvimento urbano de cidades através da promoção da cultura da criatividade e inovação e das indústrias culturais. Atualmente, a Rede congrega cerca de 180 cidades em todo o mundo, distribuídas em sete centros de criatividade: Cinema, Artesanato e Arte Popular, Design, Gastronomia, Literatura, Mídia e Música.

Após articulação local entre designers e gestores públicos, em 2019, a cidade de Fortaleza foi incluída na Rede com o reconhecimento de Cidade Criativa do Design. Esta inclusão, além de disponibilizar facilidades de financiamento e cooperação internacional, implica na elaboração e efetivação de políticas públicas voltadas para o desenvolvimento urbano, social e econômico, tendo o Design como vetor estratégico e a comunidade de designers locais e seus colaboradores como seu principal elaborador e público ativo.

As Cidades Criativas fazem parte da difusão de discursos em torno de novas formas de produção e criação de valor pautadas sobre a noção de capitalismo criativo e classes criativas (FLORIDA, 2002). Elas surgem a partir de políticas de reabilitação dos tecidos urbanos e econômicos de velhos centros europeus e norte-americanos, que à medida que se desindustrializavam, substituíram a produção material da cidade por

estilos de vida vinculadas ao consumo e ao marketing local (MILES, 2012, p.9). A crescente adesão a este modelo por gestores e líderes políticos regionais, como "instrumento de modernização e internacionalização" (BUROCCO, 2018, p.80) atende às expectativas de integração de suas cidades ao circuito global de um novo tipo de capitalismo baseado na criatividade humana "que mistura elitismo cosmopolita e universalismo pop, hedonismo e responsabilidade, radicalismo cultural e conservadorismo econômico" (PECK, 2005, p. 741).

Pese as promessas de modernização e internacionalização, as Cidades Criativas suscitam questionamentos quanto o seu papel na ocultação de práticas renovadas de "colonialismo e do imperialismo sob o manto embelezador das missões civilizatórias e planos de modernização" (CORONIR, 2005 p. 51). Segundo o grupo *Modernidad/Colonialid* (M/C)[1], apesar do colonialismo clássico ter findado no século passado, as práticas de dominação colonial perduram em forma de controle indireto, especialmente pela imposição de modelos desenvolvimento econômico, representado pela globalização neoliberal (CORONIR, 2005, p.51). Essas imposições preservam o que o M/C designa como "lógicas culturais do colonialismo", intensificando as relações de desigualdade social e racial nas ex-colônias.

Para Miles (2005, p.25), as Cidades Criativas são um "reformismo oitocentista convertido em brutalismo neoliberal de feição modernizante". Ele aponta que os modelos de Cidade Criativa se dão por mecanismos de fragmentação social e não pelo conjunto de experiências e percepções sensoriais de um urbanismo social e etnicamente diverso, promovendo marginalização de culturas locais e precarização dos mais pobres. Por sua vez, Peck (2005), observa que as Cidades Criativas geram um conjunto de ferramentas que promovem a inserção de políticas neoliberalizantes, intervindo ativamente na constituição política de financiamento e privilegiando atores da classe média e rica na promoção de políticas públicas sobre o espaço territorial. Ao analisar a instalação de Clusters Criativos em Joanesburgo e Rio de Janeiro, Burocco (2015) observa que os processos de modernização neoliberais das Cidades Criativas se

[1] *Modernidad/colonialidad* foi um grupo multigeracional e interdisciplinar de pesquisadores e críticos latino-americanos, composto por Aníbal Quijano, Edgardo Lander, Ramón Grosfoguel, Mignolo, Arturo Escobar, Fernando Coronil, Enrique Dussel, Santiago Castro-Gómez, María Lugones e Nelson Maldonado-Torres.

promovem às custas do revigoramento de lógicas coloniais sobre o espaço urbano, apoiando-se na opressão de classe e racial legado pelo colonialismo.

Estas observações levantam genuínas preocupações quanto aos impactos que da Cidade Criativa sobre Fortaleza. Em particular por se tratar de uma cidade com altos indicadores de violência e desigualdade social e racial; com histórico processo de gentrificação urbana em contínuo aprofundamento e precária infraestrutura social. O protagonismo que a comunidade local de designers e seus colaboradores tomam no processo de elaboração e de sua efetivação pode colocá-los no centro dos conflitos. E nos levar a questionamentos, tais como: qual o papel gerencial e mesmo simbólico que o Design e os designers podem tomar na promoção de políticas públicas com viés neoliberalizante do espaço urbano, tais como as Cidades Criativas? E, deste modo, como pode contribuir ou não para a inserção de modelos de organização da vida social-urbana que representam a renovação de práticas colonialistas sobre as dinâmicas culturais e os cidadãos de grandes cidades como Fortaleza?

A promoção de Fortaleza à Cidade Criativa do Design e a participação da comunidade local de designers na elaboração de suas políticas públicas, expressas no plano de desenvolvimento urbano criativo e econômico "Fortaleza 2040", é uma oportunidade para realizar estas observações, a que se propõe esta investigação. Ainda que não possa compor este documento, apontamos a realização de um panorama geral acerca das transformações das práticas de Design, associadas as transformações neoliberais. E, em segundo momento, conectaremos como essas mudanças podem promover o Design como ferramenta para replicação de lógicas culturais do colonialismo, especialmente na promoção de políticas públicas.

2. METODOLOGIA

A expansão das políticas de globalização neoliberal proporcionou mudanças mais gerais na cultura do Design, seus objetos e as práticas que o percorrem. Estas mudanças têm sido descritas como desmaterialização do Design (STERN; SIEGELBAUM, 2019), a partir de um movimento que vai da tradicional produção material de artefatos industriais à produção imaterial. Considerando inclusive atividades de nível "meta" que codificam, organizam e mediam a análise e perícia em relação a várias escalas e públicos,

em contextos de aplicações múltiplas. (JULIER, 2017, p.11). Entretanto, as perspectivas críticas de investigação das atuações contemporâneas do Design têm ainda considerado os artefatos acabados como meio *par excellence* para compreender suas dinâmicas gerais. Desconsiderando as atividades de *upstream*, isto é, que consideram o papel "meta" do Design ao convencionar sistemas e entendimentos que projetam o script posteriormente (JULIER, 2017, p.19).

Neste sentido, esta investigação focará mais nas dinâmicas, discursos e práticas, vinculadas ao processo de elaboração e efetivação das Cidades Criativas. Buscando evidenciar possíveis reforçamentos de convenções gerais que apontam para uma agenda de neoliberalização e de lógicas culturais do colonialismo que analisar os *outputs* gerados pela atuação mesma dos designers. Por tanto, se trata de buscar compreender como o design ganha significado no sistema cultural e social local.

A partir destas considerações, adotamos como enquadramento metodológico a Cultura de Design (Culture of Design), sistematizada a princípio pelo pesquisador finlandês Guy Julier, por admitir uma "nova sensibilidade e posição atitudinal em termos de como o design é praticado" (JULIER, 2006, p.72). E, privilegiar as interrelações dos domínios dos designers nos processos de formação de certos princípios e perspectivas que envolvem contextos sociais complexos e atores heterogêneos.

A metodologia, dessa forma, propõe uma triangulação da pesquisa:

Ainda que não aprofundemos a proposta metodológica, dada a natureza simplificada deste documento, compreende-se que o Design "tem a ver com aquilo que os designers fazem, mas tem sobretudo a ver com a ligação das propostas de design aos fluxos culturais" (DÂMASO-RODRIGUES, 2011, p.287). Deste modo, perceber as possíveis atuações dos designers e do Design na promoção de políticas públicas neoliberalizantes sobre o espaço urbano se trata de, sobretudo, perceber um conjunto complexo de geração e circulação de valores, que se movimentam para além dos atributos visuais ou materiais.

Como fonte primária, serão realizadas entrevistas semi-estruturadas com designers, agentes culturais e gestores públicos envolvidos na elaboração e efetivação do plano de Cidade Criativa do Design de Fortaleza. Além disso, fontes secundárias também serão coletadas, como o dossiê da candidatura de Fortaleza a Cidade Criativa do Design, organizada por comitê gestor instituído pela Prefeitura Municipal de Fortaleza (PMF).

3. ABERTURA DE DISCUSSÕES

Esperamos com esta investigação gerar contributos para a discussão sobre possíveis atuações do Design e dos designers em processos de elaboração e efetivação de políticas públicas de desenvolvimento urbano e econômico de centros urbanos. Compreendendo suas atuações em cenários de complexidade urbana e social na promoção de políticas que ampliam os conflitos sociais e urbanos e fortalecem os mecanismos de opressão legados pelo colonialismo, especialmente pela inserção de agendas de neoliberazações. Além de promover contrapontos críticos acerca do processo de efetivação das Cidades Criativas em Fortaleza, incentivando discussões locais dos designers e atores envolvidos no seu processo de efetivação e suas responsabilidades.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

BRUNO RIBEIRO DO NASCIMENTO; Mestrando em Design; Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ); Fortaleza, Ceará, Brasil; brunothiagodesign@gmail.com.

CLAUDIA TEIXEIRA MARINHO; Doutora; Universidade Federal do Ceará (UFC); Fortaleza, Ceará, Brasil; marinhoclufc@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUROCCO, Laura. **Pólos criativos de Colonialidad no Sul**: creative hubs of coloniality in the south / Laura Burocco. Rio de Janeiro, 2018. 254.

CORONIL, Fernando. Natureza do pós-colonialismo: do eurocentrismo ao globocentrismo, em **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais Perspectivas latino-americanas, Edgardo Lander (Organizador), p50-63, 2005.

DÂMASO-RODRIGUES, Isabel. Investigação em Design: Uma viagem num momento de viragens / elementos para uma reflexão em **Investigação em Arte & Design**, vol. II, p. 282- 293. 2011. Quaresma, José; Dias, Fernando; Guadix, Juan (org.). Lisboa: Edição do Centro de estudos em Belas-Artes da FBAUL, 2011.

FLORIDA, Richard. **The rise of the creative class**: and how it's transforming work, leisure, community, and everyday life. Basic Books, New York. 2002.

JULIER, Guy. From Visual Culture to Design Culture. **Design Issues.** Massachusetts, v.22, n.1, p. 64–76. janeiro de 2006. Disponível em: https://doi.org/10.1162/074793606775247817. Acesso em: 25 de out. de 2020.

JULIER, Guy. Economies of Design. Los Angeles: SAGE Publications, 2017.

JUNQUEIRA, L. D.; ANJOS, F. A. Cidades Criativas: Um panorama a luz dos conceitos e características, em **Turismo e Cidades Criativas**, Anjos, F. A.; Angeli, N. P.; Ruiz, C. D. (Orgs.). 1. Ed. Itajaí: UNIVALI, 2018. p. 25-46.

MILES, Malcom. Uma cidade pós-criativa?, **Revista Crítica de Ciências Sociais**, V.99. 2012. Disponível em: https://journals.openedition.org/rccs/5091. Acesso em: 25 de out. de 2020.

PECK, Jamie. Struggling With the Creative Class. **International Journal of Urban and Regional Research**. v.29. p. 740-770. 2005. Disponível em: https://doi.org/10.1111/j.1468-2427.2005.00620.x. Acesso em: 25 de out. de 2020

STERN, Arden; SIEGELBAUM, Sami. Special Issue: Design and Neoliberalism, **Design and Culture**. v.11, n.3, p. 265-277. 2019. Disponível em: https://doi.org/10.1080/17547075.2019.1667188. Acesso em: 25 de out. de 2020.

EIXO TEMÁTICO

DESIGN E (R)EXISTÊNCIAS COTIDIANAS

páginas 550 - 712

II COLÓQUIO DE PESQUISA E DESIGN

DESIGN PARA O CULTIVO DOMÉSTICO DE PLANTAS: ATUAÇÃO PROFISSIONAL

Palavras-chave: design; cultivo; plantas; ambientes urbanos.

DESIGN FOR DOMESTIC PLANT CULTIVATION: PROFESSIONAL PERFORMANCE

Keywords: design, cultivation, plants, urban environments.

Lia Paletta Benatti

André Carvalho Mol Silva

Sebastiana Luiza Bragança Lana

1. INTRODUÇÃO

O cultivo doméstico de plantas vem sendo abordado em estudos e em propostas mercadológicas por diferentes denominações, de acordo com suas especificidades. Jardim vertical, hortas urbanas ou cultivo *indoor*, são exemplos de expressões que mostram a oportunidade de se explorar uma atividade que tem tomado cada vez mais espaço no cotidiano das pessoas.

Em termos práticos, o cultivo de plantas pode ser exercido com diversos objetivos: oferta de alimentos frescos específicos, decoração, medicina, entre tantos outros. “O homem é e foi importante agente de mudanças vegetacionais e de evolução vegetal, porque sempre foi dependente do meio botânico para a sua sobrevivência” (ALBUQUERQUE, 2005, p. 3).

O estilo de vida urbano apresenta obstáculos que poderiam indicar a diminuição das atividades de cultivo, afinal muitas residências dos centros urbanos não apresentam espaço ou luminosidade ideais. Não existe uma necessidade de se cultivar para se alimentar, pois há agora certa democratização do acesso ao alimento. Por fim, há também

uma redução do tempo para a dedicação à atividade de cultivo, dado ao acelerado estilo de vida urbano.

Apesar destes obstáculos, as pessoas ainda cultivam, e o design ainda se atenta a este fazer. Entende-se então que há uma relação direta da atividade de cultivo com o bem-estar geral do indivíduo. Carreteiro (2003, p. 2) apresentou um estudo sobre psicologia, natureza e jardim e mostrou que já na década de 1990 diversos trabalhos apontaram que a redução do stress é um dos principais efeitos da proximidade com a natureza. Segundo o autor há citações que indicam que os resultados imediatos do contato com a natureza incluem alegria, relaxamento e níveis de stress mais reduzidos.

2. METODOLOGIA

O estudo se enquadra como uma pesquisa aplicada, pois tem como função a geração de instrumentos para designers, arquitetos, paisagistas e entusiastas para a atuação em interface com as atividades de cultivo de plantas. Já em relação aos objetivos, se enquadra como uma pesquisa exploratória, pois proporciona uma visão geral, do tipo aproximativa (GIL, 2008) sobre a interação homem x cultivo e as potencialidades de ação do designer como gestor das atividades de plantio.

O trabalho tem como base o levantamento bibliográfico a partir de material já elaborado e disponível sobre o universo do cultivo de plantas. Foi realizado um levantamento para identificar os tipos de atuação do designer no planejamento das atividades de cultivo nos ambientes urbanos para, em sequência, possibilitar a associação com exemplos que apontassem aspectos comuns da relação entre diferentes áreas que se beneficiariam de atividades criativas.

3. FORMAS DE ATUAÇÃO

O design como atividade interdisciplinar inserida no complexo cenário atual, tem atuado das mais diversas maneiras, o que não é diferente para as atividades de cultivo. “A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela espacialização e

fragmentação de saberes" (CARDOSO, 2012, p. 234). Quando se pensa em projetos de design e as possíveis interfaces com o reino vegetal, se apresentam uma série de atuações possíveis.

As áreas descritas foram delimitadas com base no segmento da própria pesquisa, e não em uma lista já existente, assim o objetivo foi traçar áreas amplas que pudessem abarcar diferentes atuações pontuais. O design como área múltipla que se encontra "na intersecção entre a cultura da vida cotidiana, da tecnologia e da economia" (BONSIEPE, 2012, p. 19) pode ainda conter outros tipos de atividade ainda não inseridos.

O Paisagismo e o design de interiores é a primeira área delimitada. Aqui, designers e arquitetos combinam referências artísticas, elementos de projeto e aspectos científicos para o desenvolvimento de paisagens. São profissionais que estudam, planejam, projetam e gerenciam espaços com foco em usabilidade, estética, sustentabilidade, entre outros fatores. Além das representações projetuais, são necessários conhecimentos em geologia, solo, vegetação, topografia, hidrologia, clima e ecologia (WATERMAN, 2011).

O design de ambientes, assim como a arquitetura, além de outras áreas do conhecimento, apresentam larga atuação com plantas, usualmente sua atribuição se concentra na seleção de espécies e sua disposição no ambiente. A atividade de cultivo em si é prevista, mas nem sempre é o foco principal, logo é importante a capacidade do profissional que atua na área, de entender as necessidades do cliente, para que o projeto atenda não somente aos requisitos estéticos, mas também as questões de manutenção e usabilidade, intencionadas para a área.

A segunda área de atuação é referente a projetos de desenvolvimentos de produtos e serviços cujo objetivo é a manutenção das plantas nos ambientes. Pode se dar por sua contenção como os vasos já comuns no mercado, até as *kokedamas* que se popularizam cada vez mais.

Podem ser referentes às ferramentas utilizadas para a conservação de jardins e hortas como: pá, ancinho, garfos, os objetos e sistemas de irrigação, ou os pratos para coleta de água excedente. Ainda há os sistemas de sustentação como os pergolados

utilizados para emaranhamento de trepadeiras ou as treliças para o suporte de vasos e também sistemas de iluminação das plantas para locais com pouca incidência de luz solar.

As informações sobre o que está sendo plantado delimitam a terceira área de atuação. Como plantar, tempo de cultivo ou manejo podem se apresentar de diversas maneiras, mas usualmente são projetos de interface gráfica que comunicam ao usuário informações específicas. “Assim, entende-se que a comunicação é muito mais ampla que apenas a escrita e a fala” (SOARES e MAGER, 2020, p. 57). Podem ser placas que indicam as espécies de plantas em uma horta ou até mesmo os inúmeros aplicativos para *smartphone* que fornecem informações como identificação de plantas por imagem, informações sobre cultivo, ou até mesmo aviso sobre rega e adubação.

O processo de transmissão de mensagens visuais envolve as etapas de “planejamento, apresentação e emissão da mensagem visual. Ela se encontra presente em diversos ambientes e pode ser entendida de modo universal, pois em muitos casos ultrapassa a barreira linguística” (SOARES e MAGER, 2020, p. 57).

Por fim, a quarta área de atuação é a gestão do cultivo, que envolve projeto, implementação, e/ou consultoria sobre as atividades de cultivo como um serviço a ser usufruído por um público específico. Não há necessariamente a materialização de um produto, mas o desenvolvimento de fluxos de trabalho, distribuição de funções, seleção de espécies, entre outras atividades para o estabelecimento do cultivo em um determinado ambiente.

Dado o seu caráter multidisciplinar e empreendedor o design vem sendo colocado como uma atividade compatível com o gerenciamento de atividades e definição estratégica e não apenas como uma atividade operacional de desenvolvimento.

As propostas das hortas comunitárias incluem a gerência e aplicação de recursos, além do envolvimento da comunidade para que cada indivíduo assuma seu papel. Um exemplo são as hortas comunitárias da cidade de Sete Lagoas (MG), um projeto gerido pela prefeitura e comunidade, com apoio técnico da EMATER-MG desde a sua concepção.

Os produtores são moradores da cidade, que se organizam (inclusive por associações) e escoam sua produção através de feiras e mercados locais. A contrapartida solicitada pela prefeitura é que a reserva da produção de uma área específica seja destinada para a merenda escolar (SETE LAGOAS, 2017).

4. RESULTADOS E CONCLUSÕES

Entendendo corretamente os setores de sua atuação, melhor será o resultado do projeto desenvolvido por uma empresa ou profissional. Segundo Phillipps (2008),"análise setorial refere-se à categoria industrial ou do serviço onde atua a empresa. Muitas vezes refere-se à 'indústria', que é o conjunto de empresas atuando em um mesmo setor. Em outras vezes, essa classificação não fica muito evidente" (PHILLIPS, 2008, p. 32).

A figura 1 traz as áreas de atuação associadas a exemplos práticos para nortear a seleção do setor em que se enquadra a iniciativa de design que envolve o cultivo. É uma proposta de simplificar a organização, pois "se a solução de design não focalizar corretamente a atuação da empresa, pode-se produzir excelentes projetos de design, mas pouco efetivos" (PHILLIPS, 2008, p. 34). Embora em alguns casos o enquadramento em um setor seja claro e pontual, outros demandam maior reflexão e por vezes podem ser enquadrados em mais de uma área.

1. Ambiente e paisagismo	seleção de espécies e sua disposição no espaço; paisagismo de espaços públicos; hortas e jardins; decoração; ambientes comerciais.
2. Manutenção da planta	vasos; utensílios para plantio/poda; irrigação; iluminação; sustentação da planta; embalagens; artefatos para decoração.
3. Informação	aplicativos; sinalização; cartilhas; placas indicativas; sites; apostilas; redes sociais; infográficos; informações sobre cultivo; vídeos.
4. Gestão do cultivo	projetos de manutenção; consultoria; serviços; gestão de recursos; planejamento de atividades; fluxos de trabalho; atribuição de funções.

Figura 1 - Áreas do design que atuam com o cultivo de plantas.
Fonte: os autores (2020)

É justamente esta relação complexa entre os objetivos e resultados dos produtos e serviços no contexto de cultivo de plantas, que permitem a aplicação de métodos de design para desenvolvimento de projetos que contemplem os aspectos materiais, culturais e sociais como respostas adequadas ao cenário contemporâneo.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

LIA PALETTA BENATTI; Mestre; professora da Universidade Federal de Juiz de Fora e doutoranda da Universidade do Estado de Minas Gerais; Juiz de Fora, MG, Brasil; lia.paletta@design.ufjf.br

ANDRÉ CARVALHO MOL SILVA; Mestre; professor da Universidade Federal de Juiz de Fora e doutoranda da Universidade do Estado de Minas Gerais; Juiz de Fora, MG, Brasil; andremol@gmail.com

SEBASTIANA LUIZA BRAGANÇA LANA; Doutora; Universidade do Estado de Minas Gerais; Belo Horizonte, MG, Brasil; sebastiana.lana@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Ulysses Paulino de. **Introdução à etnobotânica.** Rio de Janeiro: Interciência, 2005.

BONSIEPE, Gui. **Design: como prática de projeto.** São Paulo: Blucher, 2012.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARRETEIRO, Rui Manuel. **Psicologia, natureza e jardim.** PSICLÍNICA – Psicologia Clínica. RC Grupo, 2004. Disponível em: <http://iec.pt/psiclinica/docs/texto9.pdf>. Acesso em: 05 mar 2018.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2008.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design.** São Paulo: Blucher, 2008.

SETELAGOAS.COM.BR (SETE LAGOAS). **Programa de hortas comunitárias de Sete Lagoas completa 35 anos.** Sete Lagoas, 2017. Disponível em:

<http://setelagoas.com.br/noticias/cidade/42233-programa-de-hortas-comunitarias-de-sete-lagoas-completa-35-anos>. Acesso em: 10 out 2018.

SOARES, Kamyla Lemes; MAGER, Gabriela Botelho. **Pictogramas, categorias e iconotipos: Uma análise em aplicativos de comunicação aumentativa e alternativa (CAA).** Infodesign: v.17, n.1 (2020). Disponível em: < https://www.infodesign.org.br/infodesign/article/view/701>. Acesso em: 19 ago 2020.

WATERMAN, Tim. **Fundamentos de paisagismo.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

DESIGN, BORDADO E RESISTÊNCIA:
ENTRE TRAJES E PONTOS DE OPOSIÇÃO

Palavras-chave: Design de moda, Resistência, Traje de oposição, Bordado de oposição.

DESIGN, EMBROIDERY AND RESISTANCE:
BETWEEN CLOTHING AND OPPOSITIONAL STITCHES

Keywords: Fashion design, Resistance, Oppositional dress, Oppositional embroidery.

Fernanda do Nascimento Cintra

Cristiane Mesquita

1. INTRODUÇÃO

Aspectos decorrentes da Revolução Industrial intensificaram fluxos como o capitalismo e continuaram a ocorrer no século XX, em especial com o término da Segunda Guerra Mundial, quando é possível perceber o fortalecimento de variáveis como a globalização, os avanços tecnológicos e comunicacionais. Um dos campos nos quais nota-se tais movimentos é o design. A possibilidade de ligações desta a outras áreas promove novas inter-relações ao longo de sua história (CARDOSO, 2008). Algumas vezes, aparece em articulação com a política, em direções ambíguas, em consonância e em dissonância com os poderes hegemônicos, conexões também avistadas no design de moda.

Este resumo[1] pertence a uma dissertação de Mestrado[2] e apresenta um percurso investigativo que enfoca os conceitos de traje de oposição e bordado de oposição por aproximações entre as esferas do design de moda e da política, por meio de dois exemplos que adotam análise qualitativa, pesquisa de campo, coleta iconográfica, entrevistas e acompanhamento de ações na *web*.

[1] O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

[2] Design, bordado e resistência: entre trajes e pontos de oposição (2020). Orientadora: Cristiane Mesquita. PPG Design. Universidade Anhembi Morumbi (SP).

2. DESIGN, POLÍTICA E RESISTÊNCIA EM TRAJES E BORDADOS

Os primeiros processos de design são percebidos por volta da década de 1930 (CARDOSO, 2016). Entretanto, somente após o término da Segunda Guerra e a ampliação do modelo ocidental de sociedade capitalista surgiram outras necessidades, que implicaram a área demandas sociais e ecológicas (PAPANEK, 1985). Nesse sentido, articulações entre o design e outras searas se intensificaram. O campo da resistência é um deles. Tal conceito é recorrente na biologia, na eletrônica, na psicanálise e também na filosofia (FERREIRA, 1995, p. 566). Segundo Michel Foucault, as relações de poder são fundamentais e disparam novas manifestações de resistência (FOUCAULT, 1992). Nesse sentido, Jesus (2014) reflete sobre como podem operar processos de design, ao incentivar ações políticas capazes de se infiltrar na vida cotidiana, produzem deslocamentos e criam novos possíveis.

Nessa pesquisa, consideramos como resistência atos que se expressam contra movimentos inscritos pelos sistemas hegemônicos, como trajes, roupas e artefatos. Wilson (1989) denomina como trajes de oposição fenômenos que promovem diálogos entre roupas e movimentos de resistência: "As modas de oposição têm por finalidade expressar a dissidência ou as ideias diferentes de um dado grupo, ou das opiniões hostis à maioria conformista" (WILSON, 1989, p. 247).

O conceito de Wilson é exemplificado em diferentes momentos (figura 1). O traje feminino emancipado denunciava a posição da mulher na sociedade durante a Revolução Industrial e buscava igualdade de direitos; o terno *zoot* da década de 1930 afirmava a identidade de jovens afro-americanos periféricos que procuravam autoexpressão por meio da roupa. Insatisfações em face da sociedade de consumo consolidada após o fim da Segunda Guerra Mundial foram reveladas pelo traje *ted*, um protesto contra o conservadorismo da sociedade inglesa e também pela simplicidade do traje existencialista. O contexto dos levantes estudantis e da contracultura[3] da década de 1960

[3] Tendo seu ápice na década de 1960, a contracultura é uma corrente que rejeita o complexo militar-industrial, com novas maneiras de compreender o indivíduo, a comunidade e a natureza (DUNN, 2001).

expôs o movimento cultural *hippie*, que rejeitava regras de vestuário impostas pela sociedade ocidental (IBID, 1989).

Figura 1 – Trajes de oposição.
Fonte: V&A Museum; Smithsonian Magazine; Museum of London; Old Cinema Journal e Time Magazine.

A partir dessa abordagem sobre traje de oposição ao longo da história, faremos uma analogia com o conceito de Wilson, no sentido de enfocar uma técnica que, em muitos momentos, é utilizada com o propósito de contrariar contextos sociopolíticos hegemônicos. Nossa abordagem seguirá apontando momentos nos quais o bordado assumiu esse papel.

O bordado é conhecido como uma técnica utilizada para adornar tecidos, fazendo uso da agulha, linhas ou contas, que cria desenhos e texturas com infinitas composições, majoritariamente feminina ao longo da sua história. (PARKER, 2010). Nesta pesquisa, destacamos alguns exemplos nos quais o bordado e resistência política encontram-se de maneiras expressivas. Para melhor compreender e estabelecer essas relações, conectadas

ao contexto da produção de bordados, nos utilizaremos do conceito de ponto subversivo, proposto por Parker (2010), nesta pesquisa, chamado de bordado de oposição:

> [...] o bordado, é sem dúvida uma prática cultural que envolve iconografia, estilo e uma função social [...] na qual bordadeiros transformam materiais para produzir sentido – e toda uma gama de significados – são invariavelmente notados (PARKER, 2010, p. 6).

Um dos exemplos nos quais é possível perceber conexões entre bordado e resistência é o movimento sufragista, que reivindicava o direito ao voto para as mulheres no início do século XX. O *banner* da figura 2 é um bordado que exibe a frase "atos e não palavras" (tradução nossa), com flores de íris, em contraste o martelo e ferradura, ferramentas ligadas à masculinidade (IBID, 2010).

Figura 2 – *Banner* sufragista (1907).
Fonte: Acervo do Museu de Londres. Disponível em: https://www.museumoflondonprints.com/image/177698/suffrage-banner-of-hammersmith-wspu-20th-century. Acesso em: 05 dez. 2019.

Vale lembrar que o bordado é uma prática originalmente conectada com fazeres artesanais, entretanto bastante utilizada no campo do design sobre uma diversidade de produtos. A própria técnica, bem como alguns desses artefatos, podem ser entendidos como produtos que se localizam entre o artesanato e design. Assim, nossa abordagem seguirá com enfoque nos dois estudos de caso a seguir.

3. NOS BASTIDORES DA DITADURA CIVIL-MILITAR: ZUZU ANGEL E OS BORDADOS

No contexto das articulações entre resistência, trajes de oposição e bordados de oposição, este tópico aborda especificamente o design de moda, como um campo de

materialização dessas conexões. O percurso dá início na segunda metade do século XX, com o término da Segunda Guerra Mundial (1945), a emergência da Guerra Fria (1945-1991) e perpassa o contexto da ditadura civil-militar brasileira e suas reverberações nos campos político, social e cultural, materializados por meio do trabalho da designer de moda brasileira Zuzu Angel (1921-1976).

Na época, em diversas partes do mundo, emergiram movimentos estudantis e contraculturais com variadas pautas: a Guerra do Vietnã (1959-1975), o movimento *hippie* (final de 1960-1970), contra a discriminação racial, a desigualdade de gênero e o autoritarismo, época delineada pela emergência de novos processos de subjetivação[4]. Neste cenário, entre 1964 e 1985 o Brasil viveu sob o comando de uma ditadura civil-militar, período no qual um regime rígido regulava toda a vida brasileira, em especial com a instalação do Ato Institucional de número 5, que intensificou a censura em 1968 (LOPEZ; MOTA, 2012). Tal fato exigiu a criação de linguagens contraculturais capazes de passar pelos censores (CALIRMAN, 2014).

Na esfera que articula a produção cultural do período às vozes de resistência do trabalho de Zuzu Angel, algumas obras do período podem ser lembradas. Um exemplo é o artista português naturalizado brasileiro Antônio Manuel (1947 -), que manipulava imagens de jornais, com ênfase na violência recorrente nas manifestações estudantis como demonstra sua obra de 1968 (figura 3), *Repressão outra vez – eis o saldo* (IBID, 2014).

Figura 3 – Obra de Antônio Manuel.

[4] Podem ser sintetizados como processos que envolvem o perfil de um modo de ser – em determinada época (MESQUITA, 2010).

Fonte: Bienal de São Paulo. Disponível: <http://www.bienal.org.br/post/267>. Acesso em: 21 jun. 2020.

Pode-se dizer que Angel é uma das principais referências no percurso do design da moda brasileira. Primeiramente, por contrariar as lógicas vigentes, quebrando os paradigmas europeus para o vestuário, ao utilizar matérias-primas e elementos brasileiros em suas criações. Posteriormente, porque com o envolvimento de seu filho nos movimentos oposicionistas ao regime, sua trajetória converge com a história política do país (BRAGA e PRADO, 2012). O jovem Stuart Angel (1946-1971) era um dos militantes e teve sua morte e desaparecimento no mês de maio de 1971 (VALLI, 1987). Tal fato foi determinante para a criação de seus trajes de protesto.

Assim, em agosto do mesmo ano, Zuzu lança a sua coleção *International Dateline Collection IV – Holiday and Resort*, em Nova York. Na coleção apresentada, vestidos-túnica de algodão branco bordados denunciavam a situação política e social promovida pela ditadura. Apesar da simplicidade aparente, os bordados apresentavam uma significativa carga simbólica. Temáticas militares (figura 4) faziam alusão à situação sofrida por Stuart, enquanto outros lembravam brincadeiras infantis e a privação da liberdade (figura 5) e tinham um tratamento *naif*[5], como estratégia de design utilizada para driblar a censura que imperava (ANDRADE, 2006).

[5] *Naif* (em francês, ingênuo) é uma estética que não se enquadra nos moldes acadêmicos (HODGE AND ANSON, 2006).

Figura 4 – Bordados dos vestidos-túnica.
Fonte: Acervo documental do Instituto Zuzu Angel. Fotos da autora.

Figura 5 – Bordados dos vestidos-túnica.
Fonte: Acervo documental do Instituto Zuzu Angel. Fotos da autora.

As práticas de Angel apontam para conexões entre design de moda e política por meio da técnica do bordado, conexões que também podem ser reconhecidas no estudo de caso que será apresentado a seguir.

4. BORDADOS NOS BASTIDORES DO COLETIVO LINHAS DE SAMPA

Em articulação com o trabalho de Zuzu Angel, esta pesquisa se desloca para o cenário dos levantes populares ocorridos ao redor do mundo nos anos 2000, com foco no contexto brasileiro. Lançamos um olhar sobre o coletivo paulistano Linhas de Sampa. Suas ações e bordados problematizam causas sociais, defendem direitos humanos e dão voz às minorias, no cenário que vem se consolidando ao longo das últimas três décadas.

Desde o início do século, o mundo vem enfrentando crises globais. Alguns países, mais que outros, vêm reproduzindo aspectos desses desequilíbrios. Os levantes populares do movimento *Occupy Wall Street*, da *Primavera Árabe* e tantos outros[6], ocorreram quase simultaneamente ao redor do mundo. Imagens dos protestos circulavam de maneira ampla, graças ao poder de difusão da internet e das plataformas de mídias sociais, formato que ficou conhecido como ativismo *on-line* (FELICE et al., 2017; PINHEIRO-MACHADO, 2019), no qual um elemento fundamental é a *hashtag (#)*, prefixo que promove um agrupamento de dados conectados por meio de *hiperlinks* – ferramentas virtuais que aglutinam sentenças iguais e promovem a visualização somativa do seu uso (COSTA-MOURA, 2014).

No Brasil, um ciclo de manifestações começou em 2013 com pautas difusas. É possível notar que tais levantes fomentaram o crescimento no número de coletivos descentralizados e relevante ampliação no ativismo ligado a grupos minoritários ao longo dos últimos anos (PINHEIRO-MACHADO, 2019). Entre os ajuntamentos que surgiram, está o Coletivo Linhas de Sampa, que atua nas redes e nas ruas da cidade de São Paulo (SP).

Desde 2013, em esfera nacional, muitos levantes podem ser percebidos. As pautas iniciais permeavam os aumentos das tarifas de transportes, sob a *hashtag "#nãosão20centavos"* (MELO; VAZ, 2018). Questões feministas e ambientais estiveram em evidência no ano de 2015 e levantaram as *hashtags "#PrimeiroAssédio"* (ROSSI, 2015) e *"nãofoiacidente"*, em decorrência de um acidente com a barragem de dejetos de mineração na cidade de Mariana (MG) (BOECKEL, 2015). Em 2018, o assassinato da vereadora carioca Marielle Franco (1979-2018) resultou em protestos nacionais e internacionais,

[6] Para mais informações, ver PINHEIRO-MACHADO (2019).

que reverberavam as *hashtags "#QuemMatouMarielle?"* e *"#MariellePresente"* (ABRANTES, 2018). Os acontecimentos anteriormente descritos, em conjunto de muitos outros, desencadearam movimentos que questionam argumentos em âmbito social. Entre eles está o trabalho do Coletivo Linhas de Sampa, que nos últimos dois anos, articula design, bordado e política, por meio de panfletos. Recebem esse nome pois carregam potencial informativo, levantam questões, defendem causas minoritárias e são distribuídos pela cidade na forma de pequenas bandeiras que podem ser fixadas em roupas, sacolas e bolsas.

O coletivo iniciou suas atividades em 2018, com a participação inicial de sete membros. Hoje, abriga mais de 70 indivíduos de variadas ocupações e um colegiado democrático, autofinanciado e sem sede própria. Na rede social *Facebook,* é possível encontrar o seu manifesto: "Linhas de Sampa é um grupo autônomo de esquerda, suprapartidário, cujas iniciativas independem de partidos, de outros coletivos, de agremiações, de sindicatos etc" (LINHAS DE SAMPA, 2018). Se reúnem mensalmente para bordar na Avenida Paulista, em São Paulo (SP), além de participarem de outros eventos com pautas alinhadas às suas.

Nas ruas e nas redes, os bordados do Linhas de Sampa promovem reflexões em favor da educação, contra a reforma da previdência, em defesa dos povos tradicionais, do Sistema Único de Saúde, contra a violência policial, em prol do meio ambiente, de lutas femininas e em solidariedade aos levantes populares ocorridos no Chile (figura 6), entre outras questões.

Figura 6 – Bordados do Linhas de Sampa.
Fonte: Fotos da autora e *Facebook* Coletivo Linhas de Sampa. Disponível em: https://m.facebook.com/pg/linhasdesampa/photos/. Acesso em: 5 abr. 2020.

