ENSAIOS EM
DESIGN

DESIGN CONTEMPORÂNEO PARA ALÉM DO DESIGN, O HUMANISMO

MÔNICA MOURA • CARLOS DELANO RODRIGUES • MÁRCIO GUIMARÃES • MARIA ALICE TORRES • CRISTINA PORTUGAL
JOSÉ CARLOS MAGRO JUNIOR • VALDIRENE VIEIRA NUNES
RAQUEL BOSSO ROMANO • IANA ULIANA PEREZ

Este ensaio, escrito em colaboração, é resultado de vários questionamentos, reflexões e pensamentos decorrentes de estudos e investigações realizados pelos membros do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: Sistemas, Objetos e Cultura e explora as possibilidades do conhecimento transdisciplinar, indicando que as relações contemporâneas apontam a necessidade premente de uma atuação mais abrangente e integral com o ser humano.

(...)

"A Feira", giz pastel seco, 2020.
Fonte: Jozz

Para tanto, se faz mister a abertura, a disponibilidade e, sim, a humildade dos designers profissionais e pesquisadores para com a comunidade, as pessoas envolvidas e os saberes além do design que passam a constituir o que denominamos de design contemporâneo. O designer deve atuar mais diretamente com profissionais e com saberes de outras áreas a fim de exercer de forma mais consciente o design e as ações socialmente responsáveis, a inclusão, a acessibilidade, a política, o ativismo, a equidade de gêneros, o feminismo contemporâneo, o humanismo, as humanidades digitais e as transições para a sustentabilidade a caminho de um cenário igualitário e na busca do bem viver.

Cabe esclarecer aos leitores que utilizamos a referenciação francesa nas notas de rodapé visando facilitar a leitura e a fluidez dos textos apresentados. Em sintonia com a busca da equidade, os nomes de autoras e pesquisadoras serão apresentados com o primeiro nome seguidos do sobrenome.

SOBRE O DESIGN CONTEMPORÂNEO

por Mônica Moura

O Design Contemporâneo resulta da interpretação e tradução dos modos de existência e manifestações do design na atualidade, contemplando os aspectos sociopolíticos e culturais que são configurados em objetos, informações, sistemas e ações, materiais ou imateriais, rompendo com os padrões modernos racionalistas e em sintonia com a complexidade, subjetividade, sensibilidade e a diluição das fronteiras do conhecimento.

É importante destacar que assim como o conceito e a definição de design, em seu aspecto geral, envolvem a necessidade de revisão e atualização de tempos em tempos, o mesmo ocorre com a definição de design contemporâneo, uma vez que esta é diretamente voltada às manifestações próprias e temas emergentes de cada época, na relação da historicidade com as mudanças do

conhecimento e as inovações que ocorrem em diferentes âmbitos que dizem respeito à contemporaneidade e, consequentemente, ao design.

O senso comum e as estratégias mercantilistas, especialmente as relacionadas ao espírito neoliberal, divulgam erroneamente que design contemporâneo envolve tudo que ocorre ao mesmo tempo, no nosso tempo. Porém essa é uma visão simplista e equivocada do senso comum quando se refere ao design e, de certa forma, ocorre como apoio e incentivo ao consumo desenfreado.

Os primórdios do design contemporâneo começam com o fim da Segunda Guerra Mundial, a partir de 1945, quando alguns países, entre eles a Inglaterra[1], buscam a reformulação da identidade nacional e a reconstrução do país promovendo festivais, feiras, concursos, exposições e inaugurações de novos bairros, edifícios e monumentos associando o design, a arquitetura, as artes, a moda e os têxteis, estimulando o setor industrial, produtivo e comercial.

O fortalecimento do design contemporâneo se estabelece a partir dos movimentos italianos de design radical ou antidesign, entre 1960 e 1980, que questionam e exploram a ruptura com os princípios modernos, racionalistas e funcionalistas, levando em consideração as múltiplas características dos sujeitos, dos ambientes e das cidades e se contrapondo às questões puramente mercantilistas.

Posteriormente, a partir de meados da década de 1990, ocorre outro impulso pelas produções advindas dos países nórdicos e dos países baixos. No Brasil, podemos demarcar como o princípio do design contemporâneo o final da década de 80 em decorrência de dois fatores principais, a entrada da internet no país (1988) e a exposição *Desconfortáveis* dos Irmãos Campana (1989), mas o início da expansão do design contemporâneo no país se dá na década de 90, ganhando maior projeção a partir dos anos 2000.

1. De 1945 a 1960 Movimento Contemporâneo no Reino Unido e em 1951 o Festival of Britain ou South Bank y New English.

Paralelamente a esse desenvolvimento e afirmação do design contemporâneo, nos países ocidentais, após o final dos anos 1960 ocorrem discussões e publicações no âmbito do design que questionam os modelos vigentes da produção industrial a partir da abordagem solidária, ética, social, sustentável, ou seja, nas implicações mais abrangentes do design para a sociedade. Conforme Rodrigues (2020)[2], Buckminster Fuller (1969)[3] e a sua ideia de "pensamento abrangente"; Victor Papanek (1971)[4] e a sua agenda de tecnologias "alternativas" para o design, seguido por Gui Bonsiepe (1985, 1992) e a urgente necessidade de pensar o design e a inovação tecnológica a partir da visão da "periferia". Devemos incluir nessa lista de autores os pensamentos e textos de Victor Margolin desde o final dos anos 1980[5] até 2016 tratando da questão social do design, suas mudanças e seus modelos.