Utilizam a técnica conhecida como bordado livre, feito em riscos transferidos com papel carbono para o tecido (COATSCRAFTS, 2017). Seus panfletos medem 12 x 12 centímetros, embora apareçam em outros formatos. O tipo de ponto de bordado predominante é chamado *ponto atrás*. O tecido é realçado por palavras, frases e desenhos com variadas cores de linha, tintas, elementos tridimensionais e a assinatura do Coletivo em letras do tipo bastão.

Durante o acompanhamento de uma ação de campo, também foi possível observar outras práticas do coletivo. Os integrantes do grupo montaram um varal com seus panfletos no evento intitulado *Tsunami da Educação*, em São Paulo[7], no qual foi possível testemunhar a reação dos manifestantes. Curiosas, muitas pessoas se aproximaram e o varal se tornou uma espécie de exposição. Havia mais de 100 panfletos pendurados e levou cerca de uma hora até que todos tivessem sido distribuídos (figura 7).

Figura 7 – Acompanhamento de ações do coletivo.
Fonte: Foto da autora e *Instagram* do Coletivo Linhas de Sampa. Disponível em: https://www.instagram.com/linhasdesampa. Acesso em: 08 abr. 2020.

5. ARTICULAÇÕES FINAIS

Este percurso investigativo enfoca os conceitos de traje de oposição e bordado de oposição permeados pelo conceito de resistência, a partir da observação de trajes e bordados em aproximações entre design de moda e política. No cenário brasileiro, a abordagem do panorama do bordado encaminhou a nossos estudos de caso.

Ambos os estudos promovem articulações entre os campos do design e da resistência política, enfatizando materialidades permeadas pelos bordados como meios expressivos. Imbuídos de delicadeza, tanto na técnica quanto no resultado, Angel e Linhas de Sampa produzem forças de luta e combate: trajes e bordados de oposição tomados como narrativas dissonantes criam espaços questionadores da hegemonia social. Esta

[7] Marcha contra o corte de verbas para a educação, em 13 de ago. de 2019. Disponível em: https://g1.globo.com/educacao/noticia/2019/08/13/cidades-brasileiras-tem-atos-em-defesa-da-educacao.ghtml. Acesso em: 22 abr. 2020.

pesquisa e suas reverberações fomentam o engendramento do design no âmbito social, como um agente de resistência.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

FERNANDA DO NASCIMENTO CINTRA; Mestre; Universidade Anhembi Morumbi; São Paulo, SP, Brasil; fernandancintra@gmail.com.
CRISTIANE MESQUITA; Doutora; Universidade Anhembi Morumbi; São Paulo, SP, Brasil; cfmesquita@anhembi.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRANTES, T. **Ao menos 10 cidades terão atos em memória de Marielle Franco.** Exame, São Paulo, 15 de mar. de 2018. Disponível em: https://exame.abril.com.br/brasil/ao-menos-10-estados-terao-atos-em-memoria-de-marielle-franco/. Acesso em: 23 abr. 2020. (Artigo em Revista Digital)

ANDRADE, P**. Zuzu Angel:** O Poder da Moda Contra a Opressão. In: Anais do II Colóquio Nacional de Moda. Salvador, 2006. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/coloquio2017/anais/anais/edicoes/2-Coloquio-de-Moda_2006/artigos/94.pdf. Acesso em: 01 dez. 2018. (Artigo em Periódico Digital)

BOECKEL, C. **Protesto no Rio cobra punição à Vale por desastre ambiental em Mariana.** G1, Rio de Janeiro, 16 de nov. de 2015. Disponível em: http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2015/11/protesto-no-rio-cobra-punicao-vale-por-desastre-ambiental-em-mariana.html. Acesso em: 20 abr. 2020. (Artigo em Revista Digital)

BRAGA, J.; PRADO, L**. História da moda no Brasil.** Das influências as autorreferências. São Paulo: Disal, 2012. (Obra Completa)

CALIRMAN, C. **Arte brasileira na ditadura militar:** Antonio Manuel, Artur Barrio, Cildo Meireles. Rio de Janeiro: Réptil, 2014. (Obra Completa)

CARDOSO, R. **Design Para um Mundo Complexo.** São Paulo: UBU, 2016. (Obra Completa)

CINTRA, F.; MESQUITA, C.. **Design e resistência:** bordados nos bastidores do Coletivo Linhas de Sampa. In. DAT Journal: design, art and technology, v.5, n.2, 2020. Disponível

em: https://doi.org/10.29147/dat.v5i2.212. Acesso em: 20 mai. 2020. (Artigo em Periódico Digital)

COATS AND CRAFTS. **100 pontos de bordado.** Disponível em: http://coatscrafts.com/wpcontent/uploads/sites/4/2018/02/100%20Pontos.pdf . Acesso em: 13 mai. 2020. (Manual Digital)

COSTA-MOURA, F. **Proliferação das hashtags:** lógica da ciência, discurso e movimentos sociais contemporâneos. In Ágora. Nºspe, Vol.17. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-14982014000300012. Acesso em: 10 mai. 2020. (Artigo em Periódico Digital)

DUARTE, Rosália. **Pesquisa qualitativa:** reflexões sobre o trabalho de campo. In Cadernos de Pesquisa. Nº115, p/ 139-154. PUC Rio, Rio de Janeiro, 2002. (Artigo em Periódico Digital)

FELICE, M.; PEREIRA, E., ROZA, E. (orgs). **Net-Ativismo:** Redes digitais e novas práticas de participação. Campinas: Papirus, 2017. (Obra Completa)

FERREIRA, A.. **Novo Aurélio Século XXI:** O Dicionário da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. (Obra Completa)

FOUCAULT, M.. **Microfísica do Poder.** Rio de Janeiro: Graal, 1992. (Obra Completa)

ANSON, L.; HODGE, N. **A-Z of art.** The world greatest and most popular artists and their works. Londres: Carlton, 2006. (Obra Completa)

JESUS, E. **Design, arte e política.** In. RENA, A.; RENA, N. (org). Design e política. Belo Horizonte: Fluxos, 2014. (Artigo em Livro Digital)

LINHAS DE SAMPA, **Coletivo. Linhas de Sampa.** Bordando por Justiça! *Facebook* do Coletivo Linhas de Sampa. São Paulo, 26 de abr. de 2018. Disponível em: https://m.facebook.com/notes/linhas-de-sampa/linhas-de-sampa-bordando-por-justi%C3%A7a/791440711066517/. Acesso em: 01 abr. 2020. (Página de Rede Social)

_____. **Fotos.** *Facebook* do Coletivo Linhas de Sampa. São Paulo. Disponível em: https://m.facebook.com/pg/linhasdesampa/photos/. Acesso em: 05 abr. 2020. (Página de Rede Social)

_____. **Fotos.** *Instagram* do Coletivo Linhas de Sampa. São Paulo. Disponível em: https://www.instagram.com/linhasdesampa. Acesso em: 08 abr. 2020. (Página de Rede Social)

LOPEZ, A.; MOTA C. (org.). **História do Brasil:** uma interpretação. São Paulo: Senac, 2012. (Obra Completa)

MELO, C.; VAZ P. **E a corrupção coube em 20 centavos.** In. Galaxia. n.39 . São Paulo, 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/gal/n39/1519-311X-gal-39-0023.pdf. Acesso em: 18 abr. 2020. (Artigo em Periódico Digital)

MESQUITA, C. Moda Contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2010. (Obra Completa)

MUSEUM OF LONDON. **Teddy Boys**. Disponível em: https://www.museumoflondonprints.com/image/141217/henry-grant-two-men-dressed-in-the-teddy-boy-style-1953. Acesso em: 20 set. 2019. (Foto de Acervo Digital)

OLD CINEMA JOURNAL. **Existentialist Costume**. Disponível em: https://old-cinema.livejournal.com/79713.html. Acesso em: 26 set. 2019. (Foto em Revista digital)

PAPANEK, V. **Design for the real world:** human ecology and social change. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985. (Obra Completa)

PARKER, R. **The Subversive Stitch:** Embroidery and the Making of the femininity. Londres: The Womens Press Limited, 2010. (Obra Completa)

PINHEIRO-MACHADO, R. **Amanhã vai ser maior:** o que aconteceu com o Brasil e as possíveis rotas de fuga para a crise atual. São Paulo: Planeta, 2019. (Obra Completa)

ROSSI, M. **As mulheres brasileiras dizem basta.** El País Brasil, São Paulo, 04 de nov. de 2015. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/11/03/politica/1446573312_949111.html. Acesso em: 20 abr. 2020. (Artigo em Revista Digital)

SMITHSONIAN MAGAZINE. **Zoot suit**. Disponível em: https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/brief-history-zoot-suit-180958507/. Acesso em: 27 set. 2019. (Foto em Revista Digital)

TIME MAGAZINE. **Hippies**. Disponível em: https://time.com/3506707/peace-love-music-and-mud-life-at-woodstock/. Acesso em: 01 out. 2019. (Foto em Revista digital)

VALLI, V. **Eu, Zuzu Angel, procuro meu filho.** Rio de Janeiro: Record, 1987. (Obra Completa)

VENTURA, Z. **1968. O Ano que não Terminou**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1988. (Obra completa)

VICTORIA & ALBERT MUSEUM. **Emancipated woman.** Disponível em http://collections.vam.ac.uk/item/O78182/photograph-unknown. Acesso em: 29 set. 2019. (Foto de Acervo Digital)

WILSON, E. **Enfeitada de Sonhos.** Lisboa: Edições 70, 1989. (Obra Completa)

DIÁLOGOS E PRÁTICAS FEMINISTAS:
REFLEXÕES SOBRE OS MOVIMENTOS CONTEMPORÂNEOS E A PRÁTICA DO DESIGN

Palavras-chave: feminismo, estética, política, oficina, design.

FEMINIST DIALOGUES AND PRACTICES:
REFLECTIONS ON DESIGN AS PRACTICE AND CONTEMPORARY MOVEMENTS

Keywords: feminism, aesthetic, politics, workshop, design.

Nina Reis Côrtes

Denise Berruezo Portinari

1. INTRODUÇÃO

A partir do endurecimento do neoliberalismo e conservadorismo ao redor do mundo, é inegável o protagonismo das mulheres nas mais diversas formas de resistência frente às retiradas de direitos dos cidadãos. Os movimentos feministas se fortaleceram nos últimos anos, caracterizando a quarta onda feminista, principalmente a partir da década de 2010. É evidente a atração de novas militantes e a popularização das causas, sobretudo devido ao uso massivo das redes sociais. Entretanto, tal crescimento se dá de maneira desordenada, muitas vezes se atendo em responder às atrocidades vividas diariamente pelas mulheres, com pouco espaço para planejamentos a longo prazo.

Além da dificuldade em construir um feminismo interseccional, que abarque a complexidade de opressões de gênero, raça e classe, também há inúmeras vertentes dentro dos movimentos feministas que fragmentam as lutas e defendem ideais controversos. Tendo como objetivos enriquecer o feminismo, diminuindo as barreiras de entrada e os estereótipos que permeiam o imaginário social dos indivíduos, entende-se aqui o design como um meio de agenciar transformações, criar vínculos entre as mulheres e potencializar novas formas de existir, de produzir e de narrar histórias no mundo.

2. OS FEMINISMOS CONTEMPORÂNEOS

Os movimentos feministas são divididos historicamente nas "ondas feministas". Começando pelas sufragistas no século XIX, passando pelo feminismo radical americano, surgido no contexto dos movimentos por direitos civis, ampliando os debates e se entrelaçando com a teoria *queer*, com questões reprodutivas, trabalhistas e familiares, até chegar no momento atual, caracterizado como a quarta onda dos feminismos.

Novos usos que estão em evidência são a ocupação das ruas, o uso do corpo, o uso da performance e o efeito de rede das mídias sociais, que impulsiona campanhas com o uso de *hashtags*, criando uma linguagem própria do movimento atual (HOLLANDA, 2018). Nota-se um aumento nas publicações acerca do assunto, fazendo com que a teoria e a prática se entrelacem em uma relação de retroalimentação.

Apesar de o momento presente ser de expansão e popularização, percebe-se a falta de estratégias, de objetividade em ações e de organização do grupo enquanto classe, gerando um crescimento desordenado com conflitos internos. De acordo com FEDERICI (2019, p. 117):

> esse senso de estratégia é o que tem faltado no movimento das mulheres, que tem continuamente alternado entre uma dimensão utópica, colocando a necessidade de uma mudança total, e uma prática diária que assumiu a imutabilidade do sistema institucional.

Ademais, a divisão de vertentes dentro do movimento enfraquece a reivindicação por questões relevantes à maioria das mulheres da sociedade. O feminismo liberal, por exemplo, prega conceitos de empoderamento e feminismo corporativo, defendendo a ascensão de poucas mulheres às custas da exploração da mão de obra da imensa maioria. Não há perspectiva coletiva, de superação da sociedade e transgressão do *status quo.*

> Completamente compatível com a crescente desigualdade, o feminismo liberal terceiriza a opressão. Permite que mulheres em postos profissionais-gerenciais *façam acontecer* precisamente por possibilitar que elas *se apoiem* sobre mulheres imigrantes mal remuneradas a quem subcontratam para realizar o papel de cuidadoras e o trabalho doméstico. (ARRUZA; BHATTACHARYA; FRASER, 2019, p. 38)

3. DESIGN: PROBLEMATIZANDO E TRANSFORMANDO

Entende-se o design como uma disciplina teórico-prática, que oferece uma ampla seara de recursos estéticos e metodológicos para a sensibilização dos indivíduos acerca de questões políticas e compartilhadas, como as mencionadas acima. Para romper o ciclo vicioso e a estrutura sustentada por desigualdades em que tal campo profissional foi criado, é necessário questionar ideias gravadas na epistemologia do design como, por exemplo, que os objetos de design são neutros e devem ser produzidos por metodologias objetivas, ideias estas que afastam a prática profissional de uma prática política (NOGUEIRA; PORTINARI, 2016).

Mais do que restringir seu estudo ao futuro, tentar prever problemas e impor "soluções" aos clientes, é necessário utilizar os instrumentos do design para tratar de questões urgentes, relativas ao presente e ao espaço comum. Quando se "desloca o papel dos designers de provedores de soluções direcionadas a problemas objetivos para o de facilitadores na formulação de questões compartilhadas" (ANASTASSAKIS; IBARRA; PORTO, 2016, p. 85), é possível construir coletivamente novas possibilidades de vida, de produção, de conhecimento, de narrativas e de resistências.

O caminho proposto aqui para a potencialização das mobilizações feministas, a criação de vínculos entre as mulheres - e delas, enquanto classe, com as reivindicações que estão na agenda dos movimentos atuais - é a criação de oficinas de sensibilização, que desencadeiam processos de subjetivação, trocas de experiências e diálogos. Desta forma, torna-se possível perceber semelhanças e diferenças, sintetizar os debates gerados e ampliar a compreensão de que os problemas que cercam as mulheres não são individualizados e pessoais, mas sim problemas estruturais e coletivos.

Valoriza-se a reunião de corpos em um mesmo ambiente, o estar presente, praticando a fala e a escuta, utilizando o design como meio, não como objetivo final, nem como "pedagogia", "metodologia" para co-criar objetos, suscitar debates e abrir brechas. Quando entende-se o corpo como ferramenta de resistência, podendo se apropriar, manipular e ressignificar os dispositivos que o atravessam, a desobediência ganha um caminho mais claro de ação.

> [...] é impossível recortar e isolar o corpo individual do corpo coletivo, o corpo humano do território e da paisagem. Corpo e território compactados como única palavra desliberaliza a noção do corpo como propriedade individual e especifica

> uma continuidade política, produtiva e epistêmica do corpo enquanto território. O corpo se revela, assim, composição de afetos, recursos e possibilidades que não são 'individuais', mas se singularizam, porque passam pelo corpo de cada um na medida em que cada corpo nunca é só 'um', mas o é sempre com outros, e com outras forças também não humanas. (GAGO, 2020, p. 107)

3. OFICINAS: SENSIBILIZAÇÃO, DIÁLOGOS E VÍNCULOS

Adrian Forty (2007) defende que objetos de design são a tangibilização e materialização de metáforas e pensamentos construídos socialmente. Os meios de produção e os interesses econômicos são importantes e decisivos na produção de artefatos industriais. São criadas estratégias para mascarar as verdadeiras intenções por trás das atualizações de objetos, lançamentos de produtos e variações de acessórios, cores, acabamentos e formatos. Praticar um design utópico, descolado da realidade, dos contextos de produção, sociais, econômicos e culturais, é o caminho que sustenta o sistema capitalista da forma que funciona atualmente.

Considerando a sua força e capacidade de construir a cultura material e adentrar nosso imaginário, é evidente que a prática do design pode ser potencializadora de transformações. Para isso, é necessário examinar e ressignificar a relação da produção de objetos e conhecimentos, e as práticas feministas e queer podem trazer uma contribuição nesse sentido.

> *Queerizar* o design seria portanto sensibilizar o campo para os aspectos e os efeitos políticos, éticos, estéticos e subjetivos do design na contemporaneidade, abordando-o enquanto processo social de configuração do sensível compartilhado, do espaço comum. *Queerizar* é ainda problematizar e transviar a participação do design na (re)produção e materialização das estratégias da normatividade, através da análise crítica de sua inserção nesses processos, agenciando-o para a produção de perspectivas e práticas contra-normativas e a potencialização de novas possibilidades de existência. (PORTINARI, 2017, p. 3)

Esta proposta visa criar, através de oficinas que guardam uma afinidade com as práticas do design participativo, um espaço seguro de troca de diálogos, onde as mulheres se sintam confortáveis em relatar suas experiências pessoais e criar vínculos emocionais umas com as outras, em que uma das ferramentas principais de suporte nas dinâmicas coletivas e no desenvolvimento de objetos e colagem.

Entende-se a colagem como uma ferramenta instantânea, que possibilita diferentes formas de organização, em que o resultado é visualizado imediatamente. Ao longo do processo, as participantes vão se libertando de amarras pessoais e coletivas, debatendo enquanto reconfiguram os papéis, palavras, imagens e materiais. Além disso, a ferramenta possibilita a participação de pessoas que não se sintam à vontade com a leitura e a escrita, e que não se considerem familiarizadas com o meio artístico ou com o campo do design.

Para além de questões práticas, como as mencionadas acima, o suporte de recorte e colagem permite a união de diferentes imagens, criadas em um determinado contexto, com um determinado propósito. Gera-se um "curto circuito", se apropriando e ressignificando imagens já existentes. Ao utilizar dos próprios dispositivos de poder, das imagens produzidas pelas culturas de massa, para subverter as normas impostas e criar novas formas de linguagem e comunicação, "o múltiplo, os variados e infinitos modos de produzir a sua própria imagem, substituem os modos estandardizados da mídia e da publicidade." (PIMENTEL, 2011, p. 2279).

3. CONCLUSÃO

Compreende-se a relevância de pesquisas que situem cada vez mais o design nos contextos políticos, econômicos, sociais e culturais em que são produzidos e consumidos. A desconstrução de conceitos idealizados e alienantes, que sustentam tal prática profissional, é urgente e essencial. Práticas coletivas, que exploram e valorizam a diversidade de corpos e existências são parte de um caminho possível para sensibilizar o campo, a fim de gerar rupturas e transformações.

Sendo assim, as dinâmicas dos movimentos feministas são grandes fontes de inspiração. A marca do uso da internet no momento atual não deve ser desconsiderada, mas a presença nas ruas e as organizações corpo a corpo são mecanismos essenciais na politização e na geração de debates. Enfatiza-se a importância de transbordar as relações e os papéis sociais impostos de cima para baixo, criando espaços para que se possa

(re)pensar as relações de poder, os desejos e as possibilidades futuras de vivências compartilhadas.

4. INFORMAÇÕES DE AUTORIA

NINA REIS CÔRTES; Mestranda no Programa de Artes & Design; PUC Rio; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; ninareiscortes@gmail.com.

DENISE BERRUEZO PORTINARI; Doutora em Psicologia Clínica; PUC Rio; Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil; denisep@puc-rio.br.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASSAKIS, Z; IBARRA, M; PORTO, M. **Design Anthropology na transformação colaborativa de espaços públicos**. Em Estudos em Design. Rio de Janeiro, 2016. (Artigo em Periódico Digital)

ARRUZA, C; BHATTACHARYA, T; FRASER, N. **Feminismo para os 99%: um manifesto**. São Paulo: Ed. Boitempo, 2019. (Obra completa)

FEDERICI, S. **O ponto zero da revolução: trabalho doméstico, revolução e luta feminista**. São Paulo: Ed. Elefante, 2019. (Obra completa)

FORTY, A. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2007. (Obra completa)

GAGO, V. **A potência feminista, ou o desejo de transformar tudo.** São Paulo: Ed. Elefante, 2020. (Obra completa)

HOLLANDA, H. **Explosão feminista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018. (Obra completa)

NOGUEIRA, P.; PORTINARI, D. **Por um design político**. Em Estudos em Design. Rio de Janeiro, 2016. (Artigo em Periódico Digital)

PIMENTEL, M. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade estética ou JR**. In: Em Anais do Encontro Nacional da ANPAP. Rio de Janeiro, 2011. (Artigo em Periódico Digital)

PORTINARI, D. **Queerizar o design**. Em Arcos Design. Rio de Janeiro, 2017. (Artigo em Periódico Digital)

A PRÁTICA SIMPOIÉTICA DAS EDITORAS CARTONERAS: UM COLETIVO DE RESISTÊNCIA EM TEMPOS DE URGÊNCIA

Palavras-chave: práticas simpoiéticas, editora cartonera, território de resistência.

THE SYMPOIETIC PRACTICE OF CARTONERAS PUBLISHERS: A COLLECTIVE OF RESISTANCE IN TIMES OF EMERGENCY

Keywords: sympoietic practices, cartonera publisher, resistance territory.

Carolina Noury

1. INTRODUÇÃO

A prática cartonera vem se multiplicando em diversos países da América Latina, inclusive no Brasil que já conta com mais de vinte projetos ativos. O surgimento dessas editoras se deu a partir da Eloisa Cartonera que nasceu na Argentina, Buenos Aires, em 2003, como uma alternativa à crise econômica que o país enfrentava e com o objetivo de ampliar o acesso da população ao livro, ou seja, surge como um instrumento de resistência.

O nome cartonero vem do material utilizado para fazer as capas dos livros, o papelão ou *cartón*, que é descartado nas ruas como lixo e coletado por catadores como material para criar as capas que são pintadas à mão. Assim, os livros reintegram esse material que seria descartado no ciclo produtivo. “Essa é uma forma original de confeccionar livros como um instrumento de resistência e crítica às práticas tradicionais, comerciais, nas mãos do mercado editorial” (VASCONCELOS, 2016).

A partir desse movimento que traz uma forma própria de projetar, incluindo diferentes atores, criando relações e valorizando mais o processo que o resultado, o presente trabalho tem por objetivo pensar o design como uma prática simpoiética, ou seja, outras formas de pensar e de projetar cultivando a responsa-habilidade, a habilidade de dar respostas aos desafios sociais contemporâneos, como as catástrofes sociais e ambientais (HARAWAY, 2016; SZANIECKI, 2020), um saber e um fazer coletivos.

Para atingir o objetivo proposto vamos focar na Cooperativa Editorial Dulcinéia Catadora, o primeiro coletivo cartonero a surgir no Brasil, em 2007, localizado na cidade de São Paulo, fundado por Lúcia Rosa e Peterson Emboava. O coletivo Dulcinéia Catadora, assim como outros núcleos cartoneros, compra o papelão utilizado para confeccionar as capas dos livros diretamente de cooperativas de catadores, em geral, por um preço acima do mercado, valorizando o trabalho desta categoria profissional (NOURY, 2020).

Os livros publicados pelo Dulcinéia Catadora envolve uma multiplicidade de atores de diferentes áreas do saber, incluindo catadores, artistas, professores e quem mais tiver interesse em participar. Os escritores são convidados a colaborar com o coletivo que tem em seu acervo textos de Manoel de Barros e dos próprios catadores. Não existe uma formalidade, tudo acontece verbalmente, sem nenhum tipo de contrato.

"Nós não queremos deter direitos de ninguém. (...) Eu costumo dizer que direitos autorais, produção, catálogo, não fazem parte do nosso universo. É um coletivo de arte" (ROSA, 2015).

Os livros são produzidos artesanalmente, cada capa é pintada manualmente e o miolo é impresso em impressora caseira, e são comercializados a baixo custo pela internet e em feiras de publicação independente. Os livros não fazem parte de um negócio que visa o lucro. Nem mesmo a relação com os escritores é comercial. "Baseia-se na troca de experiências e vivências, na cumplicidade de uma postura de resistência, no trabalho conjunto, no processo", afirma Lúcia (NOURY, 2020).

Figura 1 – Livros cartoneros publicados pelo coletivo Dulcinéia Catadora, São Paulo.

Fonte: http://www.dulcineiacatadora.com.br/

2. A PRÁTICA SIMPOIÉTICA DAS EDITORAS CARTONERAS

Vivemos em tempos turbulentos diante das catástrofes sociais e ambientais como a explosão das desigualdades e a destruição de ecossistemas. Se o Antropoceno é marcado pelas crises decorrentes da ação humana no planeta em função do modo extrativista de produção capitalista, característica que deu origem ao nome Capitaloceno, ele também pode carregar novas representações criando novas parcerias entre humanos e não-humanos ou mais que humanos ou humanos como húmus.

Esse encontro da diferença produz um emaranhado de relações e, através do trabalho coletivo interespécies, será possível criar paisagens multiespécies. Fazer alianças inesperadas e estranhas possibilita a formação de redes, como camas-de-gato. Através dessas redes podemos gerar formas responsivas de convivência. Produzir essas ligações é produzir o que Donna Haraway (2016) chama de Chthuluceno, outra forma de viver e morrer diferente do Capitaloceno.

Anna Tsing (2019) nos lembra que o Antropoceno é uma era de extinção em massa, mas também é uma era de emergências. Emergência da diversidade contaminada relacionada aos "modos culturais e biológicos de vida que se desenvolveram em relação aos últimos milhares de anos de difusão da perturbação humana" (p. 23). Portanto, toda vida que surgiu e resistiu diante desse cenário de destruição ambiental.

A prática cartonera do Dulcinéia Catadora traz essa diversidade contaminada ao reunir diferentes vivências que participam do processo de transformação do que seria lixo em livro. Esse trabalho entre os múltiplos atores envolvendo designers e além designers é capaz de estimular uma responsa-habilidade, ou seja, a habilidade de dar respostas aos desafios sociais contemporâneos.

Figura 2 – Algumas integrantes do coletivo Dulcinéia Catadora, São Paulo.
Fonte: Daniel Carezzato

Pensando no Novo Regime Climático que vivemos, Starhawk (2018) acredita que a resposta à mudança climática pressupõe uma regeneração do sistema social. Entendendo que o modo e as relações sociais de produção capitalista fazem parte desse sistema social, a prática cartonera pode contribuir para uma recuperação parcial ao ir na contramão da lógica de produção capitalista.

A crise climática está associada a uma massiva disfunção global econômica e social e compor comunidades em que "nós, seres humanos, tenhamos senso de conexão, para que nossa satisfação se origine menos no ato de consumir e mais do fato de estarmos nos relacionando" (STARHAWK, 2018, p. 64) é uma das alternativas para enfrentar a mudança climática.

O universo cartonero reúne uma mutiplicidade de participantes possibilitando o vínculo e a troca de vivências que valoriza o fazer e o afeto gerado nesse processo, podendo ser entendido como uma comunidade. Haraway (2019) destaca a importância de contar histórias e gerar parentescos para permanecermos nesses tempos de turbulência, *worlding with* (fazer mundo com). "A simpoiética se revela, pois, como um 'fazer com' que é também um viver e lutar com os outros" (SZANIECKI *et al*, 2019) possibilitando que nos afetemos e nos transformemos. Entendemos que publicar livros é contar histórias e que o universo cartonero é uma forma de gerar parentes.

> Simpoiese é uma palavra simples, significa 'fazer-com'. Nada faz a si mesmo; nada é realmente autopoiético ou auto-organizado. Nas palavras do 'jogo mundial' de computador inupiat, seres da terra nunca estão sozinhos. Esta é a implicação

> radical da simpoiese. Simpoiese é uma palavra própria a sistemas históricos complexos, dinâmicos, responsivos, situados. É uma palavra para produzir-mundos-com, em companhia. Simpoiese envolve a autopoiese e gerativamente abre e estende ela (HARAWAY, 2016, p. 99).

Sendo assim, a prática cartonera é uma ação simpoiética caracterizada pela teia de conexões e pelo fazer coletivo incluindo diferentes atores de forma particularmente criativa em que todos são responsáveis pelo que é produzido. Talvez esse momento de reflexões que vivemos no período de pandemia seja ideal para desenhar ideias de mudanças políticas, sociais e econômicas e a prática cartonera pode ser uma delas.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 como parte do Programa Nacional de Pós-Doutorado.

CAROLINA NOURY; Doutora em Design; Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Esdi/UERJ); Rio de Janeiro, RJ, Brasil; carolinanoury@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HARAWAY, D. **Seguir con el problema**: generar parentesco en el Chthuluceno. Buenos Aires: Consonni, 2019. (Obra completa)

HARAWAY. D. Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes. Trad. Susana Dias, Mara Verônica e Ana Godoy. **ClimaCom** – Vulnerabilidade [Online], Campinas, ano 3, n. 5, 2016. Available from: http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/rafa-carvalho-...e-uma-vergonha/

NOURY, C. The participation of cartonera publishers in Brazil: the micro case study of the Collective Dulcinéia Catadora. In **Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020**- Participation(s) Otherwise - Vol. 2 (PDC '20: Vol. 2), June 15–20, 2020, Manizales, Colombia. ACM, New York, NY, USA, 2020.

STARHAWK. Magia, visão e ação. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, Brasil, n. 69, p. 52-65, abr. 2018.

SZANIECKI, B. et al. Design.com: práticas simpoiéticas no design contemporâneo. In: **7º Simpósio de Design Sustentável**, 2019. Disponível em: http://encurtador.com.br/grMTV. Acesso em 19 out. 2020.

SZANIECKI, B. **Dois Contos do Chthuluceno**: e o que isso tem a ver com design? Disponível em: http://encurtador.com.br/bhHX1. Acesso em 24 set. 2020.

ROSA, L. O livro pelo coletivo Dulcinéia Catadora. Video. 2015. In: NOURY, C. The participation of cartonera publishers in Brazil: the micro case study of the Collective Dulcinéia Catadora. In **Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020**- Participation(s) Otherwise - Vol. 2 (PDC '20: Vol. 2), June 15–20, 2020, Manizales, Colombia. ACM, New York, NY, USA, 2020.

TSING, A. **Viver nas ruínas**: paisagens multiespécies no antropoceno. Brasília: IEB Mil Folhas, 2019.

VASCONCELLOS, E. **A resistência das cartoneras**. Disponível em: http://encurtador.com.br/fBQZ6. Acesso em 17 out. 2019.

TÍTULO: TIPOGRAFIA INSURGENTE

Palavras-chave: tipografia; design gráfico; design ativista; seleção tipográfica.

TÍTLE: INSURGENT TYPOGRAPHY

Keywords: typography; graphic design; activist design; typographic selection.

Eduardo Cazon

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa faz parte do meu projeto de conclusão de curso *Inimiga do Rei: Tipografia para textos contrários à opressão* e nela pesquiso a prática tipográfica relacionada a questões políticas e sociais. Seu objetivo é catalogar e analisar fontes que foram projetadas para a revolta contra opressões, identificando características que contribuam à produção de uma tipografia para textos nesta temática. A relevância da pesquisa se dá pelo ineditismo, ao aplicar os valores da cultura autogestionária (CORRÊA, 2015) em uma crítica de design utilizando os aspectos de análise propostos por Villas-Boas (1998). Ela também é relevante por ser construída a partir de uma práxis, identificando práticas já realizadas e beneficiando a construção de conteúdos contra opressões, ao identificar e catalogar fontes para projetos libertários, facilitando a seleção tipográfica.

2. METODOLOGIA

A identificação das fontes foi através de pergunta no grupo do Facebook Tipocracia, que conta com mais de 8 mil membros, onde se reúnem professores de tipografia, pesquisadores da área e designers. A coleta de nomes foi feita dessa forma, pois o objetivo era identificar as fontes que circulam entre designers e recebem algum destaque. Após a identificação das fontes, foi realizada uma análise observando os aspectos propostos por Villas-Boas (1998): aspectos morfológicos, contexto histórico e social, aspectos funcionais-objetivos e aspectos funcionais-subjetivos.

3. RESULTADOS

Ao procurar tipografias pensadas para questões sociais e políticas encontrei exemplares que passam por vários estilos, desde tipografias com serifa slab à dingbats. Todas elas prezam, em alguma medida, por valores da cultura autogestionária: liberdade individual e coletiva; igualdade, em termos econômicos, políticos e sociais; solidariedade e apoio mútuo; estímulo permanente à felicidade, à motivação e à vontade (CORRÊA, 2015).

Encontrei 14 fontes em projetos individuais, um estúdio de design que tem em seu portfólio diversas fontes sarcásticas e 8 fontes de uma fundição tipográfica exclusivamente voltada a produção de tipografia com referência histórica a movimentos sociais. A partir disso identifiquei quatro ondas na produção de tipografia insurgente.

A primeira onda é a adaptação de fontes feitas com outros propósitos sendo utilizada em contextos de insurgência social. A Non-Pareille Cursive, feita por Pierre Haultin, em 1550, foi feita para tamanhos mínimos (5,8pt) e para ser extremamente econômica. Possui formas caligráficas e pequena altura-de-x com ascendentes altas, necessário para legibilidade em corpo pequeno. Isso foi necessário para a composição de pequenas bíblias traduzidas, durante um período em que a sua tradução era proibida.

A Cooper Black, feita por Oswald Bruce Cooper, em 1922, se tornou popular no movimento hip hop dos anos 1970 (SILVA, 2019), pois possui formas arredondadas que a aproxima das letras do graffiti. Após ser utilizada em peças de hip hop, ela entrou para a cultura negra (BRITO, 2019). Isto evidencia que o significado e simbolismo das fontes é definido também pelo uso, não só pela época ou pela intenção do designer.

A segunda onda é o início da criação de fontes voltadas para questões sociais, porém limitadas a dingbats. Em 1996 faziam 20 anos do início da ditadura argentina (1976-1983) e como construção de memória Pablo Cosgaya criou, neste ano, a fonte Processo Sans que “recorda e testemunha as contribuições para a vida e a cultura feitas pela ditadura” (PROCESO, 2019). Todos os caracteres são cruzes, remetendo aos assassinatos e o clima sombrio de morte daquele período.

Em 2009, no Uruguai, aconteceu um plebiscito que decidiu por manter a anistia de militares e policiais envolvidos na ditadura uruguaia (1973-1985). Em resposta a essa decisão, Diego Cataldo e Sergio Rodríguez compilaram fotos de 161 pessoas assassinadas

pelo Estado e reuniram-nas na fonte Uruguay 1976, feita em 2010, como forma de prestar respeito às pessoas assassinadas pela ditadura.

A terceira onda é marcada pelo início da produção de fontes display para movimentos sociais e causas políticas. Tiananmen, pensada por Octavio Pardo, em 2014, é um projeto para dar tons de voz diferentes para "diferentes tipos de protesto". Possui diversos estilos de letras organizados em pesos diferentes. Pensada para cartazes e peças de protesto, foi nomeada em homenagem ao homem de Tiananmen, que bloqueou sozinho a passagem dos tanques sobre a Praça Tiananmen, na China.

Ayotzinapa, de Raúl Plancarte e Cristóbal Henestrosa, feita em 2015, é uma fonte display criada após o desaparecimento de 43 jovens em 2014, quando estudantes foram atacados pela polícia municipal de Iguala, no México. Eles foram brutalmente assassinados e seus corpos desapareceram. A fonte possui "aspecto condensado, enérgico e angular", sendo "ideal para mensagens com força, solidez e decisão" (AYOTZINAPA, 2019).

Tamajuka Script, feita por Baynham Goredema, em 2016, é uma fonte de formas ágeis, inspirada pelo levante pacífico que aconteceu no Zimbábue em 2016 contra a opressão e falência do Estado. A palavra Tajamuka pode ser traduzida como "Já basta!" (GOREDEMA, 2016).

Scaramella é uma fonte elaborada por Camila Scaramella, em 2016, após a designer identificar em publicações feministas que o estilo caligráfico é recorrente nas peças dessa temática. Foi dedicado muita atenção à conexão das letras, por associar esse aspecto visual com o conceito de união e sororidade. A família tipográfica conta com uma variação em *brush*, expressando o conceito de diversidade, por "ter estilos diferentes da mesma fonte" e na "singularidade de cada letra" (SILVA, 2016).

Gilbert é um projeto feito pela Agência Ogilvy & Mather, em 2017, como homenagem a Gilbert Baker, o criador da bandeira LGBTQ+, que faleceu em 2017 (PRIDE, 2017). Ela utiliza cores como forma de remeter a bandeira e expressar diversidade. Sua estrutura é geométrica, o que expressa racionalidade, mas devido ao peso das formas e a quantidade de cores a fonte é acolhedora e diversa.

Kafa em árabe significa "basta" e dá nome a fonte Kafa, de Nadine Chahine, criada em 2018. Feita para dizer "BASTA de políticas de segregação, BASTA ao racismo e CHEGA

de mentiras" (ARABICTYPE, 2018). O sistema de escrita é arábico, sendo a única fonte encontrada que não pertence ao sistema de escrita latina.

Urgente, feita por Olívia Lino, em 2018, baseia-se em pesquisa sobre cartazes de protestos. A designer identificou que as letras manuscritas em caixa alta são recorrentes em manifestações de rua. Após as análises foi projetada a fonte que apresenta os "valores de adaptação e urgência" (SILVA, 2018) vividos pelos manifestantes.

Sola Type é uma fonte criada por Eduarda Nieto, em 2019. "A ideia nasceu para reforçar narrativas sobre visibilidade lésbica" (NIETO, 2019). A tipografia é composta por solas de sapato formando letras em caixa alta, assim ela traz visibilidade e expressa a criatividade, celebrando a existência e amor das lésbicas (NIETO, 2019).

Queer as font, feita por João Victor P. Thoma, em 2019, parte de pesquisa histórica e análise semiótica de peças gráficas do movimento LGBTQ+ (THOMAZ, 2020) para identificar formas e propor uma tipografia display para esse movimento. Suas formas são arredondadas e muito pesadas, expressando os caminhos diversos da existência queer e a importância da discussão sobre a sexualidade.

Vocal Type Co. é uma fundição tipográfica pautada pela inserção da diversidade no design. Ela dá destaque a grupos mal representados na sociedade por questões étnicas, raciais e de gênero. Seus projetos são construídos a partir da análise de peças gráficas de movimentos sociais passados, recriando as fontes utilizadas durante os protestos de cada movimento e nomeando-as com o nome de seus mártires.

Barnbrook Studio é um estúdio que trabalha com diversos tipos de projetos e possui alguns trabalhos voltados para o ativismo. O estúdio produziu diversas fontes display sobre questões políticas. Suas fontes são críticas sarcásticas a práticas opressoras, com desenhos diversos e nomes que ironizam a dominação.

A quarta onda é quando temos o primeiro projeto de criação de uma fonte voltada à composição de textos longos. Vicent protest, de Claudia Rifaterra Amenós, feita em 2019, é uma família tipográfica feita para "marchas, manifestações e protestos, assim como banner, folders ou panfletos" (AMENÓS, 2019) com pesos para tamanho de textos e para tamanho display. "Tem boas aberturas, alto contraste onde as curvas encontram serifas retas e pesadas (...) com largura ligeiramente estreita" (AMENÓS, 2019).

Observando as características em comum desses projetos vemos que no aspecto morfológico existe uma preponderância de curvas orgânicas, modulação no traço e referência à mão humana. No contexto histórico e social, essas fontes fazem parte de um movimento de contestação, sendo muitas vezes produzidas por pessoas de grupos oprimidos como mulheres, negros, latinos e pessoas LGBTQ+. Nos aspectos funcionais-objetivos, essas fontes foram feitas para a comunicação gráfica da revolta, seja criando memória ou letras para cartazes de protestos. Nos aspectos funcionais-subjetivos, esses projetos buscam transmitir sentimentos positivos em relação à diversidade, revolta e contestação.

4. CONCLUSÃO

Quase a totalidade das tipografias encontradas são pensadas para contextos de pouco tempo de leitura. As fontes display reconhecem isso e exploram a capacidade expressiva da tipografia, não precisando respeitar regras de legibilidade para textos longos. As fontes encontradas, em sua maioria, remetem à mão humana, simulando o desenho manual. Essa recorrência evidencia que projetos contra opressões se contrapõem à formas geométricas, comumente associadas à neutralidade.

Esta análise identificou um movimento rumo à produção de tipografias para textos longos. Isso acontece em quatro ondas, sendo que cada onda adiciona a produção de tipografia um novo grau de complexidade. Primeiro veio o uso de fontes comuns para questões sociais, depois, na segunda onda, teve início a criação de fontes com valores da cultura autogestionária, nas fontes dingbats. A terceira onda buscou chamar atenção às causas sociais e a quarta onda é voltada à produção de fontes de texto.

Apesar de não termos mais fontes de texto contra a dominação, está em curso um processo de aumento das produções desse tipo de fonte, pois como argumenta Özkal (2017) “a tipografia pode ser uma ferramenta capaz de intervenção contra questões sociais, com sua capacidade de fazer comunicação com linguagem visível ou invisível”, reconhecendo as capacidades semânticas das fontes de texto (CUNHA, 2014) e a evolução dos projetos realizados.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

EDUARDO CAZON; Graduando em Design; Universidade Federal de Santa Catarina; Florianópolis (UFSC), Santa Catarina, Brasil; ducazon0@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMENÓS, Claudia Rifaterra. **Vincent Protest**. Disponível em: <http://bit.ly/2u5qcSG>. Acesso em: 4 dez. 2019.

ARABICTYPE. **Kafa**. 2018. Disponível em: https://arabictype.com/library/kafa/. Acesso em: 19 jan. 2021.

AYOTZINAPA Font. Disponível em: <http://bit.ly/2tfVwOd>. Acesso em: 4 dez. 2019.

BRITO, Johnny. **Cooper Black, a personagem oculta em "Dear White People"**. Disponível em: <http://bit.ly/2F39m9g>. Acesso em: 5 dez. 2019.

CORRÊA, Felipe. **Bandeira Negra**: Rediscutindo o Anarquismo. Curitiba: Editora Prismas, 2015.

CUNHA, Luiza Falcão Soares. **As possibilidades semânticas das fontes de texto**: Um estudo a partir da prática projetual do designer de tipos. 2014. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

GOREDEMA, Baynham. **Tajamuka Script**. 2016. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/42888507/Tajamuka-Script-Font. Acesso em: 19 jan. 2021.

NIETO, Eduarda. **Sola Type**. 2019. Disponível em: https://www.miamiadschool.com.br/wp-content/uploads/2019/02/Sola-Type-Historia-e-Uso.pdf. Acesso em: 19 jan. 2021.

ÖZKAL, Özlem. LETTERS AGAINST LETTERS: TYPOGRAPHY AS A MEANS FOR DESIGN ACTIVISM. In: 5T: TURKISH DESIGN HISTORY SOCIETY SYMPOSIUM, 9., 2014, İzmir. **Anais...** . İzmir: Yasar University & 4t, 2017. p. 136 - 147.

PRIDE, Type With. **Gilbert**. 2017. Disponível em: https://www.typewithpride.com/. Acesso em: 19 jan. 2021.

PROCESO Sans. Disponível em: <http://bit.ly/2MCqo2b>. Acesso em: 4 dez. 2019.

SILVA, Camila Scaramella da. **Design e questões sociais**: Elaboração de uma tipografia para causas feministas. 2016. 103 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

SILVA, Olívia de Moraes Lino da. **Design de tipos e expressão**: Desenvolvimento de uma tipografia display para cartazes de protesto. 2018. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

SILVA, Wagner. **Relação tipográfica entre Cooper Black e o ativismo negro**. Disponível em: <http://bit.ly/2SD70FV>. Acesso em: 5 dez. 2019.

THOMAZ, João Victor P.. **Queer as Font - Typography**. 2020. Disponível em: https://www.behance.net/gallery/89771025/Type-Queer-as-Font?tracking_source=search_projects_recommended%7Ctrans%20morocco. Acesso em: 19 jan. 2021.

TIANANMEN Font Project. Disponível em: <http://bit.ly/2ZC8WQB>. Acesso em: 4 dez. 2019

VILLAS-BOAS, André. **Utopia e disciplina**. Rio de Janeiro: 2ab, 1998

DESIGN COMO INSTRUMENTO DE POTENCIALIZAÇÃO: EXPERIÊNCIAS NO TERRITÓRIO DO CARIRI

Palavras-chave: Território, Cariri, Patrimônio cultural, Design.

DESIGN AS A POTENCIALIZATION TOOL: AN EXPERIENCE IN THE CARIRI TERRITORY

Keywords: Territory, Cariri, Cultural Heritage, Design.

Herik Lucas Costa Seixas
Geovani de Oliveira Tavares

1. INTRODUÇÃO

O referido trabalho se propõe a dissertar os resultados de um imersivo projeto realizado na região do Cariri cearense, após várias andanças em contato com comunidades produtoras de artesanato visando a valorização e preservação do patrimônio cultural imaterial existente. Evidenciando a mediação do design no processo.

O contexto de estudo trata-se do município de Barro, localizado no Cariri Leste à aproximadamente 480km da capital. O território traz consigo uma formação datada de 1786 (BARRO, 2012), e leva este nome de uma das sesmarias que mais prosperara em termos econômicos e pela a abundância da matéria-prima no local. Traz também uma significativa comunidade rural e uma massiva população sob vulnerabilidade socioeconômica, onde saberes e ofícios ancestrais foram esquecidos na memória de boa parte do seu povo.

Diante disso, os dados apresentados ao longo dessa escrita foram coletados por esforço coletivo e através de muitas vivências *in loco*, que proporcionara trocas incríveis. Os objetivos traçados visaram contribuir com o desenvolvimento econômico e criativo do território, esperançados pela preservação da memória e a transmissão de conhecimentos ancestrais às futuras gerações, respeitando, claro, a naturalidade dos vínculos.

2. TERRITÓRIO: DESIGN E AS MEDIAÇÕES NO ESPAÇO

Conhecido pelas suas riquezas, o Cariri cearense é um verdadeiro caldeirão cultural. Com a dinamicidade de cada município e o seu processo próprio de territorialidade, diante da nossa região, poucos são os territórios definidos que exploram, reconhecem e potenciam suas heranças culturais.

Nessa perspectiva, como conceitua Santos (2007), o território perpassa o sistema natural superposto e assume o lugar de trocas materiais e espirituais, entendendo-se como algo "usado" onde se constrói a identidade. Podendo ainda complementar, o território como espaço onde os atores sociais tecem suas histórias partindo da realidade inicial dada, segundo Raffestin (1993). Assim, nessa premissa, há um grande desafio na busca por alternativas para proteger o patrimônio cultural imaterial e criar condições locais que se convertam em benefícios reais e duráveis, salienta Krucken (2009).

Por sua vez, reconhecendo essa dinamicidade e a complexidade existente, o designer poderá assumir um papel fundamental de cultivar iniciativas que visem potencializar os recursos locais num contexto em que o conceito de identidade assume uma concepção híbrida, reverbera Carvalho (2012), oportunizando-o à inovação social.

Na mediação da potencialização dos recursos locais, a prática profissional do designer é decisiva no desenvolvimento de suportes materiais, relações simbólicas e práticas dos indivíduos nas sociedades, reforça Ono (2004).

3. A IMERSÃO

Desencadeando o projeto, o pontapé inicial, ainda em 2017, deu-se com a identificação da demanda latente entre os próprios artesãos, que sabiam que existiam por todo o Município, mas não os reconheciam. Disposto isso, no planejamento, junto à Associação dos Artesãos do Município de Barro (ARTEMB), foram reconhecidas as principais e mais remotas comunidades as quais seriam visitadas e assim distribuídas em um plano de ação logisticamente facilitado, contando com um território de mais de 710km^2 a ser percorrido. Vale ressaltar que à Associação da classe trabalhadora existe há mais de 10 anos, no entanto, em seu quadro sócios apenas a tipologia do bordado "boa

noite" era, naquela época, representada; por efeito de um resgate de ofício realizado tempos atrás em parceria com o SEBRAE-CE[1].

Quanto à execução do projeto em questão, as visitas ocorreram na maioria das vezes viabilizadas por Agentes comunitários de saúde e/ou líderes comunitários, havendo os encontros espontaneamente em escolas públicas, salões e/ou até mesmo nas casas dos próprios populares (Figura 1). Nas abordagens, fazia-se o reconhecimento da prática artesanal, explanavam-se as pretensões de mapeá-los e posteriormente firmar parcerias e desenvolver políticas públicas que incentivasse e resguardasse aquela tradição. Numa logística de execução a curto e médio prazo.

Figura 1 – Arquivo de pesquisa (SEIXAS, 2017)

3.1. Resultados e discussões

Em números, conseguiu-se visitar 46 localidades ao longo de 45 dias, em que foram catalogados aproximadamente 118 artesãos/aspirantes/mestres, que não necessariamente estão ativos produtivamente, a exemplo D. Felismina de 92 anos, a única rendeira de bilro encontrada (Figura 2). Diferentes tipologias como argila, bordados,

[1] Link da matéria: http://www.ce.agenciasebrae.com.br/sites/asn/uf/CE/sebrae-trabalha-a-producao-do-municipio-de-barro-sul-do-ceara,e1cce89343c06410VgnVCM1000003b74010aRCRD

fibras de bananeira, tecelagem, palha de carnaúba, couro etc. foram identificadas. Além disso, foram visitados inúmeros espaços de trabalho totalmente sucateados (Figura 3).

Figura 2 – Arquivo de pesquisa (SEIXAS, 2017)

Figura 3 – Arquivo de pesquisa (SEIXAS, 2017)

Com efeito, foi possível ainda mais tornar visível a classe produtora aos órgãos de interesse, e, a partir desse mapeamento, conseguiu-se interpretar e compreender a realidade local: apontando as falhas sociopolíticas e as necessidades emergentes de políticas públicas no resguardo do patrimônio e na geração de renda, partindo de um modelo sustentável de produção.

A partir dessa perspectiva, ações para requalificá-los, reestruturar os espaços e capacitar novos agentes (Figura 4) foram e vem sendo desenvolvidas em parceria com as comunidades, o poder público e os próprios atores ao longo dos últimos anos; caminhando a passos lentos, numa relação sempre respeitosa e natural.

Figura 4 – Arquivo de pesquisa (SEIXAS, 2017)

4. CONCLUSÕES

Por fim, são nítidos os impactos e a consistência da interferência do designer nesse processo de mão dupla. Assegurando-os dignidade por uma via há algum tempo tão inferiorizada. Vale evidenciar que há também durante essas intervenções nas comunidades um processo de desmitificação e de alfabetização do papel do design, na sua essência, reforçando a ideia de que para se fazer design não é necessário estar em grandes centros urbanos.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

SEIXAS, HERIK LUCAS COSTA; Bacharel; Universidade Federal da Paraíba; Barro, Ceará, Brasil; E-mail: hlucosd@gmail.com.

TAVARES, GEOVANI DE OLIVEIRA; Doutor; Universidade Federal do Cariri; Juazeiro do Norte, Ceará, Brasil; E-mail: geovani.tavares@ufca.edu.br

BARRO, História e Acontecimentos. **Histórico do Município de Barro**. Disponível em: http://secultbarro.blogspot.com/search?updated-max=2013-01-03T03:00:00-08:00&max-results=7&start=21&by-date=false. Acesso em: 3 ago. 2020.

CARVALHO, Alecir Francisco de. Design e identidade: Estudos de casos aplicados no Brasil. In: **Design e Identidade.** Belo Horizonte, 2012. Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado de Minas Gerais. Cap.02, p.17-39. Disponível em: <https://goo.gl/SH4uAF> Acesso em: 22 de mar. 2018

KRUCKEN, Lia. **Design e território: valorização de identidades e produtos locais.** São Paulo: Studio Nobel, 2009. 126p.

ONO, Maristela Misuko. **Design, cultura e identidade, no contexto da globalização**. Revista design em foco, Bahia - Brasil, v. 01, n. 01, p. 53-66, jul./dez. 2004. Disponível em: < https://goo.gl/JK5nrf > Acesso em: 22 de mar. 2018

RAFFESTIN, Claude. **POR UMA GEOGRAFIA DO PODER**. 1. ed. São Paulo: Ática, 1993.

SANTOS, M, *et al.* **Território, territórios: ensaios sobre o ordenamento territorial**. 3.ed.Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

O DESIGN SUSTENTÁVEL E SUA GÊNESE IDEOLÓGICA

Palavras-chave: design, sustentabilidade, design sustentável

Sustainable Design and its ideological cause

Keywords: design, sustainability, sustainable design

Alberto Cipiniuk

Amanda Netto Noguera

O design sustentável e sua gênese ideológica

Para os pares do Campo do Design, as catástrofes ambientais costumam ser atribuídas à falta de planejamento prévio ou simplesmente de um bom projeto. Nesse sentido, a aplicação de uma metodologia projetual de *design* que considere tecnicamente o ciclo de vida do produto capacitaria os profissionais a produzirem artefatos sustentáveis, que respeitassem o ser humano e o meio ambiente. No entanto, outras vertentes teóricas defendem que devemos analisar a noção de sustentabilidade, as suas propostas e como ela foi produzida como "solução universal" no Campo do Design, além de investigar a totalidade que envolve o trabalho do *designer*.

Para entendermos como essa noção foi produzida, é necessário compreendermos também como o ser humano vem se relacionando com o meio ambiente. Historicamente, essa relação começou a ser considerada pela ciência em 1950 com os contributos do biólogo Eugene Odum. Segundo ele, embora não tivéssemos clareza disso - até às suas descobertas -, a sobrevivência do ser humano sempre esteve condicionada ao conhecimento do seu ambiente. Em decorrência dessa análise, a formação das civilizações sempre esteve associada a diversas modificações ecológicas. Contudo, em direção contrária a esse entendimento, o modo de produção capitalista desconsidera esses fatores, como, por exemplo, quando se instala nas comunidades nativas, rompendo imperativamente o vínculo que essas sociedades têm com a terra - seu ambiente.

Isso ocorre, pois, no modo de produção capitalista, tudo é considerado mercadoria - devendo ela ser possuída individualmente -, inclusive o ambiente natural. Nessa lógica, os recursos naturais não devem pertencer à sociedade, mas aos indivíduos que possuem meios pecuniários de adquiri-los. Cabe ressaltar que esse valor pecuniário não era e nem é um valor natural, mas um valor arbitrário que foi introduzido nas comunidades de diversas nações, com o intuito de privilegiar apenas uma classe social, a burguesia. Essa implementação não ocorreu em unidade por todo o mundo, mas de acordo com as especificidades históricas de cada comunidade.

No Brasil, embora, a colonização tenha sido iniciada antes do desenvolvimento do modo de produção capitalista (acumulação primitiva), foram as motivações econômicas que orientaram a exploração colonial. Essa foi responsável pela expropriação de terras, pela desterritorialização de populações, pela escravização e extermínio dos povos nativos e africanos e pela destruição da fauna e da flora. Isso demonstra que a acumulação de capital estava e ainda está diretamente relacionada à violência. Em um primeiro momento da história, essa se utilizará da mão de obra escrava para o acúmulo de riquezas, posteriormente, irá explorar o trabalhador assalariado. Parte dessa composição de trabalhadores assalariados será formada por antigos escravos e a partir do final do século XIX de imigrantes da Europa. Nessa nova forma de organização social, aqueles que não conseguem vender a sua força de trabalho são largados à margem, ou seja, sem trabalho, sem alimento, sem abrigo, etc.

Assim, podemos dizer que a preservação da vida e o capitalismo, possuem uma relação antagônica, uma vez que esse se beneficia diretamente da exploração ou extermínio dos seres humanos e dos recursos naturais para obter lucro. Desse modo, não é de se admirar que, mesmo após as descobertas de Odum - há cerca de 70 anos atrás - e dos alertas de diversos biólogos, a respeito do perigo das interferências no meio ambiente, poucas mudanças tenham sido implementadas com o objetivo de preservar a humanidade e o meio-ambiente.

Justamente por isso, os grupos econômicos e o Estado só começaram a atuar após verificarem que o agravamento das mudanças climáticas iria diminuir drasticamente a

reprodução do capital. Nesse sentido, o Clube de Roma (1968) foi o primeiro grupo a produzir um relatório, The Limits to Growth, que constatou a importância de tratar as questões ambientais para manter os ganhos econômicos; e foi o principal motivador da Conferência de Estocolmo (1972), primeiro encontro internacional com esse objetivo. Esse ocorreu após o co-fundador do grupo, Aurelio Peccei, gestor da empresa Fiat e diretor da Italconsult - empresa multinacional especializada em *design*, engenharia e gerenciamento de projetos -, ter concordado em pressionar as nações a adotarem acordos no mesmo sentido. A partir desse encontro, surgiu o conceito de desenvolvimento "sustentável", que foi, mais tarde, importado para outros países como um "modelo universal de preservação ambiental".

Esse modelo foi globalmente difundido e inserido em diversos Campos profissionais, inclusive no Campo do Design. Essa era uma tentativa de garantir a capacitação de profissionais aptos a trabalharem com a questão ambiental sob o viés ideológico e colonizador do desenvolvimento sustentável. No Campo do Design, essa difusão foi ao encontro dos modelos organizacionais da administração, hegemônicos nesse Campo, nos quais os pares "acreditam" que o mundo não segue um curso histórico dinâmico e regido pela luta de classes, mas, ao contrário, pode ser planejado de modo técnico, antecipadamente. Todavia, é fácil verificar que o modelo em causa não impede a destruição dos povos nativos, das águas, das florestas e dos animais, como podemos notar, com o desastre de Brumadinho em Mariana, com aumento das queimadas no Brasil nos últimos anos (Inpe), com a destruição de mais de 30 % do Pantanal até novembro de 2020 (Lasa, UFRJ), ou com aumento das invasões dos territórios indígenas e quilombolas, entre outros casos, todos esses causados por ação humana com o intuito de gerar mais capital.

Apesar do exposto, a classe dominante brasileira, com a sua influência decisiva nas instituições de ensino, continua a influenciar o Campo do Design no sentido de esse proporcionar as ferramentas técnicas para os estudantes, futuros profissionais na área, atuarem no mercado de trabalho realizando projetos de *design* "sustentáveis" que se ajustem às demandas das classes altas. Isso de modo que a atuação do *design* fica fadada a reproduzir a ideologia dessa classe, que, como demonstramos acima, não está preocupada com a vida humana e com o meio ambiente. Em razão disso, os projetos de

design são orientados a desconsiderar o trabalho, a totalidade da cadeia produtiva, e a se focar nos aspectos técnicos.

Nos projetos de *design*, as principais ferramentas técnicas usadas com esse intuito são a Avaliação do Ciclo de vida do produto (ACV), a aplicação do modelo *Cradle to cradle* (do berço ao berço), a produção mais limpa (P+L), a logística reversa, o uso de certificações/selos sustentáveis, etc. Todas essas metodologias são usadas nas escolas de *design* para fundamentar e legitimar os projetos como "sustentáveis". Com essa legitimação, há a intenção de impor a retórica de que é possível conciliar o modo de produção capitalista com o respeito ao ecossistema. Essa perspectiva dá a entender que é viável o *designer* controlar a cadeia produtiva e a economia. Para ele realizar isso, bastaria que considerasse alguns parâmetros, entendesse a logística e avaliasse alguns riscos durante o projeto.

Se considerarmos os povos e as culturas que formam o Brasil, verificamos que existem outras alternativas de produção, que estão sendo ignoradas e suprimidas. Ainda assim, o Campo do Design tende a rejeitar essas alternativas, justificando que essas não passam de "delírios utópicos". Em conformidade com isso, os profissionais deveriam se voltar para o "mundo real" e dar continuidade à função de projetar artefatos para o modo de produção capitalista. Na tentativa de tornar esse discurso convincente, o capitalismo oculta a sua gênese e a projeta nas demais vertentes teóricas, alegando que, na verdade, são essas que detém alguns dos seus princípios fundamentais: a crença e o descolamento do concreto. Com esse procedimento de inversão e projeção de valores, o capitalismo pretende se proteger da possibilidade de os designers questionarem a sua prática profissional. Tal já costuma ser reforçado ao longo da formação, o que contribui para que eles se tornem mais suscetíveis de aceitar tudo o que lhes é apresentado.

Devido a esses fatores, alguns *designers* tendem a oferecer uma grande resistência às transformações. Com efeito, quando dispensamos a metodologia projetual para trabalharmos com uma vertente teórica que se fundamenta no concreto - a da produção social, a tendência dos pares do Campo é a de repeli-la. Uma das formas de ocorrer no Campo é a partir da legitimação. Isso se dá, pois, o processo de legitimação é

fundamentado de acordo com os valores e interesses econômicos da classe dominante. Nesse sentido, as vertentes teóricas que não estão de acordo com esses valores e interesses, são deslegitimadas, ou seja, vistas e propagadas, pelos pares do Campo e instituições, como sem valor. Desse modo, é possível controlar, em certa medida, a sua expansão e proteger as crenças hegemônicas.

Apesar do descontentamento com o *design* "sustentável" e dos desafios atrelados à construção e consolidação de vertentes teóricas não-hegemônicas, é necessário que os *designers* se organizem e passem a ver a sua prática como parte de uma produção social e política. Em vista disso, o Campo do Design não deve ver a crítica como algo negativo ou se concentrar somente naquelas que se referem aos aspectos técnicos - materiais, processos, logística, etc -, mas, também, nas discussões políticas que envolvem o trabalho e a sociedade. Desse modo, teremos mais hipóteses de desenvolver teorias e materializações que transformem a nossa situação concreta.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Alberto Cipiniuk; Doutor; PUC-Rio; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; cipiniuk@puc-rio.br

Amanda Netto Noguera; Mestranda; PUC-Rio; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; a.amandy@hotmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BBC NEWS. **Incêndios florestais pelo mundo são os maiores 'em escala e em emissões de CO2' em 18 anos.** 18 de setembro de 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-54202546>. Acesso em 23 de Outubro de 2020.

CONAQ. **Quilombolas são ignorados na Pandemia**. Disponível em: <http://conaq.org.br/noticias/quilombolas-sao-ignorados-na-pandemia/>. Acesso em: 23 de Outubro de 2020.

G1. **Brasil tem segundo mês seguido de recorde de queimadas, segundo o Inpe**. 23 de Outubro de 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/globonews/jornal-globonews-edicao-das-10/video/brasil-tem-segundo-mes-seguido-de-recorde-de-queimadas-segundo-o-inpe-8964183.ghtml>. Acesso em: 23 de outubro de 2020.

ODUM, Eugène P. **Fundamentos de ecologia**. 6 ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

SANTOS, Filippe Lemos Maia. **Área Queimada - Pantanal 2020.** Rio de Janeiro: LASA. 8 de agosto de 2020. Disponível em: <https://lasa.ufrj.br/noticias/area-queimada-pantanal-2020/>. Acesso em 23 de outubro de 2020.

SOUSA, Eva Vilma Gomes de. **Ensino da moda centrado na sustentabilidade: instituições de ensino europeias com cursos em moda sustentável**. 2017. Tese de Doutorado.

WITZEL, Nicollas. **Comunidades quilombolas tentam resistir ao avanço de grandes empreiteiras.** Época. 24 de Abril de 2019. Disponível em: <https://epoca.globo.com/comunidades-quilombolas-tentam-resistir-ao-avanco-de-grandes-empreiteiras-23613697>. Acesso em 23 de Outubro de 2020.DUSSEL, E. **Estudio preliminar al "Cuaderno tecnológico-histórico"**. En Marx, K. (1984). Cuaderno tecnológico-histórico (Extractos de la lectura B 56, Londres 1851). Puebla, México. Editorial Universidad Autónoma de Puebla, 1984. (Obra completa)

LIBERDADE PARA PARTICIPAR:
O DESIGN NA CONSTRUÇÃO DE ESPAÇOS DEMOCRÁTICOS

Palavras-chave: design, participação social, decolonialidade.

FREEDOM TO PARTICIPATE:
DESIGN IN THE CONSTRUCTION OF DEMOCRATIC SPACES

Keywords: design, social participation, decoloniality.

Sâmia Batista e Silva

1. INTRODUÇÃO

A participação social em design vem colocando em questão, há algumas décadas, a necessidade de problematizar a construção de espaços democráticos que visam a deliberação horizontal entre participantes sobre temas diversos (BINDER et al., 2014). Argumenta-se aqui que a participação social em design e em outras esferas de ação coletiva depende da capacidade de exercício das liberdades individuais, nem sempre assegurada pelo sentido de democracia assentado em uma perspectiva liberal. Dessa forma, propõe-se a discussão sobre o requisito da liberdade como fundamental para a promoção de transformações sociais, que vem sendo objeto de ações de designers que se reconhecem sob as alcunhas do "design social", "design para a inovação social", "design participativo", dentre outras. Essa proposta se embasa nos sentidos de "Liberdade" em Freire e "Libertação" em Fals Borda, defendidos por Mota Neto (2018) como precursores do pensamento decolonial latino-americano.

A origem do design participativo está associada a movimentos sociais das décadas de 60 e 70, que consolidaram formas de participação em processos decisórios diversos, tais como projetos de planejamento urbano e a reorganização da rotina de trabalho com o advento da computação em indústrias da Europa, em especial na Dinamarca. Em um momento inicial, consolidou-se sobre a premissa da participação ativa e crítica dos usuários na avaliação de soluções tecnológicas, prospectando situações futuras

associadas ao uso dos novos produtos. Posteriormente, o escopo do design participativo foi ampliado, abrindo espaço para o aprendizado mútuo entre designers e usuários e possibilitando a concepção coletiva de artefatos, processos e ambientes (SIMONSEN; ROBERTSON, 2012). A metodologia do design participativo se estabeleceu, portanto, a partir de especificidades associadas ao cenário de desenvolvimento tecnológico europeu, em um contexto de bem estar social amplamente assegurado. De forma radicalmente diversa, no Brasil e em países da América Latina, onde as liberdades individuais são ameaçadas de forma recorrente, entende-se que o design precisa assumir um papel ativo para a transformação das realidades de opressão historicamente consolidadas (BATISTA et. Al, 2020). Com base nisso, tomamos como referência o pensamento crítico de Paulo Freire e Fals Borda na concepção e análise de práticas participativas em design, não apenas pelo caráter libertário de suas proposições, como também pela postura crítica aos cânones de seus campos, a pedagogia e a sociologia.

No florescer do pensamento crítico latino-americano, o conceito de libertação tornou-se objeto das propostas inovadoras de diferentes teóricos, inspirados em movimentos de resistência ao colonialismo que eclodiam na metade do século XX. Entende-se hoje a extensa produção de Borda e Freire como sementes do chamado pensamento decolonial contemporâneo, uma vez que já propunham visões críticas ao eurocentrismo e buscavam a superação do legado colonial, manifestado pelas desigualdades sociais, de etnia e de gênero. Para ambos os autores, a libertação se configura como um horizonte possível se condicionada à transformação das estruturas sociais e econômicas originadas pelo sistema capitalista, com vistas à sua superação.

Autor da abordagem conhecida como “Pedagogia do oprimido”, Freire nos leva a compreender que a prática da liberdade em direção ao “ser mais” depende do desvelamento individual da realidade, que pode estar oculta sob formas de opressão historicamente consolidadas (1967, p.36). Freire associa a capacidade dos homens de lutar contra as formas de opressão em busca de sua liberdade ao sentido de “humanização”. Se suprimida a sua liberdade, o homem desumaniza-se, adapta-se e ajusta-se ao contexto. Sem luta contra as opressões não há, portanto, liberdade, ainda que considere a liberdade real aquela que se constrói em coletividade, ampliando-se da consciência individual para a consciência coletiva, social. Como afirma Freire (2005,

p.77): “A libertação autêntica, que é a humanização em processo, não é uma coisa que se deposita nos homens (...). É práxis, que implica a ação e a reflexão dos homens sobre o mundo para transformá-lo”. A liberdade individual sem considerar os demais seria um contraponto à real liberdade, pela possibilidade de tornar-se despótica e, portanto, opressora.

Fals Borda, um dos precursores do pensamento crítico latino-americano, denunciou as relações de submissão individual e coletiva instauradas pela exploração colonial e propôs as bases de uma ciência decolonial como forma de confrontar tais relações. A "Sociologia da Libertação" pressupõe a utilização do método científico para descrever, analisar e aplicar o conhecimento em prol da transformação da sociedade e do deslocamento das estruturas de poder visando a satisfação do povo (1987). Essa “ciência do povo” exige a compreensão coletiva dos mecanismos de poder sob os quais as classes populares estariam subjugadas, para assim proceder à busca da liberação desse subjugo. Por meio da participação social permeada metodologicamente pela investigação-ação participativa, seria possível subverter a ciência hegemônica, ainda que dentro de “uma perspectiva científica experimental e aplicada, rigorosa em termos metodológicos” (BRINGEL; MALDONADO, 2016, p.392), contribuindo assim para o avanço do conhecimento sociológico. Esse processo exige o engajamento do pesquisador às necessidades das classes subalternas, caracterizando o aspecto militante da pesquisa e permitindo a compreensão das problemáticas que afetam o coletivo.

Em ambos os casos, o rompimento das relações de dependência entre oprimidos e opressores prescinde da observação do contexto de submissão, dado pela experiência/vivência individual em diálogo com a coletividade, em uma relação sujeito/sujeito. É com esse referencial que o sentido de liberdade individual para o exercício da participação em coletividade vem sendo investigado por meio de experimentos de design na cidade de Belém, região Norte do Brasil, como parte da pesquisa de campo da tese “Design para liberdade: projetando futuros possíveis com os jovens da periferia de Belém". O bairro da Terra Firme, lócus da investigação, vem sofrendo continuados episódios de extermínio de sua população, sendo a juventude negra a principal vítima. Chacinas ocorridas entre os anos de 2014 e 2018 posicionaram Belém

como a cidade mais violenta do país, conforme o Mapa da Violência do Ipea (2018), tendo a Terra Firme como um dos epicentros dessa violência.

Na pesquisa, são investigados os percursos trilhados pelos integrantes do projeto Cineclube TF, formado por jovens da periferia, em seu processo seminal de organização comunitária, com vistas a um futuro com maior autonomia individual e em coletividade. Questiona-se qual o sentido de liberdade para esses jovens e quais aspectos das realidades vivenciadas por eles inibem suas liberdades e se interpõem como limitações a um futuro seguro, saudável e próspero. Nesse contexto, o design se coloca como um instrumento de investigação colaborativa, por meio de experimentos de design que abrem espaço para o diálogo. Pela prototipação em design são geradas visualizações com caminhos possíveis para a realização de seus sonhos, embasados em conhecimentos recém adquiridos sobre técnicas artísticas diversas. Mapas, desenhos, *letterings* e outros conjuntos sócio-materiais registram projetos de vida individuais e coletivos, permitindo que "se vejam como parte" (STRECK, 2017), ou seja, que participem de construções coletivas para a transformação de suas realidades. Ao mesmo tempo, investiga-se como o design pode contribuir para o enfrentamento das opressões que coíbem a liberdade desses jovens, e quais os níveis de engajamento social o design pode proporcionar em seu exercício colaborativo.

Com base nisso, compartilhamos com Streck (2017) o entendimento da participação como processo político-pedagógico de questionamento da colonialidade em diversos planos. E em Freire e Fals Borda, nos inspiramos enquanto investigadores militantes que buscam construir práticas libertárias em design contra os sistemas de opressão, procurando aliar saberes acadêmicos e profissionais ao enfrentamento das tensões pelas quais passa a sociedade. Acredita-se que, para além de um escopo mercadológico, o campo do design deve incluir em suas investigações os conflitos sociais emergentes, alargando as fronteiras do campo e buscando a reelaboração de práticas projetuais em cenários de desigualdade social e violência urbana. O questionamento crítico sobre a realidade e a capacidade de transformá-la constituem a práxis da libertação que Freire e Fals Borda propagavam. Entendemos que na construção dessa práxis o design pode ter um papel fundamental, alinhado ao compromisso de designers engajados com processos de transformação social. Assim como a pedagogia do oprimido e a

sociologia da libertação foram concebidas em momentos históricos áridos para seus países de origem, pode-se supor que um design socialmente comprometido com a liberdade de seus interlocutores deve emergir como resposta à essas opressões. E, assim como Fals Borda contribuiu para a construção de interpretações alternativas da sociedade por meio de uma sociologia militante, e Paulo Freire para uma pedagogia libertária, consideramos a necessidade de compreender o legado desses autores, ainda de que forma crítica e adaptando-as para os nossos dias, como inspiração para formas alternativas de projetar em design, visando contribuir para a construção de horizontes socialmente mais equânimes.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

SÂMIA BATISTA; Doutoranda; Universidade Federal do Pará; Belém, Pará, Brasil; samiabatista@ufpa.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATISTA, S.; COSTARD, M.; PORTELA, I.; SERPA, B. **Political-pedagogical contributions to participatory design from Paulo Freire.** PDC '20: Vol. 2, June 15–20, 2020, Manizales, Colombia. (Artigo em Periódico Digital)

BINDER, Thomas; BRANDT, Eva; EHN, Pelle; HALSE, Joachim. **Democratic design experiments: between parliament and laboratory.** CoDesign, 11:3-4, 152-165, 2014. Disponível em http://dx.doi.org/10.1080/15710882.2015.1081248. (Artigo em Periódico Digital)

BRINGEL, Breno; MALDONADO, Emiliano E. **Pensamento Crítico Latino-Americano e Pesquisa Militante em Orlando Fals Borda: práxis, subversão e libertação.** Revista Direito & Práxis, Vol. 07, N. 13, 2016, p.389--413. Rio de Janeiro, 2016. DOI: 10.12957/dep.2016.21832. ISSN: 2179-8966. (Artigo em Periódico Digital)

BONILLA,Victor; CASTILLO, Gonzalo; FALS BORDA, Orlando; LIBREROS, Augusto. **Causa Popular, Ciencia Popular. Una metodología del conocimiento científico a través de la acción.** Bogotá: Publicaciones de la Rosca, 1972.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

_____ . **Pedagogia do Oprimido.** 46ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005. (Obra completa)

Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. **Atlas da violência 2018**. Coordenador de pesquisa: Daniel Cerqueira. Disponível em: http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/relatorio_institucional/180614_atlas_2018_retratos_dos_municipios.pdf.

MOTA NETO, J. (2018). **Paulo Freire e Orlando Fals Borda na genealogia da pedagogia decolonial latino-americana.** Folios, 48, 3-13. (Artigo em Periódico Digital)

QUIJANO, Anibal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais.** Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires, CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales: 2005. (Artigo em Periódico Digital)

SIMONSEN, Jesper; ROBERTSON, Toni. **Routledge International Handbook of Participatory Design.** Routledge, 2012. (Obra completa)

STRECK, D. R. **Descolonizar a participação: pautas para a pedagogia latino-americana.** Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 2, p. 189-202, set. 2017. (Artigo em Periódico Digital)

STRECK, D. R.; REDIN, E.; ZITKOSKI, J. J. (Orgs.). **Dicionário Paulo Freire.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

UM ENSAIO SOBRE PALAVRAS-ARMAS:
POR ESCRITAS QUE CONTEMPLEM OUTROS DESIGNS

Palavras-chave: contar estórias; decolonialidade; escrita acadêmica; corpo; design.

AN ESSAY ON WORDS-WEAPONS:
ON WRITINGS THAT REGARG OTHERS DESIGNS

Keywords: storytelling, decoloniality; academic writing; body; design.

Raquel Gomes Noronha

1. PALAVRAS-ARMAS

Este é um ensaio, que por ser construído por palavras, já nasce a antítese do que deseja ser. Expressa as inquietações, incompletudes e tensões de uma forma inscrita, que exclui o transbordamento de se fazer e pensar design no fluxo da vida – uma certa forma de viver atencionalmente com as coisas, corpos, matérias e também com a escrita natimorta – contingências da ciência normal vigente, do Antropoceno.

Sobre as formas impostas pelas palavras às coisas, atribuímos ao conhecimento classificatório, berço moderno do design, a impinge de separar, organizar, dilacerar complexas sabedorias que se conformam a partir da terra bruta. Corpos, barro, mulheres, todes são feitos das mesmas coisas. Isso são as culturas ameríndias que ensinam. E por falar dos povos originários, como podemos passar nossos conhecimentos a partir do lugar em que vivemos, a partir dos nossos corpos em confluência com as palavras, advindas não do pensamento, mas da vivência, da experiência vivida? Evitaríamos, assim, o problema da representação dos outros, velho companheiro de inquietações.

Como construir o tal plano comum, outro companheiro persistente, a partir da diferença? Como pensar uma operação linguística para além da metonímia, trazendo a inteireza do mundo e não os seus estilhaços? E se não usássemos palavras? E se não déssemos nomes? E se não chamássemos as coisas por seus nomes? Se nada disso acontecesse, teríamos que usar nosso corpo para conhecer o mundo.

Nessa contação, inverteremos a ordem do discurso com o corpo que se movimenta. O que é pé de página vira corpo de texto. O que era corpo, vira subtexto. Subvertendo a desordem causada ao mundo pelas palavras-armas, vamos ao corpo-design-dança das

relações invisíveis e tangíveis que podem construir o almejado plano comum. Hoje, já considero que não seja um plano, mas um emaranhado-multidimensional-comum.

Com as estórias de artesã(o)s e situações vivenciadas com elas, suas coisas, seus materiais, suas visões de si e dos outros e porque não dizer, seus poderes – podem nos ensinar a fazer design na diferença, aprender design por meio do corpo e dos sentidos, e também a dançar as inquietações geradas por estar nas bordas – e querendo estar neste espaço outro – na fricção de paradigmas do campo.

As sensações são nocivas à ciência e com isso a impessoalidade rege o paradigma cartesiano que pensa e não expressa suas emoções. O nome dado a isso é neutralidade epistemológica. Pesquisadora e objetos da pesquisa. Sem pontes, sem contato. O artesão Zé Dico, de Central do Maranhão, ensinou-me sobre o barro: "O barro é vivo, ele tem força. Pra trabalhar com o barro é preciso deixar ele morrer". Para dar a forma, é necessário enfraquecer a potência do barro como material. Para trazer à vida, libertemo-nos da forma!

2. O CHÃO DA ESCRITA

Quando li o ensaio *Um discurso de formatura com a mão esquerda*, de Úrsula Le Guin, no ano de 2020, uma vontade do passado arrebatou-me novamente: escrever sobre a inadequação da escrita acadêmica vigente às outras vozes que não sejam àquelas da ciência positivista (LATOUR, 1994; STANGERS, 2015), àquela verdade sedimentada e materializada nos discursos sobre o sucesso, o desenvolvimento e o progresso. Há alguns anos venho tratando e dialogando com essas impossibilidades, mas durante as vinte e três bancas de TCCs, mestrados e doutorados em design das quais participei remotamente durante a pandemia, tive tempo para aprofundar essa reflexão sobre as escritas que passaram pelas minhas mãos.

Questiono-me sobre como escapar e transcender à objetividade e à violência da escrita que é tida como científica como, por exemplo, a omissão dos nomes das copesquisadoras (que no paradigma vigente seriam sujeitos da pesquisa, no máximo), para o texto "parecer mais científico", ou a crítica à escrita nas primeiras pessoas (singular e plural) como se isso fosse uma ameaça à credibilidade da pesquisa, em prol de uma forma específica, universal.

O esquartejamento do conhecimento provocado pela modernidade, a supressão da diversidade em prol de um modelo de e para se fazer ciência, nos impelem a deixar a complexidade de lado em prol da objetividade. O paradigma moderno nos roga, *no tempo das catástrofes,* o tempo de hoje: "...temos que nos adequar. É preciso, não temos escolha.", conforme nos provoca Isabelle Stengers (2015). É a escrita (e a ciência) que deixam de fora a possibilidade da obscuridade, a tensão, os ditos e os não ditos, a sujeira, aquilo que está na terra, e não no céu, como aponta Le Guin (2020), como redenção e verdade. O texto é higienizado para deixar longe as subjetividades.

O pavor moderno ao caos, da fuga do modelo, é aquilo que prolifera com as bactérias e vírus, se multiplicando indistintamente: a pulsação da vida incontrolável. Das relações multi espécies que praticamos (HARAWAY, 2016), com sementes, barro, pigmentos, chuva, fungos, tudo nos saberes e fazeres tradicionais transborda para além da forma; Ingold (2012) nos conclama a trazer as coisas de volta à vida. Concordo integralmente que a superação da descrição (INGOLD, 2016; 2018) em uma certa antropologia e o convite feito, para que todos sigam seus fluxos, por meio de linhas vitais e correspondências.

E é este o caminho que escolhi trilhar! Aqui pensaremos a escrita como imaginação, narração e contação de histórias (NORONHA; ABREU, 2020; BIRD ROSE, 2013; BENJAMIN, 1986), como forma de corresponder ao caminho compartilhado com autoras(es), materiais e seres de diversas naturezas, fugindo das separações e dicotomias, e da pseudo objetividade moderna, como Edgardo Lander (2005) nos propõe.

3. OS LIMITES DA REPRESENTAÇÃO

Foucault foi para mim um grande mestre de como usar *as palavras e as coisas*; os cheios e vazios de uma página. A dispersão, a inversão, *a ordem do discurso*, ou a sua desordem, nos mostram como as verdades podem ser construídas e observadas a partir de vários enfoques. A escrita, portanto, não deveria ser um modelo a ser seguido, mas sim um jogo que pode ser montado para revelar posicionamentos, ainda que as peças sejam comuns a todos. Foucault nos faz perceber que o valor representativo de cada palavra não garante a clareza, mesmo que "a linguagem tenha como objetivo o controle que formula um juízo em comum à sociedade" (FOUCAULT, 2002, p.282).

Para além da representação, as palavras são. Que palavras são utilizadas para contar as minhas histórias? Que histórias são contadas para contar histórias, no rastro de Donna Haraway (2016)? A forma é a morte, é a coisa finalizada, nos indica Ingold (2012) e assim, a possibilidade de deixar o texto vivo é mantê-lo informe... Quanto tempo tem o tempo da escrita? Benjamin nos fala do tempo do artesanato, como o tempo da narração. O tempo da espera, da chuva, de secar... O objeto parado, as palavras sem reverberação, acomodadas. Mas o que dizer de uma forma de comunicação que, para ser, já nasce morta?

A diferença, a variação em um texto, acredito, são as múltiplas vozes que continuam a ressoar, ao longo do tempo. Débora Bird Rose (2013) nos fala de uma proposta para uma escrita lenta como resposta à nossa condição de testemunhas da catástrofe que vivemos, o Antropoceno. A ordem do discurso fala do lugar da enunciação, que é um lugar colonial, o lugar autorizado da fala, o lugar de onde se enuncia a catástrofe. Como superar e reinventar tal lugar, abrindo-o a lugares outros? Foucault, novamente, nos traz as *heterotopias*, os lugares de crise, que como o chão, guardam o lodo, o viscoso, o desagradável, o úmido. O lugar do tradicionalmente atribuído ao feminino, daquilo que é a obscuridade, que se o opõe à vitória dos heróis das epopeias ocidentais – as grandes narrativas.

4. O TEMPO DA ESCRITA

Uma certa antropologia dedicou-se nos últimos trinta, quase quarenta anos a problematizar essa escrita, e os dilemas da representação e da descrição (CLIFFORD; MARCUS, 1986; CRAPANZANO, 2004; INGOLD, 2016). Avançou, mas não os superou. Aprendemos com tais conquistas e elas nos ajudam a imaginar as escritas subjetivas das quais os designs necessitam, buscando superar o paradigma moderno funcionalista.

Aqui, convém a problematização das formas texto – o artigo, a monografia, a dissertação e a tese – que não comportam os tipos de resultados que cada vez mais surgem como produtos de processos de pesquisa em design, ou por meio do design.

Outro ponto importante é o abordado por Silvia Rivera Cusicanqui (2010), em sua crítica decolonial de dentro da própria decolonialidade, quando expõe os ciclos de remissões discursivas: quem cita quem; quem convida quem; quem publica aonde, e isso constrói aquilo que se denomina por ciência normal (KUHN, 1997). Os jogos discursivos

constroem os espaços de privilégio, no campo acadêmico, e o capital simbólico do *homo academicus* (BOURDIEU, 2011).

Cusicanqui (2010) expõe as tensões da construção da própria decolonialidade e isso nos faz pensar no constante processo de fricção e tensão que necessitamos empreender para manter a escrita e a pesquisa vivas, sem nos acomodarmos nestes espaços condicionados pelas fórmulas de como se publica e de como se atingem os padrões de produtividade que mantém uma pesquisadora ativa, com acesso a recursos de pesquisa e visibilidade no campo.

Rose Bird (2013) propõe antídotos, e não, revoluções. Sempre acreditei nessa possibilidade, e aprendo com as louceiras sobre o movimento em espiral, de contornar a base de barro com as serpentinas, moldando e sendo moldadas em movimentos circulares. A autora nos coloca a proposta de se ter dois tipos de trabalhos, com dois tipos de tempo: o rápido e o lento. Um para atender à necessidade da Universidade, beirando o *status* de "zumbis acadêmicos"; e o outro, o tempo do deleite e da construção do texto, no tempo em que ele deve ser. A autora afirma que, de fato, estes tempos e trabalhos são inseparáveis, mas parece-me que seja um meio de dançar nas bordas do Antropoceno.

Sempre optei por fazer a crítica de dentro das regras do campo, e subvertendo lentamente as ordens estabelecidas. Alegro-me ao olhar para trás e ver as pequenas conquistas. Algumas pistas dos caminhos trilhados: a busca do anti método, a não prescrição, as múltiplas possibilidades que são abertas pela especulação – no fazer e na escrita –, o profundo pacto ético com os saberes situados – suas vozes e seus tempos são as estórias que têm me ajudado nas escritas deste texto-mundo vivido.

As narrativas locais fazem parte dessas fabulações especulativas, que trazem múltiplas visões sobre um mesmo processo, como Zoy Anastassakis (2019) nos propõe; os momentos de aberturas e fechamentos, em pulsões de auto produção (NORONHA; ABREU, 2020), trazem à contação de estórias e à contenção – de tempos, de materiais –, a incompletude necessária para manterem-se vibráteis, deixando as linhas das estórias soltas para serem continuadas; o tempo lento, o tempo da espera, da possibilidade do retorno ao mesmo ponto, como as tiras de cerâmica que passam umas por cima das outras, moldando os potes e os corpos femininos e sendo moldadas por eles.

As grandes narrativas precisam ser rompidas e, no campo do design, a narrativa do método e da comparação de resultados é a mais perversa delas. "*Caminante, no hay camino, se hace camino al andar*", nos diz o verso de Antonio Machado. Nessa ideia reside esse processo atencional, apontado por Ingold (2018) como a chave para corresponder ao mundo. No pensar-com, no fazer-com, no escrever-com, em diálogo com Haraway (2016) e María Puig de La Bellacasa (2017) estamos construindo relacionalidade, cuidado, oportunizando a presença da fala, da escrita, dos desenhos das nossas aliadas e aliados, em processos de emaranhados de linhas – dos materiais, das humanas, das coisas, dos seres de toda natureza. Cabe a nós garantirmos as diferenças deste plano comum (NORONHA, 2018), sem tornar a diversidade e riqueza invisibilizada pela forma acadêmica da escrita, no processo de representação do outro.

A proposta é trazer o ontológico com o epistemológico. Não como uma possibilidade de uma indiferenciação, mas como na mescla que Cusicanqui (2010) nos propõe: preto e branco parecem fundirem-se em cinza, mas, na verdade, se nos aproximarmos, observaremos que os pequenos pontos pretos e brancos continuam íntegros, em suas especificidades. A palavra viva é aquela que transborda, para além das regras da linguagem e da ordem discursiva. Ela é o florescimento e um constante fluxo do vir a ser, despindo-se da forma, pelas múltiplas conversas possíveis, em um único tecido, o texto.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Raquel Gomes Noronha; Doutora; Universidade Federal do Maranhão – Programa de Pós-Graduação em Design; São Luís, Maranhão, Brasil; raquel.noronha@ufma.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASSAKIS, Z. **Refazendo tudo**: confabulações em meio aos cupins na universidade. Coleção Pequena Biblioteca de Ensaios. Rio de Janeiro/Copenhague: Zazie Edições, 2019.

BENJAMIN, W. O narrador. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BOURDIEU, P. **Homo academicus**. Trad. Ione Ribeiro Valle; Nilton Valle, Rev. Téc. Maria Tereza de Queiroz Piacentini. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

CLIFFORD, J.; MARCUS, G. **Writing Culture**: The Poetics and Politics of Ethnography. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 1986.

CRAPANZANO, Vincent. O dilema de Hermes: o mascaramento da subversão na descrição etnográfica. **Teoria e Sociedade**, 12 (2). Belo Horizonte, 2004.

CUSICANQUI, S. R. **Ch´ixinakax utxiwa**: uma reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores. 1ª ed. Buenos Aires: Tinta Limón, 2010. 80p.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France,pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

_____. De outros espaços. In: **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Ditos &Escritos vol. III. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

_____. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

HARAWAY, D. **Staying with the trouble**. Making kin in the Chthulucene. Durham: DukeUniversity Press, 2016.

INGOLD, T. **Anthropology and/as education**. Oxon; New York: Routhledge, 2018.

_____. Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia. **Revista Educação**. Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 404-411, 2016.

_____. Trazendo as coisas de volta a vida: Emaranhados criativos num mundo demateriais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, Ano 18, n. 37, p. 25-44, jan/jun. 2012.

KUHN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1997.

LANDER, E. Ciências Sociais: saberes coloniais e eurocêntricos. In: **A colonialidade do saber**. Eurocentrismo e ciências sociais, perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**: ensaio de antropologia simétrica. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 1ª. Ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

LE GUIN, U. **Um discurso de formatura com a mão esquerda**. n-1 edições, textos, 128, 2020. Disponível em: https://n-1edicoes.org/128.

NORONHA, R; ABREU, M. Conter e contar: autonomía e *autopoiesis* entre mulheres, materiais e narrativas por meio de design anthropology. **Pensamentos em Design**. No prelo, 2020.

_____. **The collaborative turn**: Challenges and limits on the construction of a common plan and on autonomía in design. Strategic Design Research Journal 11(2), 125-135, 2018.

PUIG DE LA BELLACASA, M. **Matters of care**: speculative ethics in more than human worlds. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

ROSE BIRD, D. “Slowly ~ writing into the Anthropocene”. In: ***TEXT* Special Issue 20**: Writing Creates Ecology and Ecology Creates Writing. 1 eds. Martin Harrison, Deborah Bird Rose, Lorraine Shannon and Kim Satchell, October 2013.

STENGERS, I. **No tempo das catástrofes**. São Paulo: Cosac Naify, 2015, 160p.

DESIGN E ATIVISMO NA CONTEMPORANEIDADE

Palavras-chave: Design Contemporâneo, Ativismo, Design Brasileiro.

DESIGN AND ACTIVISM IN CONTEMPORANEITY

Keywords: Contemporary Design, Activism, Brazilian Design.

José Carlos Magro Junior
Mônica Moura

1. INTRODUÇÃO

A observação da contemporaneidade é uma tarefa que acontece em movimento, decorrente das novas composições presentes na realidade e, que na área do design, provocam uma faceta de mudança na ordem do social, guiadas por ações éticas, sociais, políticas, ativistas e subversivas, com diferentes enfoques dos já abordados em outros momentos históricos, ou com outras correlações que respondem aos anseios que estão no tempo presente.

Para compreender o desenvolvimento que ocorre no *agora* é preciso um olhar atento e vigilante para conseguir analisar a realidade por meio da conexão com diferentes campos do saber. Com a atenção e constituição teórica do design contemporâneo, com relações interdisciplinares e transdisciplinares com outros campos e áreas do saber, a preocupação se encontra lançada para públicos que estão às margens do sistema e, uma das possibilidades de ação que emerge no campo do design, é por meio do ativismo.

O ativismo em design tem por objetivo repensar as práticas do design aliadas ao questionamento social, que busca por meio de abordagens políticas, individuais ou coletivas, a transformação da realidade, seja no tempo presente ou nos cenários futuros. Dessa forma, ativismo em design é politizado.

O método adotado para esta pesquisa é de caráter qualitativo com revisão da literatura e tem por objetivo o estudo do ativismo em design em análise de sua importância dentro da contemporaneidade.

Ao longo dos capítulos serão apresentadas relações entre a contemporaneidade e o design, a emergência do ativismo em design como resposta a complexidade do tempo presente e, por fim, são colocadas algumas notas obtidas através da reflexão sobre os assuntos apresentados.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Design Contemporâneo

A contemporaneidade atribuiu ao design novas urgências e emergências frente às inúmeras crises que afetam o tempo presente. Na proposta de remodelar pensamentos e ações, o contemporâneo propôs ao design a abertura para diferentes questões que são colocadas em discussão, como por exemplo as pautas sociais, sobre os menos favorecidos, excluídos, invisibilizados, refugiados, minorias, assim como pautas políticas, socioambientais, sobre produção e consumo, assim como diferentes maneiras de se planejar e conduzir um avanço social associado ao design.

Moura (2018), amplia as possibilidades de atuação dos designers na contemporaneidade, identificando novos espaços onde o profissional é chamado a agir e, por meio da constituição das novas fronteiras e territórios, novos enfoques aparecem, seja por questões emergentes ou por questões que passam a ganhar uma certa importância dentro do contexto da sociedade contemporânea. Dentre os temas apontados pela autora estão o design e política, emoção, memória, feminismo, crime, corpo, gastronomia, artesanato, experiência, tecnologia, design social, inovação social, responsabilidade social, entre outros.

Como apontado por Niemeyer (2014), diferente da ideia contida na modernidade de dominação e subserviência, a contemporaneidade atua em outra frente, repensando as práticas do design através da adequação as novas questões exigentes no tempo presente e completa:

> *O designer, ao refletir sobre sua própria atividade, elabora um pensamento estético, do qual seu trabalho é expressão. O*

> *designer, ao perceber a amplitude global dos efeitos de sua atuação profissional, deve se questionar sobre o que está inscrito no seu trabalho e que impacto ele terá sobre o mundo. O designer deve ter em mente que sua prática projetual expressa sua ideologia. A estética poderá e deverá contribuir para guiar a instauração do mundo de amanhã (NIEMEYER, 2014, p. 41-42).*

Nesse contexto onde novas dimensões para atuação são apresentadas ao designer na contemporaneidade, Margolin (2006) chama os designers para assumirem seus papeis sociais de transformação, questionando as condições de trabalho e produção, uso de materiais, consciência do impacto do uso, e efeitos no âmbito público e privado. O autor vê três possibilidades para o designer introduzir seu próprio talento, sendo o primeiro por meio do design, fazendo coisas; o segundo por meio da articulação crítica sobre as condições culturais do efeito do design na sociedade e a terceira possibilidade é por meio do engajamento político.

Heller e Vienne (2003) apontam questões necessárias referentes à atuação política e social dos designers na coletânea de textos *Citizen Designer*, onde novas configurações e fronteiras da área são confrontadas, indicando uma postura crítica dos designers, seja na atuação profissional, seja como cidadãos. O designer cidadão é, antes de mais nada, uma postura que parte para a ação mesmo que com uma diferença mínima.

Um caminho que se torna fértil para possíveis reflexões teóricas e ações práticas é por meio do ativismo em design. A ação ativista na contemporaneidade encontra subsídios no desenvolvimento, reflexão e ação através das questões abordadas pelo design contemporâneo, com ligações subjetivas (sensíveis), culturais, políticas, sociais e ambientais. Embora possa ser encontrada ao longo da história do design ações ativistas, a diferença percebida é a tomada de postura encontrada na contemporaneidade, que acrescenta e amplifica as perspectivas por meio da análise do cotidiano e suas novas problemáticas.

2.2. Ativismo em design

Jordan (2001) conceitua o termo ativismo, entendido como a defesa de diferentes pontos de vista que são resultantes das mudanças ocorridas na ordem social, seja no presente ou em perspectivas futuras. Dois princípios são destacados para o ativismo,

sendo o primeiro a diferença: por meio da visão ética, a proposta é criar movimentos que operam em ordens distintas, discordantes e diversificadas. O segundo princípio é a opressão e alteridade: expressas por meio do trabalho, cultural, tempo e dinheiro. O último principio atua na lacuna percebida no ativismo, as relações de poder e suas consequências, e coloca o ativismo como uma ação que visa a dissolução das instancias absolutas de poder.

O ativismo em design é uma ação do tempo presente, ligada à retomada da discussão por valores não só estéticos, mas principalmente éticos, dentro do campo do design, incorporando e buscando entender as diferenças e pluralidades presentes na sociedade e, a partir delas, oferecer possibilidades de mudança dessa realidade.

Thorpe (2009) define o ativismo em design na contemporaneidade como ações com interesses que convergem para questões de impacto social, design de serviço público e amplas propostas de organização da sociedade, além de questionar práticas de consumo e o papel da estética dentro da sociedade contemporânea.

As variações do ativismo em design partem de agendas culturais a socioambientais, questionando o uso e descarte, a representações de grupos invisibilizados, mudanças climáticas e práticas associadas a sociedade de consumo. A reflexão de Thorpe (2009) contribui para a discussão sobre o ativismo em design e suas relações sociais e políticas, no desenvolvimento tanto teórico quanto prático do design.

Já para Fuad-Luke (2009), o ativismo em design indica um projeto de pensamento, imaginação e prática, aplicados consciente ou inconscientemente para criar o que o autor cunha como ‘contra narrativas’, (p. 27), que são ações destinadas a gerar e equilibrar mudanças de ordem social, institucional, ambiental e econômica.

> *A ênfase na 'contra narrativa' é importante, pois sugere que ela é de alguma forma diferente da narrativa principal, seja aquela que é explícita e coletivamente aceita pela sociedade como sendo 'mainstream' ou implícita no comportamento aceito (o paradigma subjacente). A implicação é que o design ativismo exprime outras possibilidades além daquelas que já existem com o objetivo de provocar mudanças e transformações sociais (FUAD-LUKE, 2009, p. 27. Tradução nossa).*

Assim o ativismo em design atua em conceitos amplos que são incorporados no design. Datando de Morris e do Movimento de Reforma do Design, o ativismo em design é

um movimento de ordem social, baseado nas raízes do design, associado a movimentos e processos sociais que emergiram através de mudanças que ocorreram em paralelo com mudanças da própria sociedade.

Manzini (2015) é outro autor que acrescenta na discussão sobre o ativismo em design, para ele, na inovação social, designers especialistas (profissionais) podem desempenhar papéis de ativistas, facilitadores, promotores de cultura e estrategistas expandindo as ações do design para iniciativas, tais como: organização de redes colaborativas, coletivos, grupos de trabalho e ação.

Os autores indicam que a atuação ativista no design gera a possibilidade de reflexão crítica sobre as ações do designer, assim como incorpora abordagens políticas coletivas e livres, que podem ocorrer via projetos de design na contemporaneidade possibilitando a transformação de paradigmas existentes, com a inserção em locais estratégicos dentro da sociedade, estímulo a mudança de consciência e outras mudanças de ordem social, cultural e política.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto é possível perceber relações que se estabelecem para compor as tessituras que compõe a sociedade contemporânea. Através da reflexão do tempo presente e percepção de suas características é possível associar ao design novas facetas e transições entre o pensamento e ação do da área.

O ativismo em design apresenta potencial na promoção e facilitação de transições com a ruptura de padrões e comportamentos, interação entre sociedade e meio ambiente, por meio da transgressão da realidade para resolver ou transformar situações que compõe a dinâmica social, fundados em senso de justiça e ética.

As novas posturas do designer na contemporaneidade representam um próprio amadurecimento do campo no cenário brasileiro e, se completam através da percepção e sensibilidade em transformar o designer em um investigador, atento às fissuras e aos deslocamentos presentes na própria realidade.

Pretende-se com este estudo explorar a ação teórica e prática do design por meio do ativismo, expandido a discussão do design para além da construção de produtos, com

intenção de de(s)colonizar pensamentos e práticas que são frutos de uma herança modernista alemã que regeu a formação do design no Brasil.

Com um olhar lançado sobre as raízes brasileiras e suas problemáticas, estima-se que por meio do ativismo em design a consciência crítica e a capacidade de conectar diferentes áreas do saber, como uma característica do design contemporâneo, seja estimulada e impulsionada, ampliando discussões e debates no próprio campo.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

JOSÉ CARLOS MAGRO JUNIOR; Mestrando em Design; UNESP; Bauru, São Paulo, Brasil; j.magro@unesp.br.

MÔNICA MOURA; Professora Doutora; UNESP; Bauru, São Paulo, Brasil; monica.moura@unesp.br

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FUAD-LUKE, Alastair. **Design activism:** beautiful strangeness for a sustainable world. London: Earthscan, 2009.

HELLER, S.; VIENNE, V. (Org.). **Citizen Designer:** Perspectives on Design Responsibility. Nova York: Allworth Press, 2003.

JORDAN, Tim. **Activism! direct action, hacktivism and the future of society**. London: Reaktion Books Ltd, 2001.

MANZINI, E. **Design, when everybody designs:** An introduction to design for social innovation. Massachussets: Mit Press Books, 2015.

MARGOLIN, Victor. O Designer Cidadão. **Revista Design em Foco**, III(2),145-150. 2006. ISSN: 1807-3778. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=661/66111515011>. Acesso em 20 nov. 2020.

MOURA, Mônica. **Design Brasileiro Contemporâneo:** Reflexões. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

MOURA, Mônica. Design para o sensível: Políticas e Ação Social na Contemporaneidade (INCLUSÃO E INOVAÇÃO SOCIAL). **REVISTA DE ENSINO EM ARTES, MODA E DESIGN**, v. 1, p. 44-67, 2018.

NIEMEYER, Lucy. **Design Contemporâneo no Brasil**. In: MOURA, Mônica. Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

THORPE, Anne. **Defining Design as Activism**. 2011. Disponível em: <https://designactivism.net/wp-content/uploads/2011/05/Thorpe-definingdesignactivism.pdf>. Acesso em 20 nov. 2020.

ENCONTROS POSSÍVEIS:
CORRESPONDÊNCIAS ENTRE DESIGNERS, COPESQUISADORES E MATERIAIS NA COMUNIDADE MARACANÃ, SÃO LUÍS-MA.

Palavras-chave: Correspondências; Espaços de diálogo, Experimentos Sociais; Artesanato;

POSSIBLE MEETINGS:
SUBTITLE CORRESPONDENCES BETWEEN DESIGNERS, AND CORESEARCHERS AND MATERIALS IN MARACANÃ'S COMMUNITY, SÃO LUÍS-MA.

Keywords: Correspondence; Dialog spaces, Social Experiments; Crafts;

Tayomara Santos dos Santos

Raquel Gomes Noronha

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho, corresponde a um fragmento de pesquisa de mestrado intitulada "Correspondências por meio de sementes: sabres, sustentabilidade e produção artesanal" (SANTOS, 2020), onde discorremos acerca dos encontros promovidos durante a pesquisa entre designers da Universidade Federal do Maranhão – UFMA e Escola de Design da Universidade do Estado de Minhas Gerais – ED-UEMG, com a comunidade rural Maracanã, em São Luís, capital do Maranhão. A comunidade está localizada em uma Área de Proteção Ambiental - APA, criada por Decreto Estadual 12.103 de Outubro de 1991, para sua conservação e preservação, no entanto tem sofrido com os impactos da aceleração habitacional. É considerada símbolo de tradição e cultura popular pela população ludovicense, tendo como arautos de sua identidade, o grupo folclórico Bumba-meu-boi do Maracanã, tradicional no Maranhão, (reconhecido como Patrimônio Imaterial da Humanidade) e a Festa da Juçara (açaí) celebrada no mês de outubro. Os encontros possibilitaram estreitar relações de confiança com os habitantes locais e construir espaços dialógicos sobre seus saberes, modos de fazer, territorialidade, tratamentos empregados e subjetividade dos materiais trazendo-os de volta à vida, na produção de

biojoias com sementes florestais nativas, por meio das práticas de correspondência aludidas por Gatt e Ingold (2013) na busca por autonomia (ESCOBAR, 2016).

2. DESIGN ANTHROPOLOGY COMO GUIA PARA AS CORRESPONDÊNCIAS EM CAMPO

PORTO *et al.* (2016, p. 77), o Design Anthropology (DA) é uma abordagem interdisciplinar que "[...] conjuga o compromisso com a observação e a descrição à criatividade, orientada para o futuro, na busca de um engajamento dialógico e exploratório com o mundo e sua transformação", permite pensar o design de forma democrática em um exercício que permite extrapolar o tempo presente por meio da imaginação (GUNN; OTTO; SMITH, 2013), processo esse possibilitado por práticas de correspondência. A correspondência é entendida como uma forma de nos colocar ao que o mundo nos oferece e de como as pessoas se posicionam diante do que recebem nas relações com as outras "*response-ability*" (INGOLD, 2017) reportar-se ao ato de dar atenção e dar responsabilidade ao responder (ser responsivo ao outro) e isto consolida o trabalho feito colaborativamente em práticas de correspondência. A correspondência pode ser entendida como um experimento realizado em 'campo', neste caso, um processo de experimentação social de design entre os atores imbuídos nas ações coprojetuais.

Quando os profissionais de design se veem na incumbência de 'projetar' para situações mais específicas, na qual se convergem muitos pontos de vista, cosmovisões ou mesmo ações e realizações de design que não sejam necessariamente chegar a um artefato, mas identificar um 'plano comum' (NORONHA, 2018), se deparam com métodos e abordagens pouco ortodoxas ao campo do design.

As correspondências surgiram durante o transcorrer da vida cotidiana, nas incursões ao campo, oficinas colaborativas, e experimentos sociais (HALSE *et al.,* 2010), ações construídas à luz do Design Antropology - DA (GUNN; OTTO; SMITH, 2013). Nesses movimentos dinâmicos construímos espaços dialógicos por meio dos 'Encontros'. É importante destacar que esses encontros não seguiram uma linha de tempo preestabelecida pela *designer,* mas, quando as oportunidades surgiam conforme a dinâmica da vida local dos participantes, pois sua percepção de tempo é diferente da nossa, algo que respeitamos nesta pesquisa.

3. A PESQUISA NO MARACANÃ POR MEIO DOS ENCONTROS

Os encontros serviram para criar vínculos com as pessoas, consideradas copesquisadores, em especial, as artesãs, onde juntos, desenhamos o fluxo da cadeia produtiva de biojoias (sistêmica) e produzimos um inventário de sementes nativas e modos locais de tratamento deste material a partir de mobilização acadêmico-comunitária. Este trabalho tem incentivado representantes locais a buscarem políticas públicas para favorecimento de sua sustentabilidade, principalmente quanto a conservação da biodiversidade local.

3.1. O reencontro com a comunidade

Após a conclusão do projeto extensionista "Artesanato no Maracanã: utilização de sementes de juçara na produção artesanal" em 2017, coordenando pela Profa. Gisele Reis (UFMA), retomamos a comunidade para acompanhar a produção de biojoias com as sementes de juçara e as tratativas em torno do beneficiamento. Houve algumas baixas no grupo diminuindo a dinâmica da atividade. Porém, com nosso retorno a comunidade, junto ao grupo de artesãs pensamos em estratégias e traçamos recomendações que pudessem auxiliá-las na integração de novas colaboradoras e quanto aos processos de beneficiamento e acabamento das peças desenvolvidas, percebidas com as maiores dificuldades na atividade. O contato com outros grupos de artesanato foi uma dessas estratégias.

3.2. Do Maracanã ao CEPRAMA

Como estratégia inicial, promovemos um encontro entre artesãs do Maracanã e do Centro de Promoção Artesanal do Maranhão – CEPRAMA, no próprio Centro, de maneira que ambas as artesãs mediadas pela designer, pudessem dialogar sobre suas experiências com o artesanato e levantar possíveis acordos que promovessem melhorias em suas atividades produtivas, já que ambas lidavam com os mesmos insumos. Como propostas, o grupo do Maracanã poderia fornecer sementes beneficiadas a preços compensatórios ao grupo do CEPRAMA, já que este grupo adquiria seu principal insumo de outros Estados a custos maiores. Em contrapartida, o grupo do CEPRAMA, premiado por suas produções,

ofereceria orientações por meio de oficinas e minicursos sobre produção de biojoias às artesãs do Maracanã. A iniciativa dialoga com o que postula Halse (2010, p. 34), ao enfatizar que "[...] as observações de campo de uma determinada realidade e a criação de futuros possíveis são dois lados do mesmo empreendimento." Estas oportunidades foram observadas pela designer durante encontros nos ambientes produtivos dos dois grupos.

3.2. Do CEPRAMA ao Maracanã

A oficina colaborativa de produção de biojoias, intitulada "Intercâmbio com sementes", foi um encontro que juntou grande grupo formado por designers (UFMA e UEMG), artesãs e moradoras das comunidades interessadas pela atividade. A oficina tratava-se de uma estratégia de design (DI SALVO, 2009), como meio de atrair mulheres artesãs e não-artesãs que pudessem ingressar e engajarem-se na atividade com sementes. Esse evento pode ser entendido com um experimento social de design, cujo objetivo não era necessariamente ensinar a confeccionar um adorno corporal com sementes a partir do olhar de designers, mas um espaço para promover o diálogo e um intercâmbio de saberes sobre artesanato; um espaço para experimentar e explorar o que as sementes poderiam oferecer de benefícios para comunidade. A oficina foi ministrada por artesãs do CEPRAMA. O encontro foi considerado uma experiência prazerosa para as artesãs e exitosa para as pesquisadoras, apresentando resultados surpreendentes.

Figura 1 – Intercâmbio com sementes no Maracanã
Fonte: Das autoras, (2020).

3.3. Intercâmbio entre grupos produtivos locais

Na ocasião do Intercâmbio participaram representantes da comunidade, comerciantes, artesãos, docentes e discente de design da UFMA e da UEMG. As

correspondências se deram por meio da construção de um espaço dialógico sobre as práticas produtivas dos grupos presentes. A identificação dos grupos produtivos e seus produtos por área, nos ajudou a dimensionar as possíveis cadeias produtivas e quais poderiam contribuir para a manutenção das outras, além de notabilizarmos a diversidade da produção local por meio do infográfico Relevo Holístico, ferramenta adaptada do Design Sistêmico (PÊGO E OLIVEIRA, 2014), à comunidade apresentada pela equipe de designers. Para a pesquisa com sementes, compreender tal dimensão, foi fundamental, para que pudéssemos identificar possíveis parceiros e colaboradores.

Figura 2 - Grupos produtivos do Maracanã e designers (UFMA e UEMG)
Fonte: Das autoras, (2020).

3.3. Passeios por trilhas ecológicas do Maracanã

A comunidade Maracanã, tem como uma das principais atividades econômicas, o turismo ecológico. Nesse contexto, encontramos Adriano Algarves, guia ecológico que nos orientou sobre a biodiversidade local e sementes, mostrando-nos o grande potencial que a comunidade tem para fornecê-las, devido à abundância e ao grande desperdício do material, sem aproveitamento e sem qualificação profissional para isso.

A partir destas informações, realizamos algumas incursões para encontrar espécies nativas na mata, trilhas ecológicas e áreas de extração mineral na APA. Essas incursões eram tuteladas pelo guia e por artesãs, que conheciam bem o entorno. As idas a mata foram fundamentais para que fizéssemos o levantamento das espécies de sementes nativas presentes na região, assim como para a demarcação dos pontos de coleta e entendêssemos um pouco da dinâmica da biodiversidade local e suas cosmologias (energias, crenças, costumes, subjetividades) que influenciavam diretamente na atividade com as sementes, nos dando subsídios para o melhoramento da cadeia produtiva da atividade e desenvolvimento do inventários de espécies nativas e saberes locais.

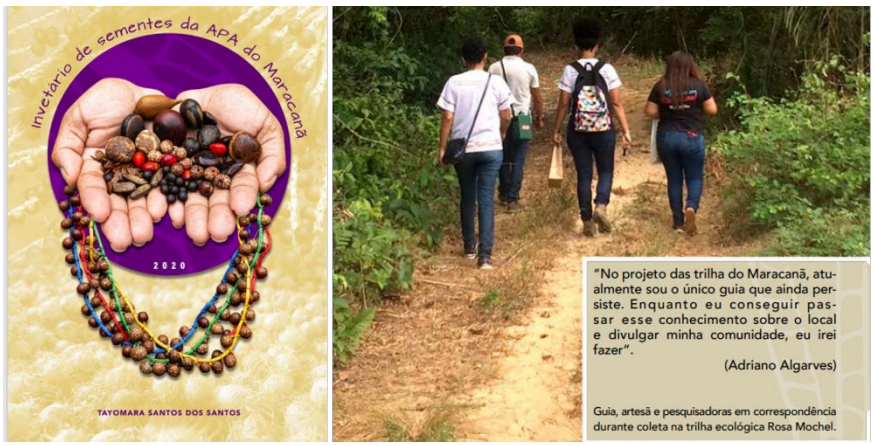


Figura 3 – Trecho do Inventário de Sementes sobre incursões ao campo.
Fonte: Das autoras, (2020).

CONSIDERAÇÕES

Ao explorar o campo das práticas participativas em design, Halse (2010) afirma que trazermos para o contexto das atividades que estamos desempenhando, questões como ética, política, democracia e empoderamento. Sendo assim, as experiências empíricas vivenciadas atencionalmente em campo durante esta pesquisa, fruto dos experimentos sociais nos intercâmbios, oficinas, encontros expedições à mata, ações situadas, e acompanhamento da rotina produtiva do artesanato por meio das correspondências, podem ser entendidas como práticas colaborativas.

Estas questões são fundamentais para refletirmos a respeito ao que é diferente e cuidado em ações colaborativas no campo, pois trabalho produtivo colaborativo é sustentado pelo trabalho de cuidado, intensamente vivenciado na correspondência. Estar em campo e aprender com as pessoas de lá, é aprender e estar atenta ao que é importante para elas, ao que elas sabem e acreditam, logo, isso precisa ser orientado pelo cuidado. Para Ingold (2011) somos todos considerados habitantes do mundo, e o que temos em comum são as nossas diferenças, deste modo, é necessário "viver sem medo com e dentro das diferenças", o que Escobar (2016, p. 18) denomina como Pluriverso.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

TAYOMARA SANTOS; Mestra; UEMG; Belo Horizonte, MG, Brasil; tayomara.ssantos@gmail.com.

RAQUEL G. NORONHA; Doutora; UFMA; São Luís, MA, Brasil; raquel.noronha@ufma.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DISALVO, Carl. Design and the Construction of Publics. **Design Issues**, Massachusett, v. 26, n.1, 2009.

ESCOBAR, Arturo. **Autonomia y Diseño**: La realizacion de lo communal. UC Editorial. Popaýan: Universidad del Cauca – Colombia. 2016.

GATT, Caroline; INGOLD, Tim. From Description to correspondence: Anthropology in real time. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte (eds). **Design Anthropology**: theory and practice. London, New York: Bloomsbury, 2013.

GUNN, W.; OTTO, T.; SMITH, R. C. (Eds.). **Design Anthropology:** theory and Practice. London/New York: Bloomsbury, 2013.

HALSE, J.; BRANDT, E.; CLARK, B.; BINDER, T. (Eds.). **Rehearsing the future**. Copenhagen: the Danish Design School Press, [s.l.:s.n.], 2010.

INGOLD, Tim. **Being Alive:** Essays on movement, knowledge and description. New York: Routledge, 2011.

INGOLD, T. Trazendo as coisas de volta à vida: Emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, Ano 18, n. 37, p. 25-44, jan/jun. 2012.

INGOLD, Tim. **On Human Correspondence**: the Journal of the Royal Anthropological Institute. [s.l.]: University of Aberdeen. 2017.

MARANHÃO. Secretaria do Meio Ambiente e Turismo. Decreto 12.103, de 1 de dezembro de 1991. Cria, no Estado do Maranhão, a Área de Proteção Ambiental da Região do Maracanã, com limites que especifica e dá outras providências, **Diário Oficial [do] Estado do Maranhão,** São Luís. 1991.

NORONHA, Raquel. The collaborative turn: challenges and limits on the construction of the common plan and on autonomía in design. **Strategic Design Research Journal**, [s.l.], v. 11, n. 2, 2018

PERSPECTIVAS SOBRE O CAMPO DO DESIGN GRÁFICO SOCIALMENTE ENGAJADO:

A COMUNICAÇÃO VISUAL DE MENSAGENS SÓCIO POLITICAMENTE RESPONSÁVEIS

Palavras-chave: design gráfico socialmente engajado, design gráfico, design social, comunicação visual.

PERSPECTIVES ON THE FIELD OF SOCIALLY ENGAGED GRAPHIC DESIGN: VISUAL COMMUNICATION OF SOCIO-POLITICALLY RESPONSIBLE MESSAGES

Keywords: socially engaged graphic design, graphic design, social design, visual communication.

André Matias Carneiro

Maria Regina Álvares Correia Dias

1. INTRODUÇÃO

As discussões sobre a capacidade do design gráfico em comunicar mensagens sociopolíticas de forma assertiva e responsável vêm se intensificando desde a década de 1990. Segundo Braga (2011), esse crescimento avolumou-se quando questões relacionadas à globalização e crise ecológica, acompanhadas por mudanças na comunicação, economia, política e cultura, passaram a ser entendidas como fatores fundamentais aos projetos da área. Ao refletir sobre a história da comunicação visual, Margolin (2014) aponta que esta é essencialmente sociológica, e indica a investigação das intenções comunicativas das palavras e das imagens como ação fundamental para a execução de projetos exitosos.

Nesse sentido, o presente estudo objetiva apresentar perspectivas que potencializem o processo de consolidação do campo de pesquisa e atuação em design gráfico socialmente engajado. Para tanto, realizou-se uma discussão dialógica baseada em visões de pesquisadores e designers que investigam o tema, apresentada a seguir.

2. DISCUTINDO O DESIGN GRÁFICO SOCIALMENTE ENGAJADO

No atual cenário socioeconômico-cultural em que o mundo se encontra, marcado pela profusão de informações visuais, e onde há um grande número de indivíduos que produzem e consomem imagens das mais diferentes naturezas, faz-se importante fomentar discussões acerca da atuação do designer gráfico, especialmente no que tange às responsabilidades contemporâneas que permeiam a profissão.

Tendo em vista as múltiplas abordagens do design, é imprescindível considerar as especificidades do campo gráfico. De acordo com Villas-Boas (2007), o design gráfico é uma atividade marcada pela ordenação projetual de elementos visuais (textuais ou não) em uma área pré-estabelecida. Também é responsável por definir os aspectos formais, objetivos, metodológicos e simbólicos, que têm como funções: a comunicação efetiva de dada mensagem por meio de discurso persuasivo, o incentivo a venda de determinado produto, ou a orientação da leitura do receptor (VILLAS-BOAS, 2007).

Nesse panorama, os designers gráficos devem estar atentos ao conteúdo visual discursivo de suas produções, as quais estão, frequentemente, engajadas em comunicar e defender uma causa específica, como aponta Rocha (2020). Ao tratar particularmente sobre projetos envolvidos com questões sociais, o autor indica que, comumente, o principal objetivo destes é:

> [...] fomentar a discussão por meio da divulgação de ideias que possam estimular o pensamento crítico ou até mesmo à mudança de comportamentos tidos como únicos, verdadeiros e imutáveis. Essa pulverização de mensagens visuais críticas pode ocorrer por meio de cartazes, anúncios de revista, outdoors, internet e outros meios gráficos alternativos como sacolas, camisetas, bottons, intervenções urbanas etc. (ROCHA, 2020, p. 29).

Pater (2020) concorda, ao explicar que banir imagens de cunho racista ou machista e desconsiderar o modernismo da Europa ocidental como linguagem visual neutra são passos necessários rumo a uma prática do design gráfico mais responsável. Segundo o autor, as pessoas que atuam nas mídias, principalmente naquelas onde ocorre a divulgação de mensagens visuais, precisam se tornar mais inclusivas e cientes de suas responsabilidades políticas (PATER, 2020). Portanto, observa-se que as preocupações contemporâneas do design gráfico dizem respeito não somente à venda de artefatos ou

serviços, mas sim a dedicadas investigações sobre possíveis consequências que os processos comunicacionais podem causar na sociedade (NEVES, 2011).

De acordo com Neves (2011), na contramão da já consolidada área que entende o design estritamente como ferramenta mercadológica, as ações desse campo na atualidade devem apoiar novas perspectivas sobre uma atuação do design gráfico com foco não no mercado, mas no resultado social decorrente dele. Ou seja, "o design gráfico utilizado como ferramenta de questionamento e mobilização social, dedicado à difusão de ideologias e à busca de melhoria social" (NEVES, 2011, p. 45).

Com a proposição de uma abordagem ainda mais transformadora, Fox et al. (2020) defendem que o designer que busca não apenas atender a uma demanda social ou pressão de mercado, mas também projetar soluções que promovam mudanças sociais ou políticas efetivas, deve considerar, também, as amplas estruturas de poder sobre as quais o seu trabalho se baseia. É interessante, então, fomentar a prática do design baseada em temas como responsabilidade ambiental e inclusão social, posto que, especialmente no campo gráfico, discurso e atuação projetual devem caminhar juntos na comunicação do significado para além do mero uso decorativo (CARDOSO, 2013).

De acordo com Marshall e Meachem (2010), o design gráfico está relacionado à uma conjuntura da comunicação visual em constante mutação, acompanhada de discussões frequentes sobre fronteiras sociais e éticas, as quais põem em pauta estereótipos visuais condenáveis relativos à raça, identidade de gênero, orientação sexual, religião, idade e deficiências físicas e mentais. Assim, os designers têm a responsabilidade moral e legal de contemplar diretrizes éticas aplicáveis, considerando a indispensável noção acerca do público receptor e o contexto ao qual a imagem será veiculada (MARSHALL; MEACHEM, 2010).

Neves (2011, p. 60) reforça que o uso de signos visuais relacionados a discursos socialmente engajados em diferentes composições "evidencia a existência de padrões e particularidades na criação da linguagem gráfica de protesto e salienta a riqueza do conteúdo visual com a qual o design gráfico costuma lidar". A autora ainda complementa que, "por meio de sua retórica visual, a propaganda ideológica é um convite para pensar a sociedade que utiliza a composição visual como um instrumento de comunicação" (NEVES, 2011, p. 61).

Essa maneira de enxergar as atribuições do design mostra-se relevante para a realidade atual, na qual o designer gráfico tem lidado com possibilidades cada vez mais engenhosas de produção e reprodução, como destaca Poynor (2010). Sobre essa questão, Neves (2011) reafirma que:

> Além do seu valor como material de comunicação visual, pela diversidade de soluções gráficas empregadas, todas as peças possuem também um valor histórico, pois são reflexo do período a que pertencem e das tecnologias de reprodução e de divulgação da época (NEVES, 2011, p. 53).

Por outro lado, ao se discutir a realidade pós-moderna, fica evidente que essas novas possibilidades proporcionaram certa liberdade aos profissionais que hoje "[...] estão mais livres do que nunca para questionar, discordar e, quem sabe, começar a reescrever o papel que o design desempenhará no futuro" (POYNOR, 2010, p. 17). A partir do entendimento de que a representação visual de uma ideia é a principal função do design gráfico, o profissional socialmente engajado deve produzir imagens por meio de ferramentas de questionamento e mobilização social voltadas à divulgação de princípios e ideologias que vislumbram um futuro rico em melhorias sociais (NEVES, 2011).

3. CONSIDERAÇÕES *INICIAIS*

Como reflexão, propõe-se que os resultados alcançados por este trabalho não se encerrem no que se convenciona nominar por considerações *finais*, mas sim, em considerações *iniciais*. Tal proposição surge diante das perceptíveis lacunas a serem preenchidas no que tange às discussões sobre responsabilidades ético-sociais do design gráfico na atualidade. Entende-se que a principal contribuição deste texto, portanto, está na divulgação de ideias, visões e abordagens que permeiam este longo caminho na busca por uma atuação mais responsável deste campo.

A discussão dialógica aqui apresentada, pautada em diferentes autores, instiga novos questionamentos, mais do que proporciona respostas irrefutáveis. Alguns destes, por sua vez, estão baseados em inquietações levantadas anteriormente por Poynor (2010), que infere:

> A que utilidades consistentes, além de suas utilidades comerciais conhecidas e praticamente indiscutíveis, o design gráfico pode ser aplicado? Como e, mais precisamente, onde os designers que querem se envolver no transgressor pós-modernismo de resistência devem se posicionar? E, por fim, dados alguns dos

> problemas da comunicação visual pós-moderna discutidos [...], que formas, em termos de estilo, o design gráfico oposicionista pode assumir a essa altura? (POYNOR, 2010, p. 171).

Deste modo, ao indicar que o campo do *design gráfico socialmente responsável* funciona como um meio para repensar-se a atuação e os atores do design, conclui-se, ainda que de forma preliminar, que conhecer e debater a importância dos novos requisitos projetuais, mais voltados às questões de responsabilidade social, são ações importantes na consolidação da área de produção de imagens socialmente reflexivas, tão vitais para a construção de um futuro voltado para a democratização da informação e melhorias sociais.

Neste cenário, a despeito da direção política adotada, o design gráfico politicamente engajado é pautado, principalmente, na proatividade, consciência crítica e no conhecimento do designer de seu papel como cidadão, como aponta Neves (2011). Assim, no posicionamento aqui defendido como o mais adequado diante das demandas contemporâneas, se encontra uma forma de reflexão crítica da sociedade, das forças políticas e das formas de atuação do designer no contexto social (NEVES, 2011).

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

ANDRÉ MATIAS CARNEIRO; Mestre em Design e atualmente doutorando da Universidade do Estado de Minas Gerais (PPGD – UEMG); Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; andre.0193202@discente.uemg.br

MARIA REGINA ÁLVARES CORREIA DIAS; Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento; professora da Universidade do Estado de Minas Gerais (PPGD – UEMG); Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; regina.alvares@uemg.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAGA, Marcos da Costa. Introdução. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico:** história, conceito e atuação profissional. São Paulo: Senac, 2011, p. 5-26.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo:** do mundo real ao mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FOX, Sarah. et al. Accounting for Design Activism: on the positionality and politics of designerly intervention. **Design Issues**, [S.L.], v. 36, n. 1, p. 5-18, jan. 2020. Disponível em https://doi.org/10.1162/desi_a_00571. Acesso em: 11 jan. 2021.

MARGOLIN, Victor. **A política do artificial:** ensaios e estudos sobre design. Rio de Janeiro: Record, 2014.

MARSHALL, Lindsey; MEACHEM, Lester. **Como usar imagens**. São Paulo: Rosari, 2010.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: BRAGA, Marcos da Costa. **O papel social do design gráfico**: história, conceito e atuação profissional**.** São Paulo: Senac, 2011. p. 45-63.

PATER, Ruben. **Políticas do design**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras:** Design gráfico e pós-modernismo. Porto Alegre: Bookman, 2010.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Ilustração crítica e ativismo no design gráfico. **Educação Gráfica**, Bauru, v. 24, n. 1, p. 22-36, abr. 2020.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 6. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

O DESIGN NA ENCRUZILHADA:
O CURRÍCULO "IMPERIALISTA" DA ESDI CONTESTADO DURANTE A PRIMEIRA BIENAL INTERNACIONAL DE DESIGN NO BRASIL (1968)

Palavras-chave: ESDI, Bienal Internacional de Design (1968), Protestos Estudantis, De-colonialidade, Design moderno.

DESIGN AT A CROSSROADS: ESDI'S 'IMPERIALIST' CURRICULUM AS CONTESTED AT THE FIRST INTERNATIONAL DESIGN BIENNIAL IN BRAZIL (1968)

Keywords: ESDI, International Design Biennial (1968), Student Protests, Decoloniality, Modern design.

Livia Lazzaro Rezende

Clara de Souza Rocha Meliande

1. INTRODUÇÃO

Nosso projeto investiga um momento crucial da história do design brasileiro quando a profissionalização e institucionalização do "design moderno" no país foram contestadas e renegociadas por agentes locais. Examinamos, em particular, o movimento estudantil da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) e a organização da primeira Bienal Internacional de Design no Brasil, realizada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM-Rio) entre novembro de 1968 e janeiro de 1969. A Bienal de Design de 1968 foi a primeira de três organizadas no Brasil, e contou com a participação de representantes dos Estados Unidos, Grã-Bretanha e Canadá. Participaram da II Bienal Internacional de Design de 1970, além dos nacionais, representantes escandinavos — Finlândia, Suécia, Noruega e Dinamarca. A III Bienal, de 1972, contou com a participação da Alemanha e Suíça. Iniciadas pelo Ministério das Relações Exteriores (Itamaraty), as bienais foram fruto de parceria entre o Ministério, a ESDI, a Associação Brasileira de Desenho Industrial (ABDI), a Fundação Bienal de São Paulo, a Confederação Nacional da Indústria (CNI) e o MAM-Rio.

Por meio de pesquisas preliminares, identificamos essas Bienais como eventos significativos nos quais industriais, comerciantes, diplomatas, profissionais, educadores e estudantes—brasileiros e estrangeiros—se reuniram para discutir os caminhos do Design na América Latina e em outros contextos pós-coloniais. Essas discussões, no entanto, evidenciam ideias e visões de design divergentes. Em particular, a Bienal de 1968 foi palco de dissensão e protestos liderados por estudantes da ESDI que viam no design gráfico e industrial em exposição elos com o "imperialismo ianque" combatido durante a ditadura militar instaurada desde 1964.

Tais protestos estudantis em 1968 e o avanço de ideias que contestavam como "imperialista" o design moderno; uma proposta formal em curso para tornar-se hegemônica desde a inauguração de Brasília e a instalação da ESDI, apontam para a necessidade de uma revisão crítica dos primeiros anos do estabelecimento do ensino e da prática do design moderno no país. Apesar de sua significância para a história do Design nacional e Latino-americano, a história dos primeiros anos da ESDI é pouco conhecida e multifacetada. O livro de Pedro Luís Pereira de Souza (1997—o *Pedrão*, aluno ativo na escola em 1968, ex-diretor, professor nas décadas seguintes e biógrafo da escola—permanece até hoje uma das únicas obras que narra esse período incipiente mas vital da ESDI, quando seu currículo fora adaptado da *Hochschule für Gestaltung de Ulm (HfG Ulm,* Alemanha) e propunha uma abordagem científico-técnico racionalista para o design nacional.

Nosso resumo, parte de um projeto de pesquisa mais amplo sobre as Bienais, política e de-colonialidade em Design, busca suprir tal lacuna histórica e investigar o que seriam metodologias e visões para o design que abracem as realidades econômicas e as diversidades sociais, raciais e culturais brasileiras (LARA-BETANCOURT & REZENDE, 2019; NOBRE, 1999).

2. METODOLOGIA

Com base em abordagens teóricas, materiais de arquivo e contextos históricos descritos abaixo, as questões de pesquisa que nosso projeto tem abordado são:

1. Quais visões para a prática e a educação do design no Brasil, na América Latina e em outros contextos pós-coloniais foram propostas por industriais, diplomatas,

profissionais, educadores e estudantes nessas Bienais, como elas divergiram e por quê?

2. Como os professores e alunos da ESDI participaram desses eventos, quais ideias "imperialistas" provocaram protestos estudantis e por quê?
3. Que intercâmbios criativos e políticos entre artistas, designers, ativistas e pensadores foram facilitados por espaços como a ESDI e as Bienais?

Com base em pesquisa arquivística em periódicos da época e documentos inéditos encontrados nos arquivos da ESDI e do MAM-Rio, nossos resultados preliminares identificaram a Bienal de Design de 1968 como um momento-chave para entendermos os conflitos entre visões divergentes que guiaram os primeiros anos de instauração da educação, prática e consumo de design moderno no Brasil.

Nosso projeto emprega perspectivas teóricas decoloniais e métodos de arquivamento propostos por Sandino & Partington (2013), Ann Stoler (2010) e Saidiya Hartman (2008). Adotando a premissa de Walter Mignolo (2007), abordamos esses eventos como "experiências que se desvinculam da 'obrigação' de ver o mundo de acordo com as experiências étnicas ocultas por trás da universalidade epistêmica imposta pelo Ocidente" (MIGNOLO, 2007, p.159). Isso significa, estudar o período de instalação do Design moderno no país—e sua filiação com uma ideia de desenvolvimento social e econômico predicados na industrialização em massa em detrimento do fomento de outras técnicas do fazer—não somente como a única alternativa possível e criticar o projeto moderno no país naquilo por sua participação no acirramento da desigualdade social e silenciamento da diversidade cultural e racial nacional. Além disso, argumentamos que durante a Bienal de 1968, e por meio de protestos organizados no bojo da exposição e do MAM-Rio, estudantes de design produziram uma significativa contribuição histórica relevante ao contexto atual, ao criticarem a estética eurocêntrica—modernista e industrial, e ao inserirem dúvida no projeto moderno.

Fazemos uso do termo design moderno com o intuito de identificar uma forma específica de se fazer design que foi institucionalizada no país a partir das décadas de 50 e 60 e que a nosso ver, não se apresenta como a única forma de se produzir, consumir e pensar o design.

3. CONTEXTO NACIONAL E GLOBAL NA DÉCADA DE 1960

No período em estudo (1960-1973), os governos latino-americanos alavancaram a prática de design e institucionalizaram sua educação (FERNÁNDEZ, 2006). Inaugurada em 1963, a ESDI valeu-se do projeto moderno validado por Brasília e resultou de esforços governamentais que viram no design instrumento para a requalificação da força de trabalho, expansão industrial, substituição de importações, crescimento econômico e desenvolvimento regional (SOUZA, 1997), logo tornando-se uma referência internacional para o estabelecimento do design em contextos pós-coloniais (ANASTASSAKIS et al, 2019; LARA-BETANCOURT & REZENDE, 2019; FARIAS, 2015; FERNÁNDEZ, 2006).

Para além desse ímpeto governamental industrialista e modernista, durante a década de 1960, a ESDI foi palco de uma polinização cruzada entre artistas e designers — algo pouco debatido na literatura sobre Design no país—que resultou na afirmação de uma cultura propriamente brasileira e contemporânea e em sentimentos anti-imperialistas (VENTURA, 1988). Nesse período, a ESDI abrigou a contracultura do Cinema Novo (vários filmes de Glauber Rocha foram editados na moviola da escola) e do Tropicalismo, movimentos que encontraram na escola terreno fértil para o intercâmbio e maturação de suas práticas artísticas e políticas inovadoras e contestadoras (HOMEM DE MELLO, 2008).

Nesse período conturbado, a ESDI sediou também um ativismo político pró-democracia: funcionários e estudantes protestaram ativamente, inclusive sendo emprisionados, contra a ditadura brasileira (1964-1985), sua tortura institucionalizada e o terrorismo de Estado apoiado pela CIA (VENTURA, 1988). Se a década começou com o otimismo elitista que inaugurou a Brasília modernista, ela terminou com centenas de artistas brasileiros e latino-americanos presos, mortos ou exilados.

Globalmente, o período testemunhou lutas decoloniais, protestos estudantis por mudanças sociais e o aumento do ativismo de direitos humanos liderado por negros, povos indígenas e movimentos de mulheres (CHEN et al, 2018). No entanto, e apesar de ter participado ativamente dessas lutas, perguntamos: por que o currículo da ESDI e a prática de design proposta pela escola privilegiaram epistemologias modernistas e industriais estrangeiras que distanciavam a escola de seus contextos culturais e sociais?

Essas tensões históricas coincidiram com o período de recrudescimento da

ditadura militar brasileira quando, poucos meses antes da instauração do AI-5 em dezembro de 1968, a escola tornou-se um dos principais atores na organização da primeira Bienal Internacional de Design no país, como discutiremos a seguir.

4. O "PAVILHÃO" DA ESDI E O PROTESTO ESTUDANTIL DURANTE A BIENAL DE DESIGN (1968)

A Bienal de 1968 foi gestada em poucos meses. Inaugurada em 5 de novembro, foi composta por representantes do design nacional e de um "pavilhão" dedicado a ESDI—desenvolvido por alunos e professores. A seção estrangeira foi composta por Estados Unidos, Grã-Bretanha e Canadá. Tal "pavilhão" fora na verdade um conjunto de salas localizadas no segundo andar do MAM-Rio, contíguas aos salões que abrigavam as seções nacionais e estrangeiras da bienal. Originalmente dedicadas à apresentação de um projeto desenvolvido na ESDI—um levantamento do mercado de trabalho para os designers no país—as salas do pavilhão da ESDI foram ocupadas pelos alunos que, poucos momentos antes da abertura da bienal, se utilizaram e subverteram o espaço cedido para avançarem suas críticas contra o industrialismo, consumismo e a ênfase formal do "design moderno" (SOUZA, 1997, p.186).

O protesto estudantil tomou a forma de salas intituladas sobriamente como a "Sala do Vazio" ou o "Banquete do Consumo", nas quais uma longa mesa expunha as benesses materiais advindas do capitalismo industrial de maneira crítica e irônica. Para além da crítica interna, o pavilhão também satirizou a intenção dos organizadores da Bienal de inserir o Brasil no circuito global de exposições, esforço tal, como sugerem Gardner e Green (2016, p.64) "muito à sombra da Guerra Fria e das intervenções na América do Sul dos Estados Unidos, que apoiou seus regimes militares brutais e autoritários".

Inflamados tanto pelo contexto nacional de luta pró-democrática quanto pelo contexto internacional das lutas decoloniais e por direitos humanos (VENTURA, 1988), em meados de 1968 os estudantes da ESDI já haviam paralisado a escola reivindicando uma reforma curricular que aproximasse o estudo do design e a formação do designer nacional às necessidades e contextos locais. Ápice desse descontentamento, o pavilhão da ESDI na Bienal de 1968 transformou-se num protesto estudantil instalado num dos bastiões nacionais do modernismo e bom gosto—o MAM-Rio—que confrontou ministros,

militares, o escrutínio da imprensa e de curadores internacionais presentes.

Durante a Bienal, estudantes protestaram contra o que consideraram um design "imperialista" em exposição. Como denunciado por uma Esdiana contemporânea aos eventos: "O pavilhão da ESDI discutiu o que era design, o que era design no Brasil e para o Brasil. Queríamos, entre outras coisas, que a escola se voltasse para a realidade brasileira." (NOBRE, 1999, p.130).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso projeto de pesquisa procura preencher uma lacuna em nosso conhecimento histórico atual, já que as Bienais são mencionadas em apenas duas publicações (NOBRE, 1999; SOUSA, 1997) sem nunca terem sido abordadas em detalhe. A participação de alunos de design na contestação da prática e sua educação é um ponto cego na historiografia, atualmente tendenciosa para relatos históricos dos designers modernos. Nosso projeto aplica uma nova abordagem conduzida por métodos e perspectivas teóricas decoloniais, cujos resultados advogarão por práticas de design e escrita de história mais equânimes e inclusivas.

Nossa pesquisa propõe colaborações e perspectivas múltiplas, e se situa em meio a esforços decoloniais na academia, no Brasil e fora. No Brasil, Clara Meliande tem investigado as frestas do campo, mapeando práticas de design históricas e contemporâneas voltadas para a promoção de mudanças sociais e políticas. Em seu doutorado, Clara pesquisa projetos que discutam o papel político do design e busca contar contra-narrativas que demonstram que o design pode ser também uma prática que resiste às regras de mercado e do consumo e, consequentemente, do capitalismo.

Há duas décadas pesquisando História do Design, Livia Rezende vem, desde a sua primeira publicação (2005) na qual questionava a apropriação cultural da imagem do nativo brasileiro em rótulos comerciais, abrindo questionamentos sobre práticas do Design que hoje consideramos como práticas coloniais. Livia explora desde então o porquê de "histórias" serem escritas da forma como são, questionando quem as escreve, quais conhecimentos são validados e quais não são, quais verdades são acreditadas como verdade para revelar os jogos de poder que existem na produção de conhecimento, dentro e fora da academia.

Ao nos colocarmos essas perguntas, nós pesquisadores estamos desafiando uma estrutura que identificamos atualmente como capitalista, moderna, colonialista. Dentro das práticas decoloniais procuramos desmontar essas estruturas, mas precisamos também identificar e desmontar essas estruturas dentro de nossos trabalhos e metodologias. Procuramos fazer com que a prática decolonial também seja uma prática de mudança de consciência também das pesquisadoras. Isso tem se manifestado através de processos de trabalho colaborativos de pesquisa e de escrita.

Colaboração e co-criação estão no cerne dessa prática pois a atribuição de várias vozes, não só das autoras, mas de atores históricos, esquecidos e apagados, cujas epistemologias foram desvalidadas pelo projeto colonial, também são ressaltadas nessa prática decolonial.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

LIVIA LAZZARO REZENDE; Doutora em História do Design; UNSW Art & Design; Sydney, New South Wales, Austrália; livia.rezende@unsw.edu.au

CLARA DE SOUZA ROCHA MELIANDE; Doutoranda em Design; Programa de Pós-graduação da Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI/Uerj; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; clara@clarameliande.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANASTASSAKIS, Z.; MARTINS, M.; NONNO, L.; PAOLUCCI, J.; & TRAGANOU, J. Temporarily Open: A Brazilian Design School's Experimental Approaches Against the Dismantling of Public Education. **Design and Culture**, v. 11, n. 2, p. 157–172. http://doi.org/10.1080/17547075.2019.1616917. Acesso em: 20 out. 2020.

CHEN, J., KIRASIROVA, M., KLIMKE, M., NOLAN, M., WALEY-COHEN, J., & YOUNG, M. **The Routledge Handbook of the Global Sixties:** Between Protest and Nation-Building (First edition.). Taylor and Francis, 2018.

FARIAS, P. L. On the Current State of Brazilian Graphic Design Historiography. **Journal of Design History**, v. 28, n. 4, p. 434–439. Disponível em https://doi.org/10.1093/jdh/epv040. Acesso em: 20 out. 2020.

FERNÁNDEZ, S. The Origins of Design Education in Latin America: From the hfg in Ulm to Globalization. **Design Issues**, v. 22, n. 1, p. 3-19. Disponível em http://doi.org/10.1162/074793606775247790. Acesso em: 20 out. 2020.

GREEN, C., & GARDNER, A. **Biennials, triennials, and Documenta:** the exhibitions that created contemporary art. Chichester, West Sussex, Malden, MA: John Wiley & Sons, 2016.

HARTMAN, S. **Venus in Two Acts**. Small Axe, 26, 2008, p. 1–14.

HOMEM DE MELLO, C. **O Design Gráfico Brasileiro. Anos 60.** São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

LARA-BETANCOURT, P., & REZENDE, L. Locating Design Exchanges in Latin America and the Caribbean. **Journal of Design History**, v. 32, n. 1, p. 1-16. Disponível em https://doi.org/10.1093/jdh/epy048. Acesso em: 20 out. 2020.

MIGNOLO, W. D. Introduction: Coloniality of power and de-colonial thinking. Cultural Studies: Globalization and the De-Colonial Option, v. 21, n. 2-3, p. 155–167. Disponível em https://doi.org/10.1080/09502380601162498. Acesso em: 20 out. 2020.

NOBRE, A. L. **Carmen Portinho**. O moderno em construção. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

REZENDE, L.L. A Circulação de imagens no Brasil Oitocentista: uma História com Marca Registrada. In: Cardoso R (ed.) **O Design Brasileiro Antes do Design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2005, pp. 20-57.

SANDINO, L., & PARTINGTON, M. **Oral History in the Visual Arts**. London: Bloomsbury Academic, 2013.

SOUZA, P. L. P. de. **ESDI, biografia de uma idéia**. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 1997.

STOLER, A. L. **Along the archival grain:** epistemic anxieties and colonial common sense. Princeton: Princeton University Press, 2010.

VENTURA, Z. **1968: O Ano que não terminou**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

O CONFLITO DA REALIDADE DE MULHERES GORDAS DE BAIXA RENDA FACE À INDÚSTRIA DA MODA.

Palavras-chave: Moda *plus size*; Design de moda; sociedade; obesidade; baixa renda.

THE CONFLICT BETWEEN THE REALITY OF FAT LOW-INCOME WOMEN AND THE FASHION INDUSTRY.

Keywords: Plus size fashion; Fashion design; society; obesity; low income.

Tais de Oliveira Ventura Pereira

Alberto Cipiniuk

1. INTRODUÇÃO

Objetivamos produzir conhecimento sobre as trocas simbólicas existentes nas relações sociais refletidas ou materializadas nos produtos de vestuário, neste caso, nos produtos "moda *plus size*". Estudamos o universo simbólico de mulheres brasileiras, gordas e de baixa renda. Para chegarmos a este grupo, consideramos vários dados estatísticos sobre a população brasileira, que de modo geral está mais pobre e gorda, segundo estes dados. Nesta pesquisa, refletimos sobre a interação e os limites impostos pelo poder aquisitivo dos usuários em se tratando de acesso a produtos de *design*. Iniciamos pelos estudos das desigualdades a partir das Ciências Sociais, estudando a dialética inclusão *versus* exclusão a partir das subjetividades específicas considerando-a como processo sócio-histórico, concluindo que para além da percepção de que os lucros seriam menores por se tratar de peças mais acessíveis economicamente, adiciona-se a herança estrutural de um povo marginalizado, que tem sua vida atravessada por inúmeros eventos de exclusão e, que na verdade deseja não superar todos eles, mas qualquer possibilidade de vestir seus corpos para enfrentar os diversos desafios que os aguarda dentro e fora de casa, com alguma dignidade que dentro das trocas simbólicas que instituímos em sociedade para os códigos do bem vestir, esses indivíduos se sentem desfavorecidos.

Diante do alarmante crescimento da obesidade no Brasil e no mundo, a Organização Mundial da Saúde estima que em 2025 cerca de 2,3 bilhões de adultos estejam com sobrepeso, e mais de 700 milhões obesos (ABESO, 2018). Este dados expressam um quantitativo significativo de indivíduos com medidas corporais acima do padrão estabelecido em determinado momento social, e que agora já não representa grande parte da população. Daí a questão: quais seriam as razões para que projetos de Design em geral, mais especificamente os de moda para indivíduos gordos, ou usuários da "moda *plus size*", sejam preteridos? Podemos relacionar os fatores econômicos e sociais aos interesses de desenvolvimento de produtos?

Em face da carência de produtos em geral para indivíduos na situação de obesidade, consideramos relevante este dado demográfico para o Campo do Design, e ao buscarmos compreender a realidade destes indivíduos, no Brasil, mais especificamente na região sudeste, nos deparamos com outros dados que devem ser considerados, e que atravessam a vida da maioria dos brasileiros como classe social e o gênero contidos nesse grupo[1]. Observando com maior apreço as mulheres que se encontram nesta situação, os últimos dados divulgados da Pesquisa Nacional Por Amostra de Domicílios (PNAD) declararam que quase 104 milhões de brasileiros vive com apenas quatrocentos e treze reais mensais[2] considerando todas as fontes de renda, e no outro extremo somente 2,1 milhões de pessoas (1%) vivem com a renda média de $16.297 por pessoa.

O IBGE divulgou em sua última pesquisa[3], que desde 2012 o número de trabalhadores por conta própria e sem carteira assinada bateu um novo recorde, a categoria por conta própria chegou a 24,3 milhões de pessoas, o número de trabalhadores sem carteira atingiu o recorde 11,8 milhões, e aqueles com carteira assinada ficou em 33 milhões, e o desemprego atingindo o recorde 12,6 milhões de trabalhadores. Reunidas as estatísticas, examinamos o Campo do Design refletindo a partir da ótica das Ciências Sociais, relacionando as desigualdades sociais aos interesses de projeto de produtos de

[1] https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/10/16/mulheres-pretos-nordestinos-e-pessoas-sem-instrucao-sao-os-brasileiros-com-salario-mais-baixo-mostra-ibge.ghtml acesso: 17/03/2020.

[2] https://istoe.com.br/metade-dos-brasileiros-vive-com-r-413-mensais-desigualdade-atinge-nivel-recorde/. Acesso: 11/11/2019.

[3] Disponível em: https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/09/27/desemprego-fica-em-118percent-em-agosto-diz-ibge.ghtml Acesso: 06/02/2020

Design, mais especificamente os de vestuário, percorrendo o nosso caminho de pesquisa sobre um viés crítico que reflete sobre a prática laboral que estamos executando e as trocas simbólicas existentes em nossa sociedade, que nos limites do Campo do Design, projeta e materializa mercadorias para que sejam consumidas e como resultado do modo de produção ao qual estamos inseridos, gere mais valia e lucro aos fabricantes.

A moda *plus size*, é também o nome que os pares do campo oferecem a um segmento da indústria do vestuário, uma fração do processo produtivo, que muitas vezes é realizado por *designers*, que sob o título de "moda" é responsável por materializar nos produtos de vestuário, a noção de que eles são independentes da produção da mais valia e estão apenas voltados para responder às pessoas, suas dimensões de natureza subjetiva vistas quase sempre como individuais. Por esta razão, estudamos a construção de um subproduto sofisticadíssimo de violência simbólica, pois as mulheres gordas geralmente são chamadas como "consumidoras", jamais como parte do processo de desenvolvimento dos produtos, mesmo assim nunca "escolhem" ou podem escolher por aquilo que pagam, pois os produtos disponíveis geralmente são limitados ou reduzidos, às vezes obrigando-as a escolher aquilo que lhes cabe. Enfim, é uma exploração dupla.

Partindo do princípio da escassez de projeto de moda na maioria dos produtos de vestuário, principalmente os de moda *plus size*, é preciso dividir em partes o entendimento das questões que atravessam esta espécie de "autorização" dada àqueles que margeiam os limites da moda, pois é mister saber que o trânsito do individuo no mundo dos bens se materializa a partir de seus poderes econômicos, em seguida de seu gênero, depois pelo formato de seu corpo, bem como a sua localização geográfica afeta a relação com estes produtos. Na moda *plus size* não é diferente, esses fatores se organizam invisivelmente ao longo dos tempos, podendo sofrer alterações em seu ordenamento, mas jamais deixarão de operar arbitrariamente.

Voltando à proposta de estudo deste artigo, que é compreender as desigualdades sociais e como elas podem ser refletidas nas trocas simbólicas no campo da moda, Iniciamos estudando o que significa as desigualdades para o Campo das Ciências sociais. De acordo com Sergio Costa, as desigualdades são medidas a partir de propósitos políticos e analíticos. No final do século XX, definiu-se entre as agências da Organização das Nações

Unidas (ONU) que as desigualdades sociais se referem às diferenças observadas nas chances individuais de acesso e posse de bens socialmente valorizados, assim a sua medição tornou-se viável pelo índice Gini[4]. As diferenças individuais de renda aplicadas ao índice Gini é uma forma de abordá-la, no entanto, o autor aplica outras dimensões cruciais à leitura dos dados que são: desigualdades de quê; desigualdades entre quem; desigualdades quando; e desigualdades onde.

Considerando que as desigualdades são um produto do sistema, Paugam (1999) estudou a dialética inclusão *versus* exclusão a partir das subjetividades específicas que estão envolvidas nela, considerando-a como processo sócio-histórico objetivando compreender as nuances das configurações e as diferentes dimensões da exclusão, propondo a substituição deste termo por "a dialética da exclusão/inclusão". Para o autor, a exclusão é condição da ordem social desigual, que implica um caráter ilusório de inclusão (PAUGAM, 1999 p.8), sendo as desigualdades um produto do sistema que retroalimenta a relação de inclusão *versus* exclusão. Para ele, o conceito de desqualificação social é um movimento de expulsão gradativa dos indivíduos para fora do mercado de trabalho, de camadas cada vez mais numerosas da população (PAUGAM, 1999 p.68).

Para Simmel, o principal elemento que define a condição de "ser pobre" é a assistência que alguém recebe publicamente da coletividade. Esta categoria é inevitavelmente desvalorizada por conta da dependência nos demais. Ele relaciona a pobreza aos laços sociais que ela institui, reconhecendo-a como condição política da cidadania dos indivíduos, se debruçando sobre as questões fundamentais da teoria social e do método. Para o autor, a pobreza é sempre relacional e relativa, sua figura surge com o avanço da tecnologia e das mudanças sociais, por isso, as desigualdades são inevitáveis.

[4] O que é índice de Gini? "O Índice de Gini, criado pelo matemático italiano Conrado Gini, é um instrumento para medir o grau de concentração de renda em determinado grupo. Ele aponta a diferença entre os rendimentos dos mais pobres e dos mais ricos. Numericamente, varia de zero a um (alguns apresentam de zero a cem). O valor zero representa a situação de igualdade, ou seja, todos têm a mesma renda. O valor um (ou cem) está no extremo oposto, isto é, uma só pessoa detém toda a riqueza. Na prática, o Índice de Gini costuma comparar os 20% mais pobres com os 20% mais ricos. No Relatório de Desenvolvimento Humano 2004, elaborado pelo Pnud, o Brasil aparece com Índice de 0,591, quase no final da lista de 127 países. Apenas sete nações apresentam maior concentração de renda." Disponível em:http://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com_content&id=2048:catid=28 Acesso: 05/02/2020.

As mudanças ocorridas no seio da sociedade têm relação direita com as práticas produtivas do Campo da Moda, uma vez que possamos compreender as raízes de noções anteriores ao processo produtivo atual, nos aproximaremos da compreensão daquilo que nos parece absurdo do ponto vista social e econômico, que é a exclusão de indivíduos gordos no mercado de moda em geral e, mais especificamente no caso daqueles economicamente menos favorecidos. O estudo da pobreza e de sua instituição dá conta de explicar as raízes do preconceito direcionado àqueles economicamente menos favorecidos, se manifestando de maneira geral, superando raça, idade, gênero. Estes dois tipos de opressão, uma relacionada ao corpo gordo e outra relacionada a fatores econômicos se convergem no caso brasileiro, em que a maior concentração de indivíduos gordos se encontra nas camadas mais baixas da sociedade, por conta fatores biológicos, socioeconômicos e culturais[5]. Indivíduos são marginalizados porque são pobres, inicialmente, a partir daí somam-se outras questões que darão conta de categorizar e localizar as pessoas em níveis de exclusão.

Por esse motivo, a interseccionalidade das opressões é uma boa via para refletir a realidade de mulheres brasileiras. Adiciona-se pobres a este interesse de pesquisa, pois o fator econômico como dissemos anteriormente será definitivo no acesso dessas mulheres aos produtos de vestuário no Brasil, que é muito defasado em relação a outros países, mas infinitamente precário em seu falando da população mais pobre. Para além da percepção de que os lucros seriam menores por se tratar de peças mais acessíveis economicamente, adiciona-se a herança estrutural de um povo marginalizado, que tem sua vida atravessada por inúmeros eventos de exclusão e, que na verdade deseja não superar todos eles, mas qualquer possibilidade de vestir seus corpos para enfrentar os diversos desafios que os aguarda dentro e fora de casa, com alguma dignidade que dentro das trocas simbólicas que instituímos em sociedade para os códigos do bem vestir, esses indivíduos se sentem desfavorecidos.

[5] FERREIRA, Vanessa Alves; MAGALHAES, Rosana. Obesidade entre os pobres no Brasil: a vulnerabilidade feminina. Ciênc. saúde coletiva, Rio de Janeiro , v. 16, n. 4, p. 2279-2287, abr. 2011 . Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232011000400027&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 08 fev. 2020. http://dx.doi.org/10.1590/S1413-81232011000400027.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

TAIS DE OLIVEIRA VENTURA PEREIRA; Doutoranda PUC Rio, Rio de Janeiro, RJ, Brasil; taventuracontato@gmail.com

ALBERTO CIPINIUK; Pós Doutor Université Paul Valéry MONTP3, França; PUC Rio; Rio de Janeiro, RJ, Brasil; acipiniuk@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VALLADARES, Lícia. Cem anos pensando a pobreza no Brasil. In: **Corporativismo e desigualdade: a construção do espaço público no Brasil**/ Renato R. Boschi Organizador. – Rio de Janeiro: Rio Fundo Ed. IUPERJ, 1991.

IVO, Anete B. L.. Georg Simmel e a "sociologia da pobreza**". Cad. CRH**, Salvador , v. 21, n. 52, p. 171-180, Apr. 2008.Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010397920080001000 13&lng=en&nrm=iso>. accesson 08 Feb. 2020. http://dx.doi.org/10.1590/S0103-49792008000100013. Acesso em: 08/02/2020

Moda plus size: as polêmicas, os preconceitos e as soluções do mercado. Disponível em: http://mantostore.blogspot.com.br/2013/05/moda-plus-size-as-polemicas-os.html Acesso em: 16/05/2018.

Mapa da obesidade. Disponível em: http://www.abeso.org.br/atitude-saudavel/mapa-obesidade Acesso em: 21/05/2018.

Metade dos brasileiros vive com R$ 413 mensais; desigualdade atinge nível recorde. Disponível em: https://istoe.com.br/metade-dos-brasileiros-vive-com-r-413-mensais-desigualdade-atinge-nivel-recorde/ Acesso em: 11/11/2019.

A uberização das relações de trabalho. Disponível em: https://www.cartacapital.com.br/justica/a-uberizacao-das-relacoes-de-trabalho/ Acesso em: 04/02/2020.

Desemprego fica em 11,8% em agosto e atinge 12,6 milhões, diz IBGE. Disponível em: https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/09/27/desemprego-fica-em-118percent-em-agosto-diz-ibge.ghtml Acesso em: 06/02/2020

O que é índice Gini?. Disponível em:http://www.ipea.gov.br/desafios/index.php?option=com_content&id=2048:catid=28 Acesso em: 05/02/2020.

FERREIRA, Vanessa Alves; MAGALHAES, Rosana. **Obesidade entre os pobres no Brasil: a vulnerabilidade feminina.** Ciênc. saúde coletiva, Rio de Janeiro , v. 16, n. 4, p. 2279-2287, abr. 2011 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-81232011000400027&lng=pt&nrm=iso>. acesso em: 08/ 02/2020.

Mulheres, pretos, nordestinos e pessoas sem instrução são os brasileiros com salário mais baixo, mostra IBGE. Disponível em: https://g1.globo.com/economia/noticia/2019/10/16/mulheres-pretos-nordestinos-e-pessoas-sem-instrucao-sao-os-brasileiros-com-salario-mais-baixo-mostra-ibge.ghtml acesso em: 17/03/2020.

A uberização das relações de trabalho. Disponível em: https://www.cartacapital.com.br/justica/a-uberizacao-das-relacoes-de-trabalho/ Acesso em: 04/02/2020.

DIÁRIOS, DESIGN E MATERIALIDADES:
O projeto editorial como estratégia poética de publicação de diários íntimos

Palavras-chave: Design, Diários íntimos, Materialidade, Quarto de despejo.

Journals, Design and Materiality:
The editorial project as a poetic strategy for the publication of intimate diaries.

Keywords: Design, Journals, Materiality, The trash room.

Victor Silva Morais Furtado

1. INTRODUÇÃO

Entendendo direcionalmente os funcionamentos contemporâneos da sociedade e relacionando-os às questões de produção de materialidade por meio do Design, Cardoso (2012, p.14) dedica-se a investigar quais elementos são constituintes daquilo que tomamos como "forma" dos artefatos. Para além de tratar as questões formais apenas por meio do binômio *forma x função* historicamente característico do campo do Design, o autor nos apresenta uma perspectiva onde o uso feito pelos artefatos, sendo satisfatório ou não, é que poderia dar vazão ao entendimento daquele artefato enquanto funcional. No entanto, como afirma o autor, a sua constituição complementar enquanto forma advém de um processo que se constrói culturalmente por meio de camadas complexas e interligadas.

Para Cardoso, a divisão de constituição de "forma" dos artefatos projetados dar-se-ão por meio de três componentes principais: 1) aparência: o aspecto visível e perceptível ao olhar; (2) estrutura: referente à construção e constituição do objeto; (3) configuração: referente à composição e arranjo das partes. A complexidade desta "forma" constitutiva dos artefatos coloca em xeque o dogma de que "Forma segue a

função", pois a forma, em sua comunicação, advém de aspectos culturais de interpretação de significados que os próprios objetos emanam.

A articulação destes aspectos estruturais de constituição de artefatos gráficos funciona como uma perspectiva conceitual e provocativa de se realizar projetos considerando as imensas contradições que, de maneira complementar e também oposta, definem àqueles espaços de tensões de atuação do designer. Sendo assim, podemos entender que o designer gráfico articula diferentes materialidades ao projetar. Tendo isso em mente, podemos conferir ao designer sua categoria enquanto autor das obras a que se propõe.

2. DAS MATERIALIDADES ENVOLVIDAS

O presente trabalho trata-se da pesquisa intitulada "Diários, Design e Materialidades: O projeto editorial como estratégia poética de publicação de diários íntimos", o qual objetiva refletir acerca do posicionamento autoral do designer perante a publicação de livros tendo os diários íntimos enquanto gênero textual de estudo, entendendo as diferentes materialidades que perpassam uma publicação editorial.

2.1. A materialidade enquanto meio sensível

Como resultado de um estudo entre complexidade e, mais ainda, entre subjetividades, a pesquisa desenvolvida relaciona aspectos concernentes ao campo da Arte e ao campo da Literatura por meio do Design e dos aspectos desta área que podem ser observados sob o ângulo das artes de vanguarda. A crítica vanguardista surge como disrupção em meio às crescentes transformações do mundo moderno. Para além de transmitir o emocional em sua produção, a arte agora passa a ser constitutiva da realidade e provocadora de realidades implícitas (BÜRGER, 1974 *apud* CAPARELLI, GRUSZYNSKI & KMOHAN, 2008, p.68). A constituição epistemológica das vanguardas possui sua produção de sentido ao não separar-se o projeto estético do projeto teórico (*Ibid,* p.69).

Dessa forma, a produção artística passa a buscar novas dimensões da poesia que era cerceada pela divisão modernista dos processos tecnológicos ao colocar a expressão subjugada aos processos industriais, voltando-se aos aspectos materiais da composição

de objetos artísticos capturados pelo cientificismo e pela economia moderna. Dentre os exemplos fornecidos por Caparelli *et al.* (2008, p.70) está o uso de tipos e de letras em suas materialidades. De maneira inovadora, as letras deixam a forma rígida e gramatical da composição do texto escrito e libertam-se adquirindo um caráter imagético e ressignificado dentro da comunicação visual.

Essa fragmentação do modo de pensar a arte e suas materialidades dizia respeito não só à matéria-prima dos objetos artísticos mas também ao seu pensamento ideológico e seus espaços de funcionamento. A articulação material de conceitos e de realidades, no caso das vanguardas, transformava os modos de mediação daquilo que era passível de ser comunicado, ideia que reflete-se no pensamento de Cardoso anteriormente mencionado.

2.2. Livros como resultado de projetos de design

Junto à ideia sensível de materialidade, a pesquisa assimila o livro como uma linguagem semiótica sob a qual diferentes mídias e signos tomam forma. De acordo com Julio Plaza (1982, p.6), o livro é uma estrutura espaço-temporal própria passível de abarcar diferentes linguagens. Parte-se do ponto que os livros são matrizes de uma linguagem sensível. Sendo assim, a criação artística possibilita uma crítica ao formato tradicional do livro e da leitura. Na abordagem de Plaza, a tradição formal dá espaço à tradução criativa, tomando assim o livro como montagem de signos. Dessa forma, entende-se que o livro é um resultado de projeto de design pois, enquanto artefato que possui forma física, esta forma é definida com base naquilo que o designer gráfico pretende comunicar. Sendo assim, a produção de um livro carrega diferentes autorias à sua concepção já que, sob esta lógica, podemos diferenciar a 'obra textual' e a 'obra livro' (SILVEIRA, 2008, p.13).

2.3. Diários íntimos como meta-materialidade

A mesma lógica de composição intersemiótica mencionada é atribuída à feitura de diários íntimos. Para Cunha (2007, p.46), a construção ao longo do tempo é o que caracteriza o artefato 'diário' como tal. Na composição das páginas destes artefatos se configura uma tentativa de captura do passar do tempo. De maneira fragmentada, descontínua e sem elaboração prévia, a escrita de diários conforma aquilo que a autora

trabalha conceitualmente como *escrita ordinária.* A escrita íntima sob o ponto de vista da pesquisadora Béatrice Didier também é caracterizada pelo seu fracionamento contínuo e falta de elaboração (DIDIER, 1991, apud BRITO, 2011, p.66). De acordo com a pesquisadora, a escrita de diários dá vazão predominante aos sentimentos e sensações internas, o que muitas vezes rejeita uma organização formalmente rígida. Os diários seriam então registros descontínuos do efêmero.

Desse modo, depreende-se que o processo de registro por meio dos diários íntimos é composto não só por meio da escrita textual. É possível considerar-se diferentes formas de intervenção, entre elas: o acréscimo de fotos, de recortes de jornal, de rascunhos para outros textos e até mesmo contas financeiras como maneiras de se escrever um diário (DIDIER, 1996, p.38). Portanto, diários íntimos são entendidos como tal por meio de sua feitura. Este artefato convoca em sua criação de forma e conteúdo a incorporação de diferentes materialidades. Somente sob o crivo subjetivo de seu autor àquilo que será incorporado, a forma-significante é um elemento de linguagem próprio aos diários íntimos.

3. Das disposições projetuais

Toma-se a obra 'Quarto de despejo: diário de uma favelada' de Carolina Maria de Jesus como objeto de pesquisa específico para articular os conhecimentos pelo trabalho, tendo em vista a ausência de corpo teórico no campo do Design que estude a materialidade de diários íntimos e a ausência de estudos na área que concernem à obra de Carolina de Jesus. Deste modo, unindo a forma-significante de diários íntimos e livros às possibilidades de atuação do designer para com a materialidade, contrapõe-se a ideia moderna de projeto apenas como 'organizador', e é pensado um design, e um designer, afetado pelo conteúdo e pela forma daquilo que é projetado.

Soma-se ao funcionamento do trabalho as contribuições metodológicas que se dão por meio do metaprojeto. O metaprojeto evidencia o entendimento de que as relações metodológicas contemporâneas sofreram diferentes transformações ao longo da história da modernidade (MORAES, 2010, p.64). Assim sendo, propõe-se uma alternativa de

pensamento que foge à linearidade e à objetividade do pensamento positivista ao entender a complexidade como ponto de partida a projetos de design.

Junto à metodologia, utiliza-se a abordagem de projeto denominada como 'Arquitetura livre'. A 'Arquitetura livre' surge como um artifício conceitual ao relacionar elementos de complexidade dentro de projetos de design explicitando uma visão abrangente e abstrata do design (VASSÃO, 2008, p.95). Sua conformação se utiliza do processo em si e das discussões transpassadas pelo decorrer do projeto como forma de autopoiésis colocando-se como uma maneira de reflexão crítica.

De maneira sintética, a pesquisa investiga maneiras de pensar uma obra literária como corpo a um projeto editorial tendo em vista o campo do Design como um ambiente experimental e poético à prática de projeto levando em consideração a atuação do designer enquanto agente ativo e ativador de subjetividades diversas. Pretende-se aqui pensarmos a materialidade naquilo que diz respeito ao que é utilizado como 'obra textual' de uma publicação, bem como refletir sobre o papel do designer ao lidar com esta materialidade ao classificá-la como passível ou não de ser publicada. O trabalho em desenvolvimento articula-se por diferentes áreas como uma maneira de entender a criação de complexidades enquanto funcionamento metodológico de projetos de design e, junto a isso, o exercício de perceber de maneira intuitiva como o desenrolar de um projeto editorial experimental se conforma.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

VICTOR SILVA MORAIS FURTADO; Graduando; Universidade Federal do Ceará; Fortaleza, Ceará, Brasil; victorsmfurtado@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRITO, I. **Cadernos íntimos diários publicados:** um estudo das práticas da escrita de diários, no âmbito das práticas sociais disseminadas. 2011. 89 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2011. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/90123>. Acesso em: set. 2020

CAPARELLI, S.; GRUSZYNSKI, A. C.; KMOHAN, G. **Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia**. Revista FAMECOS, v. 7, n. 13, p. 68-82, 10 abr. 2008.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo.** São Paulo, SP: CosacNaify, 2012. 262p. ISBN 9788540500983 (Broch.).

CUNHA, M.T. S. **Do Baú ao Arquivo:** Escritas de si, escritas do outro. Patrimônio e Memória (UNESP. Online), v. 3, p. 1-18, 2007. Disponível em: < https://pem.assis.unesp.br/index.php/pem/article/view/8/455 > Acesso em: set. 2020.

DIDIER, B. **El diario ¿forma abierta?**. Revista de Occidente, Madrid, n. 182-183, p. 39-46, 1996.

JESUS, C. M. de. **Quarto de Despejo:** Diário de uma favelada. São Paulo: Ática, 2005.

MORAES, D. **Metaprojeto**: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010
_____**O Metaprojeto como modelo projetual**. Strategic Design Research Journal, v. 3, n. 2, 2010. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/issue/view/348> acesso em: out. 2020.

PLAZA, J. O livro como forma de arte (I). **Arte em São Paulo**, São Paulo, n.6, p.19-34, abr. 1982. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/textos.htm> Acesso em: out. 2020
_____. O livro como forma de arte (II). **Arte em São Paulo,** São Paulo, n.7, p.4-13, mai. 1982. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/textos.htm> Acesso em: out. 2020

SILVEIRA, P. **A página violada;** da ternura à injúria na construção do livro de artista. Porto Alegre: UFRS, 2008.

VASSÃO, C.A. **Arquitetura Livre:** Complexidade, Metadesign e Ciência Nômade. Orientador: Carlos Roberto Zibel Costa. 2008. 319 f. Tese (Doutorado em Design e Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

MÍDIA RADICAL: DESIGN COMO ESTRATÉGIA DE AÇÃO COLETIVA NO CONTEXTO DA POPULAÇÃO EM SITUAÇÃO DE RUA DA CIDADE DE FORTALEZA.

Palavras-chave: Mídia radical, design e ativismo, discurso, população em situação de rua, publicação independente.

RADICAL MEDIA: DESIGN AS STRATEGY OF COLLECTIVE ACTION IN THE HOMELESS POPULATION CONTEXT OF THE CITY OF FORTALEZA.

Keywords: Radical media, design and activism, discourse, homeless population, independent publication.

André Carvalho de Lima Queiroz

Camila Bezerra Furtado Barros

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender melhor o papel social e político do design, para então propor um projeto que discuta como o design, fazendo uso da mídia radical (DOWNING, 2004), pode atuar como mediador e agente em processos de construção de estratégias de ação coletiva. Neste caso, com maior foco no contexto da população em situação de rua da cidade de Fortaleza, uma problemática grave que tem se aprofundado ainda mais nos últimos anos. Para tanto, foi desenvolvido o projeto gráfico do Manifesto da Rua, uma ação colaborativa com o coletivo ArRUAça.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO

Em 2015 foi realizado pela Prefeitura de Fortaleza o 1º Censo e Pesquisa Municipal sobre População em Situação de Rua, que apontou a existência de 1718 pessoas em situação de rua, estando concentradas em maior número nos bairros Centro e Beira Mar. Desde então, o aumento desse número vem sendo apontado por veículos de comunicação locais, no entanto, não foi realizado um novo senso para melhor compreender essa realidade com o intuito de formular novas políticas públicas ou

aperfeiçoar as existentes. Nesse sentido, a atuação de organizações não governamentais se mostra uma alternativa de grande importância nos processos de representação política, de reivindicação de direitos, de luta por dignidade e também de assistência básica. É nessa interseção que esta pesquisa se insere, investigando as potencialidades do design na perspectiva da atuação micropolítica, da mobilização social e da colaboração.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Refletindo sobre o contexto apresentado anteriormente, são abordadas na pesquisa noções teóricas sobre mídia radical (DOWNING, 2004), design e ativismo e o design como construtor de discursos, dialogando com autores como Bruno Latour (2014), Krippendorf (2000) e Vilém Flusser (2007), por exemplo.

Partindo da noção de que o design não está alheio às concepções de mundo hegemônicas de cada época e, consequentemente, às questões políticas de cada período, emerge o desafio de compreender como o design pode atuar como possibilidade de gerar resistências em contextos sociais cada vez mais complexos (JESUS, 2014). A mídia radical, apontada por Downing (2004), é uma das muitas maneiras de explorar essa relação. Em sua obra *Mídia Radical: Rebeldia nas comunicações e movimentos sociais,* o autor entende mídia radical como um tipo de mídia "em geral de pequena escala e sob muitas formas diferentes – que expressa uma visão alternativa às políticas, prioridades e perspectivas hegemônicas" (DOWNING et al, 2004, p. 21). Desse modo, para o autor, a mídia radical pode ser interpretada de duas maneiras diferentes:

> como necessária para construir a contra-hegemonia, mas desfrutando um poder apenas temporário, somente nos períodos de tensão política, ou como parte do anseio de expressar o disruptivo e profundamente arraigado descontentamento das massas (idem, 2004, p. 50).

A partir desse conceito central, a pesquisa e seus desdobramentos se estruturam, buscando explorar as possíveis relações entre o design, a mídia radical, a cidade e suas problemáticas, com foco especial na questão das pessoas em situação de rua da cidade de Fortaleza.

4. METODOLOGIA

A pesquisa é constituída como um resumo do assunto, fazendo uso de uma metodologia de caráter qualitativo e exploratório. Foi adotada também uma metodologia adaptada a partir da proposta de Bruno Munari (1991) revista por Raíra Pinheiro (2019), a qual norteou o desenvolvimento da etapa projetual desta pesquisa. Uma das adaptações promovidas foi a inclusão de um momento de imersão por entender-se a importância de realizar vivências e de se ter um contato mais direto com a problemática a fim de melhor compreendê-la. A seguir, a tabela 1 detalha as etapas metodológicas descritas.

problema	**P**	*pergunta de pesquisa*
definição do problema	**DP**	*justificativa* *contextualização* *objetivos*
componentes do problema	**CP**	*fundamentação teórica*
recolhimento de dados	**RD**	*definição do corpus*
análises de dados	**AD**	*análise de similares*
imersão	**I**	*observação* *vivência* *entrevistas*
criatividade	**C**	*rede semântica* *moodboard* *mapa de referência* *coleta e definição de conteúdo*
materiais e tecnologias	**MT**	*métodos de impressão* *definição de materiais*
experimentação	**E**	*início do espelho* *testes de formato* *testes de grid* *testes linguagem visual*
modelo	**M**	*identidade gráfica* *definição fotográfica*
verificação	**V**	*testes de impressão*
solução	**S**	*apresentação*

Tabela 1 – Metodologia de projeto de Bruno Munari adaptada.
Fonte: Reprodução do autor.

5. MANIFESTO DA RUA

Após esse embasamento teórico e metodológico, houve uma aproximação com o Coletivo ArRUAça, um grupo de Fortaleza que atua em processos de empoderamento e emancipação da/com/para a população em situação de rua através do fomento da arte, da cultura e da educação popular. A partir dessa parceria, foi desenvolvido colaborativamente o produto final desta pesquisa: uma campanha contendo uma publicação independente, cartazes e materiais para as redes sociais, que exploram as possibilidades de diálogo e de atuação do design, tanto no meio digital quanto em espaços públicos, entendendo que é a na cidade que as discussões e problemáticas em questão emergem e se fazem presentes.

A publicação desenvolvida contém depoimentos de pessoas em situação de rua e/ou em situação de superação de rua, e tem como objetivo principal a configuração de um espaço livre para expressão e disseminação de reivindicações, opiniões, posicionamentos e sentimentos. Retomando o conceito de mídia radical e suas potencialidades, propõe-se que essas mensagens sejam amplificadas por meio de desdobramentos nos diferentes formatos citados anteriormente, os quais possibilitam levar essa discussão também para a dimensão do espaço urbano, para a rua. Desse modo, a proposta dialoga diretamente com a diretriz VII da Política Nacional para Inclusão da População em Situação de Rua que estabelece a:

> VII - Sensibilização pública sobre a importância de mudança de paradigmas culturais concernentes aos direitos humanos, econômicos, sociais e culturais da população em situação de rua;

Além de potencializar o alcance comunicativo dos depoimentos, o conteúdo do projeto é direcionado também para a construção de redes, apresentando possibilidades de atuação e apontando alguns caminhos pelos quais é possível conhecer mais sobre a questão em discussão e se engajar.

Em conjunto com o Coletivo ArRUAça a campanha foi implementada no mês de novembro de 2020 com a aplicação dos cartazes em pontos estratégicos da cidade de

Fortaleza. Foi realizada a divulgação do projeto nas redes sociais, bem como o lançamento da primeira versão digital da publicação, intitulada *Manifesto da Rua*, a qual pode ser acessada gratuitamente através da plataforma Issuu.[1] Refletindo sobre o potencial de expansão do projeto após esse momento inicial, previu-se a possibilidade da inscrição em editais de financiamento, de modo que seja possível desenvolver as condições necessárias para estruturar o *Manifesto da Rua* enquanto um movimento contínuo, autônomo e crescente, capaz de gerar renda e de impulsionar ainda mais o seu alcance além dos limites atuais.

Figura 1 – Página dupla do protótipo impresso do *Manifesto da Rua*.
Fonte: Reprodução do autor.

[1] Versão digital completa do *Manifesto da Rua*. Disponível em: http://bit.ly/manifestodarua

Figura 2 – Processo de aplicação de cartaz no centro de Fortaleza.
Fonte: Reprodução do autor.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se que a partir dessa ação seja possível contribuir por meio do potencial comunicativo, criativo e estratégico do design, questionando, gerando reflexões e promovendo uma maior visibilidade para a questão da população em situação de rua ao reforçar a sua importância, urgência e a necessidade de se pensar coletivamente estratégias para combater os problemas existentes, fomentando também a construção de futuros possíveis e a busca por uma sociedade mais justa e equânime. Assim, para além desta ação específica, deseja-se provocar o leitor para a potência da atuação crítica do design que, extrapolando os limites da obediência ao mercado, pode promover transformações contra-hegemônicas.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

QUEIROZ, André Carvalho de Lima; Bacharel; Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil; andrecq@design.ufc.br

BARROS, Camila Bezerra Furtado; Doutora; Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil; camilabfb@gmail.com.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DOWNING, John et al. **Mídia Radical: rebeldia nas comunicações e movimentos socias**. 2ª edição. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2004.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo:Cosac Naify, 2007.

JESUS, Eduardo de. **Introdução: design, arte e política?**, p. 15-18. In: RENA, Alemar S.A.; RENA, Natacha (orgs.). Design e Política. Belo Horizonte: Fluxos, 2014.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural**. In: Estudos em Design. v.8, n.3 (maio), 2000. Rio de Janeiro:Associação de Ensino de Design do Brasil. p. 87-98.

LATOUR, Bruno. **Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Slotedijk)**. Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

PINHEIRO, Raíra Lima. **Design editorial como narrativa para representatividade feminina no contexto da tatuagem**. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2019.

DESIGN, PARTICIPAÇÃO INFANTIL E O DIREITO DE BRINCAR: UM EXPERIMENTO SOCIAL NO QUILOMBO URBANO DA LIBERDADE, BRASIL

Palavras-chave: Direito à Cidade, Design Participativo, Decolonialidade, Margem Urbana.

DESIGN, CHILD PARTICIPATION AND RIGTH TO PLAY: A SOCIAL EXPERIMENT IN THE QUILOMBO URBANO DA LIBERDADE, BRAZIL

Keywords: Rigth to the City, Participatory Design, Decoloniality, Urban Margin.

Camila Andrade dos Santos

Raquel Gomes Noronha

Maria Inez Costa da Veiga

Rita Assoreira Almendra

1. DESIGN PARTICIPATIVO COMO ADITIVADOR DAS EXPERIÊNCIAS DE BRINCAR SITUADO EM MARGEM URBANA

O espaço e o tempo do brincar na cidade ganham novas configurações sob influência de diversos fatores, alheios ou não ao domínio da família. Parte destes fatores relaciona-se com a responsabilidade do poder público no que diz respeito a estabelecer políticas garantidoras de meios para que esta atividade, essencial da vida humana e importante para o desenvolvimento social, motor e cognitivo, aconteça.

Além da pluralidade de condições sociais de seus habitantes, as cidades apresentam zonas que as caracterizam, conferindo-lhes determinadas particularidades. Além daqueles destinados às habitações, possuem outros espaços que expressam um modo de coexistir dos diferentes grupos sociais. É justamente nos espaços públicos das cidades que observamos o funcionamento da vida social e cotidiana, expressa em formas específicas de sociabilidade (MARTINS, 2008).

Em países como o Brasil, cuja formação histórica e estrutura social são marcadas fortemente por diferenciações relativas a fatores de classe, raciais e culturais, observa-se,

nas cidades, que a desigualdade entre os indivíduos e as formas de exclusão social também são perceptíveis nas características dos espaços públicos das cidades e, mais especificamente, dos espaços públicos de lazer destinados à infância, imprescindíveis para um brincar livre e seguro, atividade esta inerente aos seres humanos e tão importante para seu desenvolvimento social, cognitivo e motor.

A realidade social brasileira toca na discussão central trabalhada por Henri Lefebvre (2012) sobre o Direito à Cidade, levando à reflexão acerca das diferenças culturais, econômicas, sociais e regionais das cidades. Os espaços públicos de uso coletivo, como praças ou parques, apresentam-se como ambientes propícios à sociabilidade e ao bem viver em comunidade. Propiciam, por vezes, a realização de atividades ligadas à saúde e também aquelas de natureza cultural. É nesses espaços que se expressam as relações humanas, trocas e vivências diversas, o que pode se refletir, inclusive, numa melhora da qualidade de vida no ambiente urbano.

Em São Luís, capital do estado do Maranhão, nordeste brasileiro, observando as características do mobiliário e do espaço onde foram instalados, assim como a movimentação de quem os utiliza habitualmente, podemos identificar diferenciações em termos de capitais sociais, culturais e econômicos (BOURDIEU, 2004), a sugerirem algumas indagações: o que justificaria somente áreas centrais da cidade possuírem espaços e mobiliários com determinada tipologia? Acreditamos que a existência ou inexistência destes locais, em determinadas áreas, relacionam-se ao pertencimento dos habitantes a determinadas classes sociais e aqueles residentes em zonas periféricas tanto não são beneficiados por essas políticas como têm dificuldade de acessar os locais em que esses espaços existem, ou seja, são estabelecidas barreiras sociais que os limita o acesso. Espaços públicos projetados para as crianças, em boas condições de uso, com equipamento lúdico, concentram-se em áreas nobres, criando estas barreiras, nem sempre visíveis, que traduzem formas de segregação espacial e exclusão social.

Desta forma, podemos nos perguntar: como brincam as crianças da periferia, considerando a inexistência de espaços dedicados ao brincar em suas áreas de residência? Como o design, construído coletivamente e sob perspectiva decolonial e seus princípios, pode potencializar essa experiência do brincar destas crianças? Como intervir, por meio do design, sem que se reproduza o saber normatizado, mas valorizando as crianças e suas

experiências de uso do espaço, respeitando suas individualidades? A simples distribuição mais equitativa não seria suficiente, ao nosso ver, para resolver a questão dos espaços lúdicos das crianças em zonas periféricas carentes desses lugares. Propor um projeto para suprir essa necessidade poderia incorrer na reprodução de um saber normatizado, instituído pelas classes dominantes, acabando por criar um ambiente planejado que determine a brincadeira (e, em certa medida, aprisione e reduza a criatividade. Escadas e escorregadores, por exemplo, pré-definem a ação. Crianças são inventivas, por isso, é comum as vermos tentando quebrar as "normas" de utilização dos brinquedos) e que serva ao sistema, contribuindo para o que Lefebvre (2012, p. 29) chamou de "Habitat": racional, funcionalista, fragmentado.

Este estudo - que está sendo desenvolvido no âmbito do Doutoramento em Design, da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, Portugal - pretende tomar para objeto de reflexão um contexto urbano no qual políticas públicas de planejamento dos espaços são escassas: O Quilombo Urbano da Liberdade na cidade de São Luís. Compreendido pelos bairros da Camboa, Fé em Deus e Liberdade, foi certificado pela Fundação Cultural Palmares em 2019 e torna-se o primeiro quilombo urbano do Maranhão. No caso específico da cidade em questão, a insuficiência desses ambientes propícios nas margens do urbano nos leva a tentar entender, por meio da observação participante, como as crianças, dada essa ausência e partindo de suas vivências, produzem seus próprios espaços de brincadeira e como o design, por meio da participação e orientado por práticas decoloniais, pode ser um meio de potencialização dessa experiência e do direito de brincar na cidade, junto com elas. Para isso, faz-se uso das ferramentas do Design Participativo como experimento social, no Quilombo da Liberdade –, para co-criar *coisas* (BINDER et al., 2015) – elementos-sócio materiais – valorizando as crianças e suas experiências de uso do espaço, respeitando seus saberes, sua cultura, identidade e reconhecendo suas capacidades criativas.

Sendo, deste modo, o processo de design esse lugar de conversa, espaço de assembleia e de "projetar coisas juntos" (BINDER et al., 2015), para além de única e exclusivamente projetar produtos, torna-se lugar democrático – por meio de suas "experiências democráticas de design", "(...) comprometidas em encontrar continuamente

novas formas de públicos emergentes e com o objetivo de enriquecer o repertório de formas democráticas de expressão". (BINDER, et al., 2015, p. 163)

No âmbito do design participativo, essa preocupação em enxergar o processo como lugar de conversa a denotar uma ação contextualizada no âmbito de realidades locais, seria suficiente para adoção de tais práticas numa realidade pontual, como o universo de estudo deste trabalho? Enxergamos, como a saída para essa questão, a adoção das reflexões do Design Decolonial como potencializador das práticas do design participativo em realidade situada.

A discussão sobre a necessidade de decolonizar práticas do Design emergem em alguns pensamentos (como em TUNSTALL, 2013; ESCOBAR, 2016; LANDER, 2005) e pesquisas recentes, a exemplo das empreendidas pela Rede de Design e Justiça (*Design Justice Network*) – e, mais próximo do universo de pesquisa deste trabalho, – pelo NIDA, Núcleo de Inovação, Design e Antropologia da Universidade Federal do Maranhão, (como em NORONHA et al., 2020).

As práticas profissionais da organização *Design Justice Network*, uma comunidade internacional composta por pessoas e organizações (designers, artistas, tecnólogos e membros de organizações comunitárias) comprometidos em repensar os processos de design de modo que deem centralidade às pessoas marginalizadas pelo design, são orientadas por princípios. Discutindo o princípio 5 do da rede, do "designer como facilitador e não como especialista", é possível ser um especialista aberto aos saberes marginalizados, de forma a somar conhecimentos sem abrir mão de suas ferramentas e usando-as de forma não opressora? Ir aonde o povo está, partir dos conhecimentos deles, aprender com eles? (resgatando Freire, 1970).

Escobar (2016) fala num fazer design centrado na autonomia das comunidades e cita alguns princípios do design autônomo. Para ele, toda comunidade pratica seu próprio design, pois é praticante de seus próprios saberes e como designers, somos copesquisadores com a comunidade para resolver problemas.

No contexto deste trabalho enxergamos dois campos nos quais se faz presente a necessidade de decolonizar o design. Um, a partir da adoção da prática, numa localidade do Brasil, dos modelos estabelecidos pelo método do design participativo - SANDERS (2002); SPINUZZI (2005); DISALVO (2017) - criado num contexto escandinavo, de *walfare*

states e outro – baseado em TUNSTALL (2013) e ESCOBAR (2016) e resgatando LEFEBRE, (2012) e HARVEY (2008) - a partir da prática do design levada por um técnico externo, não morador, portanto, não imerso naquela realidade. Neste último aspecto, produzir um contexto a partir da perspectiva do agente externo é diferente de dar a oportunidade de que os próprios agentes sociais sejam sujeitos de sua própria realidade. "Embora a iniciativa seja focada nas comunidades, segue o paradigma hegemônico da inovação em termos de seu enquadramento sobre quem gera inovação, seus valores subjacentes e quem se beneficia" (TUNSTALL, 2013, p. 400).

Este contexto (o do design participativo ao qual se somaram as reflexões do design decolonial) são úteis para pensar o design como ferramenta de produção de espaço, não focado no objeto-fim, mas centralizado nas construções sócio materiais que nos permitem considerar a diversidade do lugar. Outras formas de saber podem emergir de um processo participativo. Todas essas formas de "fazer" design trazem à luz questões sobre democracia e direito à cidade.

Desta forma, buscamos refletir sobre como e em que medida o design, feito com as crianças, pode resultar em *coisas* que façam mais sentido para elas e, ao mesmo tempo, possam ensaiar práticas mais justas e democráticas de fazer a cidade aliado ao poder público, dentro de sua responsabilidade de garantir melhores condições de vida a todos os cidadãos, seja qual for sua área de residência.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

CAMILA ANDRADE DOS SANTOS; Mestre em Design; Instituto Federal do Maranhão; São Luís, Maranhão, Brasil; camila@ifma.edu.br.

RAQUEL GOME NORONHA; Doutora em Antropologia; Universidade Federal do Maranhão; São Luís, Maranhão, Brasil; raquel.noronha@ufma.br.

MARIA INEZ COSTA DA VEIGA; Doutora em Design; Universidade de Lisboa; Lisboa, Portugal; inesveiga@fa.ulisboa.pt.

RITA ASSOREIRA ALMENDRA; Doutora em Design; Universidade de Lisboa; Lisboa, Portugal; inesveiga@fa.ulisboa.pt.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BINDER, T., BRANDT, E., EHN, P., & HALSE, J. **Democratic design experiments: between parliament and laboratory**. Copenhagen: CoDesign, 2015

BOURDIEU, P. **A distinção**: crítica social do julgamento. Porto Alegre: Zouk, 2007.

DISALVO, B.; YIP, J.; BONSIGNORE, E.; DISALVO, C. **Participatory Design for learning: perspectives from practice and research**. Nova York: Routledge, 2017

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

Freire, P., **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970

HARVEY, D., **The right to the city**. The City Reader, 6(1), 23-40.
Lefebvre, H., & Frias, R. E. F. (2012). O Direito à Cidade. Lisboa: Letra Livre, 2008

LANDGER, Edgardo (org). **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais, perspectivas latino-americanas.** Buenos Aires: CLACSO, 2005

MARTINS, J. D. S., **A sociabilidade do homem simples**: cotidiano e história na modernidade anômala. São Paulo: Contexto, 2008

NORONHA, R. G., ABOUD, C., & PORTELA, R., **Design by means of anthropology towards participation practices**: designers and craftswomen making Things in Maranhão (BR). Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 1, 203-211, 2020

SANDERS, E. B. -N., **From user-centered to participatory design approaches**. In Design and the Social Sciences. Londres: Taylor & Francis Limited, 2002

SPINUZZI, C., **The methodology of participatory design**. Technical Communication. 52 (2), 163-174, 2005

TUNSTALL, E., **Decolonizing design innovation**: Design anthropology, critical anthropology, and indigenous knowledge. In Design anthropology: theory and practice. Londres: Bloomsbury Academic, 2013.

PLACEMAKING:
O DESIGN PARTICIPATIVO E O ESPAÇO PÚBLICO

Palavras-chave: design participativo, espaço público, convivialidade, placemaking.

PLACEMAKING:
PARTICIPATORY DESIGN AND PUBLIC SPACE

Keywords: participatory design, public space, conviviality, placemaking.

Emmanuelle Leão Rodrigues

Beany Guimarães Monteiro

Pablo Marcel de Arruda Torres

1. INTRODUÇÃO

No final da década de 60 e início da década de 70, foi quebrado o paradigma dominante do design que estava voltado para o mercado, o consumo e a obsolescência planejada. As novas ideias pregavam um design ecológico e social. Papanek (1971) em seu polêmico livro Design for the Real Word, tentou mostrar um caminho alternativo para o designer, o desenvolvimento de um design não para o mercado e sim para o indivíduo, para a comunidade.

Destarte, autores como Bonsiepe (2011), reforçam a importância da formação da consciência crítica para que se possam ser explorados caminhos alternativos em relação aos centros de poder e os que são submetidos a ele, não se concentrando na petrificação das relações sociais, uma vez que elas são dinâmicas e singulares e não se pode negar a participação de um espaço autossuficiente de decisão, e tratar os seres humanos como meros consumidores no processo de coisificação.

De acordo com Bonsiepe (2011, p.20) há uma relação entre design e o governo popular que pode ser dita como inegável, partindo da ideia da redução da heteronomia,

ou seja, falta de autonomia, oriunda de uma ação provocada por agentes externos, incitada principalmente pelo mercado capitalista. No entanto, o designer deve buscar na etapa de criação, desafios intelectuais que busquem a real interpretação das necessidades dos grupos sociais durante o processo de construção de propostas com uma visão humanista. Tal dimensão permite que seja desenvolvida uma consciência crítica que busca promover questões socialmente desejáveis, tecnicamente factíveis, ambientalmente recomendável, economicamente viável e culturalmente defensáveis.

1.2. O humanismo projetual e a prática do design

De acordo com Bonsiepe (2011, p.20) há uma relação entre design e democracia que pode ser dita como inegável, partindo da ideia da redução da heteronomia, ou seja, falta de autonomia, oriunda de uma ação provocada por agentes externos, incitada principalmente pelo mercado capitalista. Seguindo o pensamento de Bonsiepe (2011), é preciso ter uma certa utopia acerca da autonomia do designer, dado que sem ela sobejaria a aceitação ao sistema atual.

Para Bonsiepe (2011), o design deve vir associado ao humanismo projetual, definido como 'o exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos'. (BONSIEPE, 2011, p.21). Compreende-se por propostas emancipatórias uma atividade do design onde existe uma dominação menor das forças econômicas e que está direcionada para as classes economicamente menos favorecidas.

Bonsiepe (2011) expõe assim, o fato de que atualmente existe uma supressão de questionamentos acerca da atividade projetual e que o designer deve buscar na etapa de criação, desafios intelectuais que busquem a real interpretação das necessidades dos grupos sociais durante o processo de construção de propostas com uma visão humanista. Tal dimensão permite que seja desenvolvida uma consciência crítica que busca promover questões socialmente desejáveis, tecnicamente factíveis, ambientalmente recomendável, economicamente viável e culturalmente defensáveis.

1.3 O espaço público e a relação com o design

A cidade, enquanto espaço de diversidade, deve ser vista como palco para mudanças sociais, econômicas e políticas e correspondem a complexidade da nossa realidade. Para entender o espaço público, é necessário desestruturar inúmeras questões, pois trata-se de algo complexo, composto por estruturas, camadas e relações que condicionam e redirecionam perenemente o funcionamento de um todo, tornando-se necessária uma visão sistêmica da cidade (BRANDÃO, 2000 ,p.57).

No design urbano questões como a seguridade da ordem do ambiente físico, considerando não apenas suas características estéticas e funcionais, mas a importância na relação dos usuários com o meio deve ser vista como um elemento chave. Assim, é plausível buscar a comunicação real entre os espaços e os seus utilizadores, uma vez que se pode ter uma relação direta com o meio, além de apresentar possibilidades de uso que incentivam a coletividade e a partilha de experiências (CARMONA, HEALTH&TIESDELL,2007).

Através do design é possível materializar problemáticas relacionadas falta de identidade que muitos espaços possuem, tendo em vista que estes lugares podem ser capazes de representar de maneira genuína uma determinada comunidade. Assim, o designer pode valorizar determinadas experiencias e incentivar a própria comunidade a ter voz ativa para a tomadas de decisões, através do design participativo.

No design participativo a tecnologia emerge de seus usuários, ao invés de ser entregue a eles. É um posicionamento oposto a abordagens tradicionais do design. Mais do que o indicado pelo seu nome, esta abordagem não se limita a permitir a participação dos usuários, ela na verdade propõe que os usuários são os donos e maiores conhecedores da situação que o projeto pretende atender, e que por isso é deles que deve surgir a resposta às questões do projeto, reforçando assim a importância de envolver a comunidade e o efeito que o ato de fazer têm sobre ela, trata-se de uma consideração fundamental na discussão sobre *placemaking*.

A informação partilhada através dos atributos físicos dos ambientes urbanos e dos diversos elementos que constituem tornar-se essencial para os utilizadores, por permitir

que estes desenvolvam uma compreensão clara do que se passa a sua volta, e consequentemente definam como se sentem e atuam nos espaços que frequentam (LYNCH,1996).

Illich(1973), defende a necessidade de uma transição de parâmetros relacionados aos bem-estar social e a importância das relações interpessoais, desse modo, os indivíduos deveriam ter autonomia em relação às instituições e assim contar mais umas com as outras. Desse modo, a convivialidade, definida pelo autor, designa a ideia de uma sociedade onde os cidadãos fossem capazes de explorar suas capacidades ligadas a criatividade e ao relacionamento interpessoal.

Todos são capazes de compartilhar ideias com pessoas interessadas em um mesmo tema, de modo que a convivência deve estar focada no fortalecimento sobre um pensamento mais sustentável onde as trocas locais tenham lugar de destaque, para que as soluções de uma determinada comunidade sejam criadas por elas e para elas (ILLICH 1973). Logo, explorar a capacidade criativa como uma estratégia para o *placemaking*, propõe um continuum de estratégias criativas para um lugar, auxiliando no processo que envolve planejamento e design

Assim, a realidade do designer não se foca em um único contexto, de modo que a sociedade pede a interdisciplinaridade e a colaboração de todos, logo, pensar no espaço público enquanto lugar comum aos cidadãos apresenta como potencial a capacidade de desenvolver o verdadeiro sentido de lugar, onde os espaços e o usuário devem estar conectados e criando valores que vão além das questões funcionais.

Portanto, os cidadãos podem estar envolvidos com a sua cidade por meio da participação em projetos onde o design está presente, onde o design participativo e produção em grupo são capazes de se materializar através de plataformas capazes de consentir uma colaboração entre a comunidade e as instituições, criando grupos criativos que refletem os valores e necessidades locais na origem da identidade da cidade (CAMPONESCHI 2010,P.13).

2. CONSIDERAÇÕES

O designer possui um papel fundamental na construção de soluções por meio de ferramentas específicas de design, a exemplo da capacidade de produzir visões e enxergar além do que é possível, e assim definir estratégias que auxiliem na materialização dos objetivos proposto (MERONI, 2007, p.15).

Ao estimular um determinado grupo ou comunidade a pensar sobre as possibilidades de resolução de problemas, trabalha-se para que seja possível criar comunidades mais coesas, capaz de solucionar sozinha os problemas que possam vir a surgir. Logo, a iniciativa de pensamento coletivo pode trazer como resultado uma maior identificação e aceitação da comunidade com o território que a compõe, originando assim uma apropriação positiva do espaço público.

É fundamental que nos debrucemos sobre as possíveis ferramentas e métodos relacionados aos design participativo para a construção de espaços públicos mais conviviais e quais os métodos mais adequados para a utilização da participação popular podem ser utilizados, a fim de que se integrem os utilizados e os cidadão através do processo de co-design. Tais questões dependem do nível de participação, assim como os objetivos do projeto e características da equipe que compõem as ideias de co-design.

As cidades encontram-se em processo de mudança contínua e sua função social é a que sofre mais impactos. Entretanto, pensar o espaço público como lugar de troca de informações e de relações entre as pessoas se faz estritamente importante quando se trata do bom funcionamento das cidades, de modo que, têm se buscado inúmeros esforços para destacar a verdadeira função dos espaços públicos, onde o design pode contribuir para a regeneração material e social dos lugares através do estímulo de experiencias interpessoais.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

EMMANUELLE LEÃO RODRIGUES; Bacharel em Desenho Industrial; Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB, Brasil; emmanuellearquiteta@gmail.com

BEANY GUIMARÃES MONTEIRO; PhD; Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil; beanymonteiro@eba.ufrj.br

PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES; Doutor; Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB, Brasil; pablo.marcel@gmail.com

3. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, sd. **O que é Placemaking?** Placemaking.org.br, 2020. Disponível em: http://placemaking.org.br/home/o-que-e-placemaking. Acesso em: 19 de out. de 2020.

BRANDÃO, Pedro. A identidade dos lugares e a sua representação coletiva. Lisboa: Europress, Ltda., 2000.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

CAMPONESCHI, Chiara. **The Enabling City Toolkit**, 2010.

CARMONA, M.; HEATH, T.; TANER, O.; TIESDELL, S. **Public places – Urban Spaces:** The dimensions of urban design. Oxford: Linacre House/ Jordan Hill, 2007.

DESIGN ÉCOSOCIAL: convivialités, pratiques situées et nouveaux communs. Dirigido pr Ludovic Duhem e Kenneth Rabin. It: éditions. Faucogney-et-la-Mer, França, 2018, Traduzido por Beany Monteiro.

ILLICH, Ivan. **A convivencialidade.** Publicações Europa-América, 1973.

LYNCH, Kevin. **The image of the city**. Cambridge: The M.I.T. Press, 1960.

MERONI, Anna. **Creative Communities: people inventing sustainable ways of living,** 2007. 182 p.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world:** human ecology and social change. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.

UM OLHAR SOBRE O DESIGN SOCIAL E A PRÁTICA DO DESIGN EM PARCERIA. In: Oliveira, A.; Franzato, C.; Del Gaudio, C. (Orgs). Eco Visões Projetuais: Pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil. São Paulo: Editora Edgar Blucher Ltda, 2017.

ENTRE PRÁTICAS E SABERES
DESIGNERS COMO MEDIADORES DE AFETOS

Palavras-chave: Processos de Design, Relacionamento Sociocultural, Mediação Afetiva.

BETWEEN PRACTICES AND KNOWLEDGE
DESIGNERS AS AFFECT MEDIATORS

Keywords: Design Processes, Sociocultural Relationship, Affective Mediation.

Mariana Gomes Lúcio de Araújo

Richard Perassi Luiz de Sousa

1.INTRODUÇÃO

Diante das novas conformações econômicas, políticas e materiais pós-segunda guerra mundial e da miríade complexa de informações, surge a profissão Design, na qual busca-se produzir projetos e por conseguinte soluções. Inicialmente responsável por mediar o processo da concepção de artefatos e sua produção maquinal (CARDOSO, 2012), o designer tem seu papel social transformado por meio de suas múltiplas atuações desempenhadas, tornando-se responsável por gerir informações, por meio de diversas habilidades, criando redes entrelaçadas de saberes, práticas e afetos.

Este processo mediativo perpassa a construção de um pensamento crítico por meio dos saberes localizados (HARAWAY, 1995), destrinchando o conhecimento como prática situada e local, sendo construído com base nas situações as quais são vivenciadas. Deste modo, a autora dialoga com o conceito de criação de uma rede de conexão entre conhecimentos e comunidades, por mais distintas que sejam; compreendendo assim, os saberes como específicos e particulares que surgem por meio de um olhar atento. Para tanto torna-se necessário considerar não apenas os envolvidos neste processo, mas também suas fala, por meio de um pensamento crítico quanto a produção de saberes por

meio de práticas; estas conformações fazem com que a ciência assuma um papel de ampliar os sentidos, para além dos lugares particulares e visões hegemônicas.

> Decodificação e transcodificação mais tradução e crítica; são todas necessárias. A ciência torna-se assim o modelo paradigmático, não do fechamento, mas do que é contestável e contestado. A ciência torna-se o mito, não do que escapa à ação e à responsabilidade humanas, num domínio acima da disputa, mas, antes, de prestação de contas e de responsabilidade por traduções e de solidariedades vinculando as visões cacofônicas e as vozes visionárias que caracterizam os saberes dos subjugados. Uma divisão dos sentidos, uma confusão entre voz e visão, mais do que idéias claras e distintas, torna-se a metáfora para a base do racional. (HARAWAY, 1995, p.33)

Considera-se então o conhecimento como uma prática situada, compreendendo a relevância da mediação dos processos, dialogando com seus múltiplos contextos, fazendo com que as epistemologias natureza e cultura, influenciem diretamente na construção destas conexões. Neste processo de convergências e divergências, é necessário para as construções socioculturais alocar o designer como peça importante, devido ao seu papel de tangibilizador de afetos; sendo necessário que existam trocas entre o imaginário e as práticas.

Desta maneira, é possível inferir que por meio do decolonialismo se torna possível supor um novo modo de se praticar Design, no qual há a possibilidade de questionar as próprias práticas e sua contribuição para a manutenção da estrutura patriarcal capitalista; entendendo que, como afirma Manzini (2015), na contemporaneidade o designer pode assumir o papel de produtor de sentidos. Para isso, faz-se uso das práticas de correspondências (INGOLD, 2013), inserindo o designer socialmente como mediador de relações, afetos e trocas entre seres, práticas e temporalidades; ultrapassando a dualidade de criador e criatura de um deusigner (LATOUR, 2008).

2.SABERES E PRÁTICAS

O design requer um processo responsivo, no qual leva-se em consideração os atores envolvidos e suas particularidades, assim como as interações e relações do processo. Deste modo, as interações acabam por tecer a correspondência (INGOLD, 2013) entre todos os envolvidos: pessoas, espaços, artefatos e sentidos. Para tanto, torna-se necessário compreender os direcionamentos que são provenientes da observação atenta.

Buscar identificar as divergências que podem existir nestes processos, considerando que cada ser acaba por trazer consigo informações e conhecimentos advindos de suas vivências pessoais cria a importância da atenção para compreender a intencionalidade do que se é desejado, e as visões compartilhados.

Não tratando-se então da divisão entre o sujeito e o objeto, mas sim da maneira com a qual é possível tangibilizar os elementos do imaginário, por meio do compartilhamento de habilidades. Estes conhecimentos corporificados acabam por permear dois pontos relevantes no fazer design, sendo eles: métodos e resultados. O design surgem em paralelo a uma ciência positivista, na qual busca-se solucionar problemas, por mais complexo que seja. Porém, este desejo incansável de buscar uma solução acaba por ultrapassar diversas vezes a natureza das situações, fazendo com que as noções de tempo sejam ultrapassadas pelas urgências do cotidiano.

Compreende-se o impacto destas transformações socioculturais diante dos paradigmas ocidentais e colonizadores, tornando-se necessário refletir sobre a prática de Design para além das epistemologias ou ontologias de um mundo antropoceno, atentando-se aos saberes e ao imaginário moderno, constituindo assim os pluriversos (ESCOBAR, 2017). Sendo necessário levar em consideração que as pessoas advindas de um contexto hegemônico e globalizado acabam por ser afetadas subjetivamente por estas estruturas. O processo de romper para com as estruturas hierarquicas já existentes, que são provenientes de um contexto eurocentrista é um dos primeiros caminhos a ser percorrido por uma nova prática do design.

Este modo de se projetar no qual respeita-se o tempo e o espaço dos envolvidos, ultrapassa a noção de modernidade ao considerar o que Arturo Escobar (2016), todo processo de criação é compartilhado, coletivo e relacional, não envolvendo indivíduos em si, mas sim redes de relacionamentos, surgindo entrelaçamentos e emaranhados de saberes. Existem outras maneiras de projetar, de se praticar design, de compartilhar saberes; e elas acabam por estar além daquilo que reside ao aplicar restritamente métodos já existentes, sem que contextos individuais sejam considerados.

3.MEDIADOR DE AFETOS

O Afeto é aqui entendido para além da noção de sentido e/ou emoção trivial do cotidiano, considerando seu papel na tecitura de relações e vínculos; tratando-se também de uma afetividade relacionada a atenção que é destinada a prática, uma atencionalidade atrelada as habilidades de se abrir as trocas e processos por meio do agenciamento. Ingold (2018), afirma ser relevante considerar que um indivíduo está sempre tecendo elos e relações para com outros seres, fazendo com que seja necessário assumir responsabilidades sobre suas atitudes, processo que o autor denomina de response-ability; com esta habilidade em desenvolvimento busca-se compreender o que é oferecido com as situações, refletindo sobre a criação de pequenos núcleos e a particularidade dos seres e dos saberes.

Estas trocas acabam por desenvolver habilidades para além daquelas comuns do design, aqui já citadas, fazendo com que se busque por um nova compreensão. “A pansensibilidade, isto é, a ideia - cultivada por muitos povos territorializados e indígenas - de que a consciência e o significado são propriedade de todos os seres vivos (inclusive da matéria), não apenas dos humanos” (ESCOBAR, 2016, p.162).

Portanto, questiona-se a criação e o desenvolvimento de soluções tangíveis ou intangíveis e contrárias aos cenários hegemônicos, para além de dicotomias e da própria necessidade de propor fechamentos totais de ciclos (HARAWAY, 2016). Como autora, Haraway (2016) afirma que a relevância não se encontra nos fechamentos que, no contexto de Design, são indicados como solução. O valor dos processos decorre das trocas e do modo como os atores envolvidos se reconhecem nos diferentes enfrentamentos e nas suas múltiplas respostas.

4.TEMPORALIDADE

O processo do designer que utiliza-se das práticas de correspondência acaba por ser permeado de olhares compartilhados, moldando-se aos desejos e anseios daqueles que estão envolvidos na pesquisa ou projeto. Seguindo um fluxo para além de métodos e resultados, deixa-se levar pelo que surge no campo, no processo compartilhado. Deste modo, torna-se relevante considerar o tempo não apenas como uma etapa do projeto, mas

sim como uma variável que deve ser adequada de acordo com as necessidades do processo. Essa percepção do tempo moderno é identificada na afirmação a seguir:

> Graças a sua flexibilidade e expansividade recentemente adquiridas, o tempo moderno se tornou, antes e acima de tudo, a arma na conquista do espaço. Na moderna luta entre tempo e espaço, o espaço era o lado sólido e impassível, pesado e inerte, capaz apenas de uma guerra defensiva, de trincheiras — um obstáculo aos avanços do tempo. O tempo era o lado dinâmico e ativo na batalha, o lado sempre na ofensiva: a força invasora, conquistadora e colonizadora. A velocidade do movimento e o acesso a meios mais rápidos de mobilidade chegaram nos tempos modernos à posição de principal ferramenta do poder e da dominação. (BAUMAN, 2001, p. 16).

O tempo é um fator que envolve movimento, agilidade, rapidez, uma conexão que neste caso direcionam ao poder. Diante desta conformação do que é o moderno Latour (2014) afirma que para além do binarismo humanidade e natureza, diante deste contexto considerado moderno é possível que o antropoceno seja uma das soluções encontradas, já que nele ultrapassa-se a noção de tempo incutida na modernidade, surgindo assim um outro ritmo temporal para a ação. Esta temporalidade destinada a compreender as práticas acabam por direcionar a um processo de partilha.

5.PARADIGMAS E UTOPIAS

Diante do que apresentado é possível inferir que o design inserido em um contexto que caminha para a decolonialidade acaba por romper com paradigmas já consolidados quanto a prática projetual; isto faz com que seja possível obter processos mais responsivos. Sendo importante compreender quais são os pensamentos e os conhecimentos relevantes e o modo como se correlacionam ou se conectam. Assim, o desenvolvimento do Design afirma-se como algo imersivo e subversivo, no qual rompe-se com o imaginário desenvolvimentista (ACOSTA, 2016), que é caracterizado pelo desejo compulsório de propor soluções. Para além da noção de que os designers são projetistas ou solucionadores de problemas, ressalta-se sua função de mediadores de afetos, por serem capazes de criar percepções provocadoras de sentimentos, desejos e pensamentos alternativos (FLUSSER 2017, p. 74). Assim, deixam-se afetar e afetam a percepção de outros, atentando-se a necessidade de respeito entre os atores e os saberes envolvidos.

Isso requer a consideração de que projetar é lançar-se em um futuro, que é construído nas práticas do presente, como um processo contínuo de lidar com a temporalidade em suas múltiplas possibilidades.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

MARIANA GOMES LÚCIO DE ARAÚJO; Maior titulação; Universidade Federal de Santa Catarina; Florianópolis, Santa Catarina, Brasil; marianagomesla@gmail.com.

RICHARD PERASSI LUIZ DE SOUSA; Doutor; Universidade Federal de Santa Catarina; Florianópolis, Santa Catarina, Brasil; richard.perassi@uol.com.br.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACOSTA, Alberto. **O bem viver**: uma oportunidade para imaginar outros mundos. São Paulo: Editora Elefante, 2016.

BAUMAN, Zygmund. **Modernidade líquida**. Traduzido por Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

ESCOBAR, Arturo. **Designs for the Pluriverse**: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Duke University Press, Durham; London, 2017.

_____, Arturo. **Autonomía y diseño**. La realización de lo comunal, Popayán, Universidad del Cauca, 280 páginas.2016.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**: Por Uma Filosofia do Design e da Comunicação. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

HARAWAY, Donna. **Staying with the Trouble**: Making kin in the Cthulhucene. Duke University Press, Durham e Londres, 2016.

_____, Donna. **Saberes localizados**: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. Cadernos Pagu, (5), 7-41.1995.

INGOLD, Tim. **Making: anthropology, archeology, art and architecture.** London and New York: Routledge, 2013.

_____, Tim. **Evolução e vida social.** Petrópolis: Editora Vozes.2019.

LATOUR, B. **Para distinguir amigos e inimigos no tempo do Antropoceno.** Revista De Antropologia, 57(1), 11-31., 2014. https://doi.org/10.11606/2179-0892.ra.2014.87702

_____, B. **"A Cautious Prometheus? A few steps toward a philosophy of design (with special attention to Peter Sloterdijk)"**. In: Networks of Design. Cornwall, 2008.

MANZINI, Ezio. **Design When Everybody Designs**: an introduction to design for social inovation. Massachusetts: MIT, 2015.

A CAMISETA COMO AGENTE MIDIÁTICO DE ESTAMPAS COM MANIFESTAÇÕES POLÍTICO-SOCIAIS

Palavras-chave: camiseta; comunicação visual; manifestação, sociopolítica.

The t-shirt as a media agent with prints with political and social manifestations

Keywords: t-shirt; Visual communication; Demonstration, socio-political.

Prof. Dr. Richard Perassi de Souza

Lara Lodi da Silva

1. INTRODUÇÃO

Considerando o vestuário uma forma de expressão e comunicação, o recorte do presente trabalho explora a peça básica camiseta como ferramenta de comunicação política por meio das estampas presentes na mesma. Tradicionalmente produzidas em tecido de malha, com mangas curtas e estrutura semelhante à letra "T", são internacionalmente designadas como "*t-shirts*", carregam significados através de estampas, cores e formas de vestir. Se propõe trazer autores que identificam a camiseta como meio de comunicação através das estampas, resgatar um breve histórico da peça como objeto de design da Cultura da Moda, bem como analisar os períodos históricos que foram utilizadas como formas de manifestação políticas sociais. Inicialmente as camisetas foram utilizadas como roupas de baixo, como uma proteção entre a vestimenta e a pele. Nas décadas de 1950 e 60, as camisetas brancas foram publicamente expostas, sendo usadas como símbolo de rebeldia por artistas e personagens de filmes hollywoodianos, popularizando-se mundialmente. Neste contexto, classifica-se a camiseta como mídia-suporte, de forma que explana uma ideia tendo como função enviar uma mensagem a outrem. Como signo político, comercial ou de Moda, as camisetas são fotografadas em diversas situações associadas com organizações, personalidades ou manifestações públicas (BARNARD, 2003). Desta maneira, identifica o sujeito como apropriador de um discurso qual defende, caracterizando a peça de vestuário um meio dissipador da mensagem a um público receptor através de experimentos do design. Compreende que além dos espaços que circulam, as camisetas ainda participam do amplo fenômeno social

de comunicação nas redes digitais online, consolidando-se como acervo de memórias cultuadas em diferentes meios: fotografia, cinema, mídia impressa e digital, em diversas situações, estando associadas com organizações, personalidades ou manifestações públicas (BARNARD, 2003). Em síntese, trata-se do resultado de uma pesquisa descritivo-qualitativa (VALENTIM, 2005), cuja questão central e o objetivo geral consistem em identificar registros de camisetas como suporte midiático de mensagens sociopolíticas, através de movimentos da moda urbana e grupos sociais qual pertencem, bem como, na apropriação da moda de passarela que através do design passa a se manifestar da mesma forma como um reflexo de experimento do meio social culturalmente vivenciados.

2. METODOLOGIA

O presente resumo, utiliza da pesquisa qualitativa, qual baseia-se na interpretação dos fenômenos, por meio de uma análise interpretada pela pesquisadora no decorrer das pesquisas de sua dissertação de mestrado, através da coleta e estudos teóricos e documentais, com base em materiais previamente selecionados em decorrência de estudos exploratórios referentes a camisetas estampadas ao longo dos anos e que se tornam porta voz de movimentos políticos-sociais, identificando também seu papel como mídia-suporte e seu processo de comunicação e protesto.

Caracteriza-se por meio de sua abordagem, uma pesquisa exploratória e descritiva, sendo possível a identificação das fontes de informações referentes ao tema de pesquisa, iniciada por informações gerais sobre objeto pesquisado, histórico e manifestações relevantes através da camiseta e divulgação mediante a outras mídias. Os estudos exploratórios realizados na presente pesquisa envolvem análises coletadas na *world wide web* (www), artigos digitais e físicos, livros, literatura acadêmica em geral. Uma vez que feito a coleta, seleção, descrição e interpretação deste material, busca-se refletir e concretizar os objetivos desta pesquisa, identificando a relevância do objeto como meio didático de mensagens políticas na contemporaneidade.

3. HISTÓRICO DA CAMISETA MANIFESTANTE

Segundo Barnard (2003), além da proteção contra ações de intempéries, o vestuário possui uma relação significativa de interlocução entre o homem e o meio social. É a maneira dele expressar seu grupo pertencente,ou seja, são responsáveis pela apresentação do eu no espaço público e afirmam uma identidade social latente, por meio de uma comunicação simbólica e intencional.

Assim, a camiseta passa a ser uma peça vestuário com atributos de fácil identificação, uma vez que, de acordo com Crane (2006), "a camiseta foi utilizada propositalmente como forma de rebeldia quanto de conformidade, de acordo com o contexto e dos tipos de desenhos ou mensagens escritas, tem-se conhecimento que as primeiras camisetas estampadas surgiram na década de 40, com slogans e rostos para campanhas políticas. Em seguida, branca e lisa, se torna um ícone cultural da indústria da moda, com sinônimo de rebeldia. A partir disso, com inúmeras variações de cores e estampas, entre outras, houve a ampla popularização do uso público da peça entre homens e mulheres de diversas partes do mundo (MACIEL, 1988).

Pós Marlon Brando em *Um Bonde chamado desejo* e James Dean em *Juventude Transviada*, se tornarem símbolos de rebeldia ao deixarem as camisetas brancas à mostra nas produções cinematográficas de Hollywood. Houve uma popularização na década de 60 de diferentes grupos sociais como Movimento *Black Panthers*, *Hippie* e *Punks*, entre outras vertentes do conjunto sociopolítico da Contracultura que passam a estampar manifestações em suas camisetas, fortalecidos ainda mais na década seguinte o movimento lésbico junto a disseminação da segunda onda feminista surge com o slogan *The future is female,* na mesma época a cultura pop, relacionada com grupos musicais, discos de sucesso, reafirmam as peças-símbolo de moda jovem, a camiseta + jeans. Nos anos 80, a estilista Katherine Hamnett, apresenta sua coleção *Choose Life* e ao encontrar-se com Margaret Thatcher a então Primeira Ministra Britânica da época, faz um protesto antinuclear e a cumprimenta com a camiseta estampando a seguinte frase: "*58% Dont want pershing*", traduzido em português para "58% não querem mísseis", manifestando-se contra uma decisão do governo na época, nesta década contraditório a Hamnett, destaca-se também a geração *Yuppie* que valoriza os bens materiais, são os adeptos a logomania, ou seja, camisetas estampando as logos das marcas de luxo.

Consequentemente, nos anos 90, Keith Haring utiliza de sua arte na campanha da AIDS, e a cultura pop presente na década destaca a imagem de Che Guevara de Alberto Korda.

Assim, a camiseta passa a ser porta voz de movimentos, causas e gerações, qual segundo Calza (2007, p.3) "A peça tornou-se um meio para a divulgação de mensagens, estampadas no peito, sendo utilizada como um meio de comunicação por diferentes subculturas, movimentos e estilos juvenis, que demonstravam todo um modo de ser com sua própria aparência." Movimentos contracultura passam a ter grande influência social e a roupa é um elemento determinante de identificação destes.

4. SUPORTE MIDIÁTICO

Ao longo de décadas e até os dias atuais, as camisetas participam do ideário cultural, como símbolos de rebeldia, juventude e casualidade. Além disso, considera-se a camiseta uma mídia-suporte (PERASSI, 2019) de diversas estampas, também, são registros e existências cotidianas de diferentes grupos étnicos, culturais, políticos, de gênero entre outros (CALZA, 2007; CARSTENS, 2010; SORIA, 2019).

Neste contexto, da indumentária como meio comunicador, classifica-se a roupa como mídia, a qual segundo Perassi e Meneghel (2010) "o termo mídia é indicado para designar qualquer suporte, veículo ou canal de informação." Assim, a roupa por sua vez é o suporte midiático, emissor de uma ideia e que tem a função de transmitir a mensagem a um receptor. Uma vez que, a roupa é tida como um meio de expressão, que está inserido no processo de construção identitária e representação de forma singular ou plural, na qual tanto quem a faz quanto o consumidor, são emissores de uma ideia e tem a função de transmitir a mensagem a um receptor.

Desta forma, é possível destacar as diferentes formas de mídia como parte física da mensagem ou da informação. De modo geral, a mídia se apresenta como sistema de mediação, envolvendo diferentes meios conjugados. Há três funções básicas para a mídia: suporte; veículo, e canal da informação. (ZWIRTES; NUNES e DE SOUSA, 2012). A camiseta não é considerada apenas uma forma de expressão, é também mídia, ou seja, meio comunicacional, tidas como produtos culturais de uma sociedade, é uma maneira de

representar o recorte sociocultural de um determinado momento. E também suporte, como suporte de informação como peça de vestuário.

5. CONCLUSÃO

A presença das camisetas na política, sejam elas a favor ou em forma de protestos, caracterizam-se por objetos de reconhecimento, identificação e divulgação de ideais. São consideradas suportes comunicacionais, que propõe ao usuário intencionalmente espalhar a informação contida na estampa ou até mesmo na cor ou formato, promovendo diversas inclinações a respeito do conteúdo manifestado, sejam eles culturais, políticos, opinativos, preferenciais de determinados grupos.

Comumente usual, versátil, de baixo custo e rápida fabricação, atinge patamares que vão além do meio circulante físico do indivíduo que veste a camiseta, sendo replicados em outros meios midiáticos. Assim, busca contribuir com discussões de ativismo social bem como mudanças e pressões políticas, culturais e sociais no contexto midiático e informacional, visto que a mensagem e circulação são símbolos de resistência e identificação. As diferentes formas de manifestação políticas sociais por meio do vestuário, apresenta o movimento da Cultura da Moda e dos grupos sociais que o indivíduo pertence. É por meio da roupa que uma pessoa tenciona comunicar suas mensagens a outra. A mensagem, assim, é uma intenção da pessoa e é isso que é transmitido pela roupa no processo de comunicação. De acordo com, Barnard (2003) "(...) Moda, indumentária e vestuário não são apenas formas pelas quais os indivíduos se comunicam. São também meios pelos quais os grupos sociais se comunicam e, através dessa comunicação se constituem como grupos sociais".

Portanto, essa forma não verbal presente nas camisetas por meio das estampas, permite expressar por meio de códigos sociais, expressões coletivas e individuais, valores, identidades e relações sociais dos indivíduos. Concluindo, como afirma Maciel (1988, p.62):

> "O caráter anticonvencional do lançamento da camiseta como roupa de todos os dias, nos anos 50, assinala a vocação libertária que haveria de levá-la à política. A camiseta parece ter-se emancipado da sua condição subalterna anterior para dar voz à necessidade de protesto das pessoas. A contestação parecia seu destino, desde o início".

Como afirma Soria (2019) uma vez sendo símbolo comum do cotidiano, está em constante movimento, sendo mensageiro de ideias, vontades e causas que refletem o comportamento da sociedade. Desta forma, compreende peça de vestuário "camiseta", a protagonista desta pesquisa, uma vez que ao longo de sua história passou a ser um símbolo contestador e de reflexão, tornando-se um meio de propagação de mensagens atípico, ou seja, fora dos padrões comuns comunicacionais como TV, rádio, revistas e jornais, e sendo reapresentado nas passarelas em semanas de Moda.

Por fim, busca refletir sobre o tema do objeto pesquisado advindo tanto das passarelas quanto no meio urbano, sua importância como porta voz social, uma vez que o papel do consumidor é um reflexo do meio social em qual vive. Conclui-se ser uma ferramenta em potencial e transformadora de valores expressivos e de comunicação, portanto são essenciais no processo de legitimação dos movimentos sociais, quais foram destacados aqui, como movimentos da contracultura, ambientais, negro e feminista.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Prof. Dr. Richard Perassi de Souza | Prof. Dr. do PPG Design e EGC Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC; Florianópolis; Santa Catarina, Brasil; richard.perassi@gmail.com

Lara Lodi da Silva | Mestranda PPG Design Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC; Florianópolis; Santa Catarina, Brasil; laralodi89@gmail.com

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

CALZA, Márlon Uliana. **Grito Silencioso:** a camiseta como forma-protesto no discurso da moda. [S.I.: s:n.], 2007.

CARSTENS, Luiza Ricão. **Camisetas:** outdoors ambulantes. Revista Estudos de Comunicação, n. 7, p. 195-211, 2010.

CRANE, Diana. **A moda e seu papel social:** classe, gênero e identidade das roupas. Editora Senac São Paulo, 2006.

MACIEL, Luiz Carlos. **Vestindo sonhos e ideias**. In: A História da Camiseta. São Paulo: Editora Cia. Hering, 1988.

PERASSI, Richard. **Mídia do conhecimento:** ideias sobre mediação e autonomia. Florianópolis, SC: SIGMO/UFSC, 2019.

PERASSI, R. e MENEGHEL, T. Conhecimento**, mídia e semiótica na área de mídia do conhecimento**. In: Mídias do Conhecimento. Organizadores: Tarcísio Vanzin e Gertrudes Aparecida Dandolini. Florianópolis: Pandion, 2010.

SORIA, Salma. **A camiseta como suporte político**. Moda Palavra e-periódico, v. 9, n. 18, p. 171-191, 2016.

VALENTIM, M. (Org.). **Métodos qualitativos de pesquisa em Ciência da Informação**. São Paulo: Polis, 2005.

VÁRIOS AUTORES. **A História da Camiseta**. São Paulo: Editora Cia. Hering, 1988.

ZWIRTES, Amanda Machado; NUNES, Cristina Colombo; DE SOUSA, Richard Perassi Luiz. **Mídia, identidade e ambiente na comunicação da marca "FARM"**. Lumina, v. 6, n. 2, 2012.

O PROTAGONISMO DAS MULHERES NA FORMAÇÃO DO TERRITÓRIO DO CONFISCO CRIATIVO:
RESILIÊNCIA EM COMUNIDADES VULNERÁVEIS

Palavras-chave: Design Sistêmico; Protagonismo Feminino; Resiliência; Território Criativo; Sustentabilidade.

THE PROTAGONISM OF WOMEN IN THE FORMATION OF THE CONFISCO CRIATIVO TERRITORY:
RESILIENCE IN VULNERABLE COMMUNITIES

Keywords: Systemic Design; Female protagonism; Resilience; Creative Territory; Sustainability.

Daniele Aparecida Santos Cipriano

Tatiana de Castro e Souza

Bruna Almeida de Souza Andrade

1. INTRODUÇÃO

As mulheres são as maiores responsáveis pelos cuidados domésticos, com os filhos, com os idosos da família e em geral exercem jornada dupla de trabalho para complementar a renda familiar. Quando mães solos, são as únicas responsáveis pelo sustento de suas famílias. Sendo assim, são elas as grandes prejudicadas quando o serviço e o equipamento público são precários, inexistentes ou estão muito distantes de suas moradias (SANTORO; CYMBALISTA; CARDOSO, 2005).

Esta ausência do estado é comumente observada nas regiões mais vulneráveis e periféricas das cidades, como as vilas, favelas e ocupações e esta é a realidade vivida pelas mulheres moradoras da região do Confisco, lugar onde antes era uma ocupação e atualmente é uma região composta por vários bairros, com infraestrutura construída em virtude de diversos movimentos de luta, liderados e com participação majoritariamente feminina, moradoras da região.

Como observado nesta região, o protagonismo feminino é uma das características peculiares destes movimentos de luta que se repetem com frequência em contextos no

Brasil e no mundo. Isto se explica pela necessidade de mulheres lutarem por igualdade de direitos (FEDERICI, 2020)

Tal protagonismo é o tema principal deste artigo que tem como objetivo compreender o fenômeno do protagonismo feminino, por meio do estudo de caso do território denominado 'Confisco Criativo'.

1.2 O TERRITÓRIO DO CONFISCO CRIATIVO

Atualmente o território do 'Confisco Criativo' é composto de treze bairros situados na Regional Pampulha, de Belo Horizonte/MG. Esse é formado pelas comunidades do Arvoredo II, Braúnas, Estrela Dalva, Itatiaia, Nacional, Recanto da Pampulha, São Mateus, Santa Terezinha, Tijuca, Urca, Vila Itália, Vila Mariano e o Conjunto Confisco, com aproximadamente 25.000 moradores. Neste contexto, escolhemos o Conjunto Confisco como área de atuação. É importante apontar que um território se constrói tanto histórica quanto culturalmente, através de uma trama de relações sociais em um espaço geográfico. Esse não pode ser projetado de maneira prática, pois está em constante mudança. Mas está frequentemente associado a projetos de design.

O modelo socioeconômico vigente vem produzindo a separação da sociedade de acordo com seu poder de consumo, apoiado pelo pensamento linear. Típico da produção industrial, tem como objetivo o controle e a produção em massa, imersos em uma enorme plataforma logística global de pessoas e recursos.

Já o pensamento sistêmico (abordagem holística), especificamente o design sistêmico, se caracteriza como um modelo econômico-produtivo, baseado em projetos de ciclos abertos, que se formam e se auto determinam de acordo com seus inputs e outputs, assim como ocorre na natureza. Sendo assim, a atenção projetual deixa de se limitar à produtos, e passa a conceber relações entre os processos produtivos locais, em um sistema de valores sociais, culturais e éticos. (BISTAGNINO, 2011)

Para obtenção dos dados foi realizada revisão bibliográfica e coleta de relatos junto a doze participantes, por meio de entrevistas semiestruturadas, que demonstraram sua relevância no resgate à trajetória do protagonismo feminino local. Este material revelou que as mulheres estiveram à frente das mobilizações, votações e seleção de projetos

realizados pela gestão democrática, conhecida como Orçamento Participativo, tornando possível a constituição da infraestrutura do território Confisco.

2. O PROTAGONISMO DAS MULHERES NA REGIÃO DO CONFISCO

A história da formação da região do Confisco foi marcada por reuniões presenciais onde os moradores se encontravam para votar no projeto escolhido por eles, por meio do Orçamento participativo1. Os espaços para encontros e trocas coletivas, propiciados por este processo, contribuíram para a formação política e cultural das mulheres e no fortalecimento da autonomia e confiança de suas atuações em âmbito público, segundo elas relataram.

Com o início das atividades relativas ao projeto "Acorda Confisco Criativo", de promoção das atividades produtivas baseadas nos saberes-fazer do território, o protagonismo feminino se mostrou relevante com a participação e a presença de lideranças femininas em prol de ações comunitárias para redução da vulnerabilidade socioeconômica. O histórico de formação do bairro Confisco descreve uma região constituída principalmente por famílias chefiadas por mulheres: de 38 (trinta e oito) casas, apenas 3 (três) possuíam homens. Isso se reflete ainda hoje, as mulheres continuam desempenhando papel chave na mobilização, incentivo e definição das atividades coletivas.

Esse levantamento foi possível observando as linhas guia da abordagem do Design sistêmico e pelo qual busca-se fortalecer economicamente os negócios locais da região (prioritariamente empreendidos por mulheres) e criar redes de contatos que permitam o desenvolvimento pautado nos três pilares de sustentabilidade: social, econômica e ambiental.

“A metodologia do Design Sistêmico é baseada em cinco linhas guia: (i) Output/Input – os output (descartes) de um sistema se tornam input (recursos) para outro(s) sistema(s); (ii) Relações – as relações geram o próprio sistema; (iii) Autogeração – os sistemas autopoiéticos se sustentam entre si, reproduzindo-se autonomamente, definindo o próprio campo de ação, relacionando-se reciprocamente; (iv) Agir localmente

[1] http://www.pbh.gov.br/comunicacao/pdfs/publicacoesop/revista__15anos_portugues.pdf

– no território no qual se opera; (v) O homem no centro do projeto – o homem relacionado ao próprio contexto ambiental, social, cultural e ético" (PEGO; OLIVEIRA, 2014, p. 103).

Diante do cenário apresentado, considera-se que para a implementação da metodologia sistêmica no Território do Confisco Ampliado, se faz necessário primeiramente, compreender as interrelações que já existiam desde o processo de formação do território, de modo que o Design Sistêmico pudesse contribuir para ampliar e fortalecer essas interrelações e criar conexões a partir delas.

2.1. Aproximação com as mulheres

Para compreender melhor todo este processo de construção coletiva e tendo em vista a potência destas mulheres para solucionar seus problemas cotidianos, considerou-se necessário conhecer e conversar com as mulheres moradoras da região e participantes do Grupo "Acorda Confisco Criativo". Esse coletivo conta com 78 (setenta e oito) empreendedoras que chefiam o próprio negócio.

Em conversas com lideranças comunitárias, designers e moradoras, foi realizado o mapeamento de doze lideranças locais da origem do território, em correspondência com mulheres que foram identificadas como referência da região. Houve a realização de dez entrevistas remotas nas quais colheu-se informação sobre a criação dos bairros, as conquistas de moradia e infraestrutura, as demandas atuais e a atuação feminina nesse processo. A necessidade de uma roda de conversa foi apontada como necessidade de resgate da identidade de grupo e valorização pessoal. Essa foi organizada, após a flexibilização das atividades do período eleitoral, organizada observando as recomendações de proteção da Organização Mundial da Saúde (OMS) e contou com a presença de dezesseis participantes na praça do Confisco, símbolo da principal conquista de infraestrutura dos movimentos sociais locais. Através de uma dinâmica de grupo, todas as participantes se apresentaram e falaram um pouco sobre sua vivência no território, atividades ou habilidades, o que sonham para si e para comunidade.

3. Considerações Finais

Os espaços para encontros e trocas coletivas, propiciados pelo processo do Orçamento Participativo, contribuíram para a formação política e cultural dessas mulheres e para o fortalecimento da autonomia e confiança na atuação em âmbito público.

Os relatos obtidos através de entrevistas, salientam que as mulheres eram maioria nestes encontros, o que contribuiu para que infraestruturas, tais como a Praça, transporte, área de lazer, a Escola, o posto de Saúde fossem implementados. Assim sendo, compreendemos que a participação massiva das mulheres se relaciona com a necessidade de que serviços fundamentais aos cuidados com a família estejam próximas a suas moradias, já que estas demandas recaem sobre elas.

O estudo aponta que a resiliência e a motivação das mulheres do território do Confisco se assemelham às da esfera nacional, desde os movimentos sociais por direitos civis às lutas relativas ao gênero.

Dessa forma, considera-se importante ao projeto o fomento à criação de espaços para trocas democráticas entre as mulheres tendo em vista o fortalecimento da identidade, cultura e consequentemente o desenvolvimento do território. No sentido de dar continuidade a um movimento que se deu de maneira natural desde o princípio de sua formação. Pois, acredita-se que a partir desses espaços, potenciais relações a serem criadas serão descobertas e construídas pela própria comunidade de maneira autônoma e colaborativa.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

DANIELE APARECIDA SANTOS CIPRIANO; Mestranda em Design; UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; dascipriano@gmail.com.

TATIANA DE CASTRO E SOUZA; Mestranda em Design; UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; taticastru@gmail.com.

BRUNA ALMEIDA DE SOUZA ANDRADE; Graduanda UEMG; Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil; b.almeidaandrade@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BISTAGNINO, L. **Design sistemico**: progettare la sostenibilità produttiva e ambientale. Bra: Slow Food, 2011.

DEMATTEIS, G. **Rivoluzione quantitativa e nuova geografia**. Laboratorio di geografia economica, Università degli studi di Torino, Torino, n. 5, 1970.

FEDERICI, Silvia. **Na luta para mudar o mundo: Mulheres, Reprodução e Resistência na América Latina.** Tradução de Luciana Benetti Marques Valio. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 28, n. 2, e70010, 2020.

HAESBAERT, R. **Da desterritorialização à multiterritorialidade.** In: Encontro de Geógrafos da América Latina, X, 2005, São Paulo. Anais... São Paulo: USP AGB, 2005, p. 6.774-6.792. Disponível em: http://ucbweb2.castelobranco.br.pdf. Acesso em: 10 maio 2020.

HAESBAERT, R.; LIMONAD, E. **O território em tempos de Globalização.** Etc..., espaço, tempo e crítica, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 39-52, ago. 2007.

KAZAZIAN, Thierry (Org.). **Haverá a idade das coisas leves:** design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

KRUCKEN, L. **Design e território:** valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Sebrae, 2009.

MANZINI, E. **Il design in un mondo fluido.** In: BERTOLA, P.; MANZINI, E. (Ed.). Design multiverso: appunti di fenomenologia del design. Milão: POLIdesign, 2004, p.15-21.

PEGO, K; OLIVEIRA, P. **Design Sistêmico: Relações entre Território, Cultura e Ambiente no Âmbito da Estrada Real.** Strategic Design Research Journal. 7(3) 101-109 setembro – dezembro, 2014.

PÊGO, K. A. C.; OLIVEIRA, P. M. **Design Sistêmico:** relações entre território, cultura e ambiente no âmbito da Estrada Real. Strategic Design Research Journal Online, São Leopolodo, v. 7, n. 3, set.-dez., 2014, p. 101-109. Disponível em: http://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/issue/view/488. Acesso em: 18 jul. 2020.

RATTNER, Henrique. **Globalização:** em direção a um mundo só? Estudos avançados, São Paulo, v. 9, n. 25, p. 1-8, dez. 1995.

SAQUET, M. A.; SILVA, S. S. **Milton Santos:** concepções de geografia, espaço e território. Geo UERJ, Rio de Janeiro, v. 2, n. 18, 2008, p. 24-42. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/geouerj/article/view/1389/1179. Acesso em: 11 jun. 2020.

SAQUET, Marcos Aurelio. **As diferentes abordagens do território e a apreensão do movimento e da (i)materialidade.** Geosul, Florianópolis, v. 22, n. 43, p. 55-76, jan./jun. 2007. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/geosul/article/view/12646. Acesso em: 11 jun. 2020.

SANTORO, Paula Freire, CYMBALISTA, Renato, CARDOSO, Patrícia de Menezes. Plano diretor: participar é um direito! São Paulo, Pólis, 2005.

SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas – SEBRAE. **Territórios em movimento:** cultura e identidade como estratégia de inserção competitiva. Rio de Janeiro: Relume Dumará / Brasília, DF, 2004.

SOUZA-LOBO, E. **O gênero da representação:** movimento de mulheres e representação política no Brasil (1980-1990). Revista Brasileira de Ciências Sociais, São Paulo, n. 17, p. 7-14, 1991.

TAVARES NETO, J. Q.; KOZICKI, K. **Do "eu" para o "outro":** a alteridade como pressuposto para uma (re) significação dos direitos humanos. Revista da Faculdade de Direito - UFPR, Curitiba, n. 47, p. 65-80, 2008.

CONSTRUÇÃO DE DIÁLOGOS DE POTÊNCIA A PARTIR DO DESIGN ÀS MARGENS

EXPERIMENTO EM PODCAST COMO FERRAMENTA PARA ECOAR NARRATIVAS TRANSGRESSORAS

Palavras-chave: podcast, margens; narrativa; design; conversação.

CONSTRUCTION OF POWER DIALOGUES BY MARGIN DESIGN
A PODCAST EXPERIMENT AS A TOOL TO REVERBER TRANSGRESSOR NARRATIVES

Keywords: podcast, margins, narratives, design, conversation.

Letícia Barros Dantas

Laís Norton Fonseca dos Santos

1. INTRODUÇÃO

A Era da informação integralizou informações e as propagou entre diversos públicos e localidades para além das fronteiras físicas, que facilitou a construção de canais híbridos, emaranhados em tecnologias digitais cada vez mais complexas e globalizadas (CAUDURO, 2008). Nesse cenário, o podcast é uma potencial ferramenta de comunicação e transmissão de informações para interagir de forma dinâmica entre os ouvintes. O acesso livre aos episódios que permanecem gravados na plataforma facilita a conexão entre pessoas ao redor de todo o mundo. Assim, essa mídia pode ser utilizada para a estruturação de comunidades interessadas em um mesmo assunto (JUNIOR; COUTINHO, 2007), estabelecendo redes de apoio que instiguem o diálogo e a troca de ideias entre pessoas.

No entanto, o podcast ainda é pouco explorado no campo do design, e quando é, geralmente é caracterizado por marcadores sociais aceitos e validados dentro do próprio cânone. Ou seja, manifesta um discurso predominantemente masculino, cis, branco, sudestino e fortemente influenciado pelas raízes eurocêntricas e por uma ordem política liberal. Por conseguinte, essa mídia reproduz a visibilização dos corpos localizados no

eixo hegemônico do design no Brasil (Sudeste/Sul), enquanto os sujeitos oriundos das margens (Norte/Nordeste) e de outros recortes sociais permanecem sem representação. O discurso predominante opera de forma opressora porque não valida as vivências de designers marginalizades, que, mesmo existindo enquanto sujeitos, são impedides de assumir controle dessas estruturas, e por isso, dificilmente conseguem articular suas perspectivas fora do próprio grupo (KILOMBA, 2019).

2. CLANDESTINA: PROJETO EXPERIMENTAL E INDEPENDENTE ÀS MARGENS

Enquanto alternativa para resistir à ordem hegemônica, visamos apresentar um projeto experimental: Clandestina, um podcast nascido e estruturado por vozes das margens do design. Mais especificamente, oriundo do Nordeste do Brasil, idealizado e liderado por duas mulheres estudantes de design, não-brancas e periféricas. O conceito de *margens* enquanto parte de um todo, porém não do corpo principal, (HOOKS, 2018) ajuda a entender essa iniciativa. Quando versamos sobre uma perspectiva marginalizada, podemos permitir a construção de espaços de diálogo que localizem e contextualizem essas margens, o que contribui para dar visibilidade a outros corpos que vivenciam o campo do design. Ao participarem do podcast, as/os designers (estudantes inclusos) são convidades a trazerem suas histórias de acordo com o tema proposto, sempre identificando tempos, corpos e contextos específicos com sua própria interpretação da realidade (KILOMBA, 2019) e, como pontua Hooks (2020), estimulando o esforço constante para manter a consciência crítica sobre o que fazemos, como fazemos e porquê fazemos.

Um dos nossos princípios é ecoar vozes e narrativas que fogem à perspectiva eurocêntrica e central do discurso hegemônico, objetivando interseccionar pluralidades e práticas latino-americanas e principalmente nortistas/nordestinas de se fazer e pensar design, tensionando epistemologias e acolhendo os modos do outro como forma de resgate e resistência crítica. A partir da colaboração entre convidades e nós, anfitriãs do projeto, é possível, como afirma hooks (2020), proporcionar a prática mais efetiva para que se dialogue junto, criando uma nova linguagem de parceria comunitária, mútua e

rompendo com a noção de que a experiência de adquirir conhecimento é particular, individualista e competitiva. Diante disso, através dos diálogos construídos em cada episódio, é possível cultivar a potência de cada pessoa enquanto sujeito (HOOKS, 2020), por meio da troca e da escuta entre os convidades.

O ato de contar histórias pessoais enquanto forma de validar, construir ou embasar vivências e práticas persiste em constantes conflitos com o meio acadêmico, pautado no discurso dominador de não-validação de teorias formadas fora do corpus científico considerado legítimo e comprovado, muitas vezes negando essas formas de saberes com a justificativa, como afirma Kilomba (2019), de se pautarem exclusivamente na subjetividade individual, entretanto, ao prezarmos pela concepção de enredos multidimensionais e abraçarmos a intimidade que o relato pessoal permite, abarcamos percepções complexas que a teoria pura muitas vezes acaba por reduzir ao ignorar diversidades como recortes de raça, gênero e classe na vivência em design, sendo aspectos fundamentais para um pensamento crítico na área.

3. CONVERSAÇÃO COMO FERRAMENTA DE TROCA E ENSINO

Ao compreender a conversação como uma ferramenta de ensino democrática (HOOKS, 2020), permitimos que todas as pessoas envolvidas em cada episódio participem ativamente, desde os momentos de fala à escuta, engajando-se de forma real e orgânica no compartilhamento da experiência. A conversa também pode ser um artifício usado para facilitar a aprendizagem: além da interação direta entre mediadoras-convidades, há a interação indireta com os ouvintes. A vantagem dessa troca mútua é poder levar novas perspectivas às pessoas que nos acompanham, e ao mesmo tempo, aprender juntamente com elas. Estimular essas conexões facilita a construção de uma comunidade que pode se unir para se engajar a finalidades específicas, como reitera Rader (2010)

> "A conversação contém diálogo, a troca de compreensões e sentidos no empenho para construir em meio à informação. A conversação é sempre inclusiva; ela incentiva e alimenta a voz individual enquanto se esforça para desenvolver uma visão de comunidade" (apud HOOKS, 2020, p. 82).

Dessa forma, o compartilhamento gerado através da dialética que construímos em Clandestina a partir da óptica marginal em design, se porta como uma ferramenta de partilha de saberes, poder e de vivências dentro da área, assim como também possibilita encontros e discussões por meio de debates pouco explorados. Aliado à isto, ao nos entendermos como sujeito e não como objeto enquanto pessoas às margens (anfitriãs e convidades), compreendemos o nosso poder de voz, criando e ocupando espaços de diálogo que permitam que essas vozes sejam ouvidas, como discute hooks (2020) "falar, ser capaz de nomear, era uma forma de reclamar para si a posição de sujeito".

Nesse sentido, seis episódios com oito designers do nordeste – em sua maioria, mulheres não-brancas – sendo reproduzido 2.442 vezes em oito meses, sendo sete convidadas maranhenses e uma convidada pernambucana. Nosso público é cerca de 65% feminino, 34% masculino, e 1% dentro do amplo espectro de gênero. Assim, com a ajuda de muitos corpos e diferentes narrativas, conseguimos construir um projeto insurgente que transgride a lógica hegemônica do cânone do design, habituada ao monólogo de suas vozes, a partir da perspectiva das margens, através da doação e cooperação pelo diálogo genuíno. Ao tratarmos dos monólogos dominantes na área, também falamos sobre hierarquias de dominação, como pontua hooks (2020) "Essas são as pessoas que impõem sua fala, que, ao se recusarem a conversar, promovem e mantêm uma hierarquia de dominação em que a retenção dá a uma pessoa poder sobre a outra". Dessa forma, ao romper com o monólogo como estrutura dominante de compartilhamento do saber, acreditamos na ampliação de imaginários a partir das vozes divergentes que compõem o design para desestruturar antigos paradigmas e possibilitar novas existências na academia e no mercado.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso projeto nasce a partir da pulsão de expor o que acreditamos e o que desejamos romper dentro do núcleo dominante do design. Temos como principal objetivo dialogar com pessoas e aprender com as mesmas, transbordando diálogos de potência que ajudem a nutrir uma comunidade possível, em que o pensamento crítico e o design sejam aliados, possibilitando a abertura de novos caminhos através das trocas dialéticas atenciosas e da escuta sensível ao debatermos sobre questões muitas vezes

silenciadas a partir de diferentes perspectivas, principalmente limítrofes, nutrindo novos entendimentos. Esperamos, assim, instigar novas pesquisas e potências presentes em narrativas pluriversas.

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

Letícia Barros Dantas; Graduanda; Universidade Federal do Maranhão; São Luís, Maranhão, Brasil; leticiabdantas@outlook.com.

Laís Norton Fonseca dos Santos; Graduanda; Universidade Federal do Maranhão; São Luís, Maranhão, Brasil; laisnorton@gmail.com.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. Podcast em educação: um contributo para o estado da arte. In: CONGRESO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÉS DE PSICOPEDAGOXÍA, 9., 2007, Coruña. **Libro de Actas.** Coruña: Universidad de A Coruña, 2007. p. 837-846.

CAUDURO, F. V. Design gráfico & pós-modernidade. **Revista FAMECOS**, v. 7, n. 13, p. 127-139, 10 abr. 2008.

HOOKS, Bell. **Ensinando pensamento crítico: Sabedoria prática**. São Paulo: Elefante, 2020.

HOOKS, Bell. **O feminismo é para todo mundo: Políticas arrebatadoras**. Rio de Janeiro: Grupo Editorial Record, 2018. 144 p.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação: episódios de racismo cotidiano.** Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2019. 248 p.

PODE O USUÁRIO FALAR?

Palavras-chave: Campo do Design, Capitalismo, Pós-Colonialismo, Usuário, *UX*.

CAN THE USER SPEAK?

Keywords: Design Field, Capitalism, Post-Colonialism, User, UX.

Fabiana Oliveira Heinrich

Esse pequeno ensaio presta uma homenagem — se assim podemos denominar esse ato de escrita — ao texto "Pode o subalterno falar?", da autoria de Gayatri Chakravorty Spivak. Publicado primeiramente em 1985 em inglês (usamos aqui a tradução brasileira de 2010, a qual conta com o significativo prefácio "Apresentando Spivak", de Sandra Regina Goulart de Almeida, nesse ensaio empregado), esse é um importante escrito dos denominados *estudos pós-coloniais*, os quais propõem uma outra forma de pensar a história de países colonizados a partir de saberes não-hegemônicos, os quais são empregados para a construção de novas epistemologias e padrões de análise social, distintos daqueles que formaram o pensamento moderno ideologicamente eurocentrado. Conforme explica Rosevics (2017, p. 188), a preocupação dos estudos pós-coloniais recai em entender como o mundo colonizado foi construído discursivamente a partir do olhar do colonizador, e como o colonizado se construiu tendo por base o discurso do colonizador. Nesse sentido, nossa homenagem ao texto de Spivak se dá não apenas ao tomarmos emprestado o título de seu escrito e o adaptarmos para a nossa temática, mas sobretudo ao empregarmos a estrutura de pensamento crítico da autora para orientar e fundamentar o exercício crítico-reflexivo acerca da noção de *usuário* no Campo do Design. Julgamos esse exercício necessário, uma vez que o termo em questão parece ocupar uma posição de destaque no Campo do Design contemporaneamente, sobretudo a partir das práticas projetuais digitais que surgiram nas décadas de 1970 e 1980 com os denominados *fatores humanos* e que culminam hoje nos chamados *user-centered design*, *user experience design (UX)*, dentre outras variações — e vale pontuar aqui o ostensivo uso, por parte de designers brasileiros, desses termos em inglês, embora existam

traduções para o português, um ato que talvez represente uma forma de subserviência cultural e linguística. Ademais, apesar da posição de destaque — ou talvez por causa dela — observamos como o termo é habitualmente empregado de forma *acrítica*, ou seja, sem considerar a sua razão de ser e os fatores ligados ao modo de produção capitalista que fundamentam o seu uso e relevância. Logo, é ao considerarmos as relações de produção do capitalismo — as quais regem a prática projetual no Campo do Design contemporâneo — que esse exercício toma forma e é apresentado nas linhas a seguir, principalmente ao evidenciar a detenção dos meios de produção pela parte dominante da sociedade, o que, consequentemente, recai na inculcação dos valores dos dominantes sobre os dominados e a reprodução dos valores dos dominantes tanto pelos próprios quanto, maiormente, pelos dominados.

Conforme supracitado, a aproximação aqui proposta entre o Campo do Design e o texto de Spivak — que tentamos fazer de forma cuidadosa, tendo em vista a relevância histórico-teórica e a complexidade desse escrito — decorre da necessidade de se pensar criticamente o usuário no Campo do Design em projetos digitais, os quais, rotineiramente, empregam a nomenclatura de *experiência do usuário* para lançar uma *suposta* esperança humanista em uma prática que é sobretudo *financeira* e *mercadológica* — e frisamos aqui o termo *suposta*, porque os argumentos humanistas são, na verdade, utilizados como base para a fundamentação do ganho de mais-valor, e não para uma *melhor experiência do usuário* ou algo nesse sentido, como frequentemente afirmam (HEINRICH, 2018, p. 49). Em termos teóricos, considera-se no Campo do Design usuário aquele que *usa* ou *consome* determinado produto, sistema ou serviço. Ao definir o usuário como alguém que *consome* algo, não nos causa espanto, portanto, observar que na literatura do Campo outros termos sejam empregados como sinônimo, como *cliente, consumidor, indivíduo, pessoa, sujeito* (HEINRICH, 2018, p. 20). Os dois primeiros claramente demarcam o viés mercadológico; já os três últimos, enaltecem a suposta preocupação humanista, porém já sabemos que em projetos orientados pelo mercado ela não se realiza, tendo em vista o supracitado interesse financeiro por trás do emprego de ideias humanistas.

De todo modo, ao fazer a aproximação com o texto de Spivak, temos que considerar que o usuário no Campo do Design não pode ser homólogo à noção de subalterno, de *outro*, proposta pela autora. Enquanto o subalterno consiste de indivíduos das camadas

mais baixas de uma sociedade, excluídos do mercado e da representação política e legal, porém sem caracterizar uma categoria monolítica e indiferenciada, posto que o sujeito só pode ser irredutivelmente heterogêneo (ALMEIDA, 2010, p. 11); no Campo do Design, o usuário costuma ser tomado por uma massa essencializada — posto que suas descrições costumeiramente conferem uma *essência* a um perfil delimitado, o qual varia de acordo com o que cada projeto propõe —, pertencente ao mercado e entendido muito mais como *objeto* que como *sujeito*, conforme afirma Redström (2006, p. 127), ou seja, o autor declara que no final das contas nós projetamos *o* usuário, e não *para* ele. Spivak (ALMEIDA, 2010, p. 12-13) alerta para o perigo de se constituir o outro e o subalterno apenas como *objetos* de conhecimento por parte de intelectuais que almejam meramente falar pelo outro — no caso do Design, empresas que desejam lucrar pelo suposto discurso do usuário, por um discurso que é imposto ou denegado, mas que serve de fundamentação para a venda. Além disso, outra diferença é que a posição social do usuário pode variar de acordo com o projeto a ser investigado, diferente da posição do subalterno: podemos ter usuários de distintas classes sociais para um mesmo produto, como usuários de aplicativos de transporte; quanto usuários de uma única classe social para um produto específico, como aplicativos de determinado comércio de luxo.

Contudo, mesmo que essa homologação não se realize, podemos utilizar a estrutura de pensamento da Spivak e questionar: será que escutamos mesmo os usuários nas etapas de metodologias projetuais digitais, sobretudo de *UX*? Porque em projetos digitais, geralmente advoga-se — ou costuma ser uma etapa do projeto digital — a pesquisa com o usuário. E essa pesquisa se dá pelo uso de técnicas denominadas de *técnicas de pesquisa com o usuário*, como entrevistas, questionários, grupos de foco, testes de usabilidade, avaliações heurísticas. Entretanto, muitas vezes a maneira como essas técnicas são aplicadas — e quando o são, porque é recorrente a afirmação de que o projeto não tem escopo financeiro ou temporal para tal, quando falamos com designers atuantes no mercado (e aqui falamos tanto de empresas de pequeno e médio porte como grandes) —, essas técnicas parecem mais enaltecer valores já impostos e consolidados no Campo acerca dos usuários que de fato levar em conta o que esses realmente têm a dizer. Além disso, podemos também perguntar: será que as chamadas "necessidades" dos usuários muitas vezes não são sugeridas ou até mesmo impostas pelo mercado e, desse modo, é o

mercado que acaba moldando o usuário? Ainda, será que os usuários não acabam "falando" através dos termos dominantes vigentes no Campo, como quando as técnicas de pesquisa acabam orientando as respostas ou deixando de lado respostas incômodas? Ainda que seja entendido como uma etapa mais humanizada do projeto, ou ainda que, nos termos de Spivak, possa-se pensar que se constrói um discurso de resistência (ALMEIDA, 2010, p. 12) — no nosso caso através da fala, da representação do usuário pelo designer, que julga poder falar pelo outro e, por meio dele, construir um discurso de resistência — ainda assim se utilizam bases mercadológicas e a finalidade parece não poder ser outra que não o mais-valor. Conforme Spivak (ALMEIDA, 2010, p. 12), agir dessa forma equipare-se a reproduzir as estruturas de poder e opressão, mantendo o subalterno silenciado, sem lhe oferecer uma posição, um espaço de onde possa falar e, principalmente, no qual possa ser ouvido. Com efeito, será que o usuário pode ter voz em um sistema de produção pautado pela obtenção do mais-valor, do lucro, e não do bem-estar dos seus consumidores? Em última instância, será que nós, designers, temos voz em um campo regido pelo modo de produção capitalista?

A partir dessas questões, Spivak nos auxilia a pensar a relação de *determinismo tecnológico e mercadológico* entre os produtos digitais produzidos sob o modo de produção capitalista e os usuários desses produtos. Na medida em que projetos digitais são decididos prioritariamente por *determinações tecnológicas e financeiras*, fica evidente que sobra pouco espaço para o que os usuários de fato almejam, menos ainda para o que não esteja já pautado ou imposto pelo modo de produção. Assim, o que vemos na maioria dos projetos digitais é que os usuários acabam não sendo escutados em seus termos e as técnicas de pesquisa com o usuário acabam sendo apenas uma etapa *pro forma*, pois as demandas dos projetos acabam sendo construídas e pautadas pelo próprio mercado, através da perpetuação e imposição de valores do modo de produção capitalista, a parcela social dominante. Logo, quando o designer pensa o usuário, já o pensa a partir de bases tecnológicas e mercadológicas — como através do muitas vezes equivocado emprego das técnicas, por exemplo — e não a partir do que talvez o usuário tenha a dizer, de fato.

Deste modo, quando pensamos o usuário como apenas um discurso que no final das contas não tem voz, um discurso tecnologicamente determinado, como um sistema projetado para ocorrer, será que não estamos liquidando o usuário, resumindo-o a

estruturas de ação e reação, estruturas de sentido? E haveria uma possibilidade de escape?

Para Spivak (ALMEIDA, 2010, p. 15), não se pode falar pelo subalterno — no nosso caso, pelo usuário —, mas pode-se trabalhar "contra" a subalternidade, criando espaços nos quais o subalterno possa se articular e, como consequência, possa também ser ouvido. Cabe, para a autora, a criação de espaços e condições de autorrepresentação, além do questionamento acerca dos limites representacionais, bem como seu próprio lugar de enunciação e sua cumplicidade. No caso do Campo do Design, parece ser necessária uma prática projetual não-pautada, não mais regida pelo modo de produção vigente para que uma mudança como a proposta pela autora possa ocorrer, ou seja, para que os usuários possam falar e possam, de fato, ser ouvidos. Contudo, há realmente como projetar realmente fora da vigência do modo de produção?

INFORMAÇÕES DE AUTORIA

FABIANA OLIVEIRA HEINRICH; Doutora em Design; Departamento de Comunicação Visual Design (BAV), Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD), Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA-UFRJ); Rio de Janeiro, RJ, Brasil; fabianaheinrich@eba.ufrj.br

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Sandra Regina Goulart de. Apresentando Spivak. Prefácio. *In:* **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

CARVALHO, Glauber; ROSEVICS, Larissa (org.). **Diálogos internacionais: reflexões críticas do mundo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Perse, 2017.

HEINRICH, Fabiana Oliveira. **Crítica da experiência como mercadoria no Campo do Design.** Tese de Doutorado. Orientador: Alberto Cipiniuk. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.

REDSTRÖM, Johan. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *In.*: **Design studies**, 27(2), 2006.

SPIVAK, Gayatri C. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

Esta obra foi composta em
Barlow Type, desenhada por Jeremy Tribby;
Crete Round, desenhada pela TypeTogether
e Cambria, desenhada pela Agfa Monotype Corporation.

O II Colóquio de Pesquisa e Design: De(s)colonizando o Design, foi promovido pelo Programa de Pós-graduação em Artes (ICA- UFC), o Curso de Design (DAUD-UFC) e o Curso de Design (IIsca-UFCA). Neste evento foram abordados os desafios contemporâneos do ensino e da prática de projeto em direção a uma nova práxis que incorpora reflexões e outros olhares para os problemas do mundo contemporâneo, entremeados pelas tensões e desafios de se pensar/ensinar/projetar a partir das periferias mundiais. Além disso, o evento evidenciou as alternativas que privilegiam as experiências participativas, de intervenção social ativa, de experimentação sociocultural, possibilitando entrever novas possibilidades para a prática do Design desde/a partir da América Latina.

UFC DESIGN GRÁFICO e PRODUTO UFC EM ARTES PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES ICA UFC UFCA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI

enadifúndio