Rachel Cooper (2005)[6] aponta que dos anos 1970 em diante temas a respeito do design verde, consumidor verde, eco design e sustentabilidade, design responsável e design feminista ganham projeção. Nos anos 1980 e 90, prevalecem questões relacionadas a ética e ao lucro com o consumo, investimento, produtos e serviços éticos e socialmente responsáveis, e ganham destaque, no campo do design, a acessibilidade e inclusão.

No Brasil, Redig, no final dos anos 1970[7], já indicava e questionava a relação design-homem-sociedade, especialmente diante da pobreza do país, apontando que o equilíbrio social poderia se dar a partir da satisfação de necessidades materiais básicas, primárias.

DESIGN PARA ALÉM DO DESIGN EM BUSCA DO HUMANISMO

A contemporaneidade é um tempo de contradição e de forma concomitante convivem visões e atitudes altamente problemáticas, mas também são despertadas ou provocadas as convicções, os princípios e o pensamento questionador, a preservação de recursos naturais, ética, democracia, cidadania, coletividade, ativismo e as relações

2. RODRIGUES, Carlos Delano. O Design em Assembleias Projetuais: Desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis. 2020, 514 f. Tese (Doutorado em Design) Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, 2020.

3. FULLER, R. Buckminster. Operating manual for spaceship earth. Pocket Books, 1969.

4. PAPANEK, Victor. Design for the real world: human ecology and social change. Illinois: Academy Chicago Publishers, 1971.

5. MARGOLIN, Victor. Rebellion, Reform, and Revolution: American Graphic Design for Social Change, Design Issues vol. 5 no. 1 (Fall 1988). Reprinted in Communicating Design: Essays in Visual Communication (London: B.T. Batsford, 1995), ed. Teal Triggs.

6. COOPER, Rachel. Design e Responsabilidade Social: [Entrevista concedida a] Maria Cecília Loschiavo dos Santos. Revista Design em Foco, Bahia, volume II, número 2, pp. 79-85.

7. REDIG, Joaquim. Sentido do Design. Rio de Janeiro: Imprinta, 1983 e Sobre Desenho Industrial. Porto Alegre: Ed. UNIRITTER, 2005.

que se movimentam por um viés sociopolítico. Questões estas que se aprofundam a partir dos anos 2000 no sentido dos aspectos sociais e suas ampliações e multiplicidades que passam a constituir uma série de “nomenclaturas de apoio”, tais como design centrado no ser humano, design universal, design acessível, design inclusivo, design com responsabilidade social, design participativo, colaborativo, design social, design cooperativo, que buscam resgatar as bases fundamentais do design que são relacionadas a sociedade, ao bem-estar e a qualidade de vida. Aspectos estes amplificados a partir das questões do bem viver e da transição para níveis mais complexos e abrangentes da sustentabilidade.

As mudanças de comportamentos e paradigmas decorrem das novas composições presentes na realidade atual e propõem ao design visões e atitudes de mudança na sociedade, direcionadas a ouvir e destacar as necessidades de camadas e grupos sociais negligenciados dentro do sistema corrente pautado no desenvolvimento do capital e de suas relações. Os grupos excluídos, sempre em posições desprivilegiadas, emergem no centro da discussão do design contemporâneo pelo viés social, responsável, inclusivo, acessível e voltado ao coletivo, à cidadania, à valorização de direitos básicos, de acessos e oportunidades, colocando o design a pensar e a atender as complexidades existentes por meio da análise e crítica desta realidade[8].

Ou seja, o design deve retornar aos seus princípios basilares – a relação com o ser humano e a proposição de melhorias para a vida, incluindo o humanismo que leva em consideração as possibilidades e as limitações dos sujeitos, em colaboração com o atendimento das necessidades prementes com foco e cuidado para com as pessoas, a coletividade, envolvendo ética, respeito, empatia e explorando o universo do sensível, da partilha em busca de uma sociedade, pelo menos, um pouco mais justa e equilibrada.

8. DESIGN FOR THE OTHER 90%. Disponível em: https://placesjournal.org/article/design-with-the-other-90-cities/. Acesso em 15 out. 2020.

SOBRE O DESIGN RESPONSÁVEL

Por Carlos Delano Rodrigues

Desde o início do século XX, o design ganhou protagonismo como atividade responsável pela configuração dos artefatos de modo que estes se tornassem mais belos e eficientes[9]. O design consolidou o seu papel como idealizador dos gostos, principalmente a partir da década de 60, com o paradigma estabelecido pela produção em massa no qual tudo deveria ser "igual em grandes quantidades para todos" (CARDOSO, 2014, p. 17)[10].

O cenário pós-Segunda Guerra, impactado principalmente pela entrada definitiva da mulher de classe média no mercado de trabalho, foi o combustível necessário para que as demandas por produtos fossem elevadas a patamares nunca antes observados, um momento em que os designers emprestaram seus talentos a um dos fenômenos mais questionáveis da história econômica moderna: a obsolescência programada[11].

Este fenômeno fez com que bens "duráveis" passassem a ser promovidos, consumidos e descartados de acordo com os mesmos caprichos da moda, que estabeleciam mudanças sazonais de estilo. Como afirmou Conway (1973, p. 6), na medida em que a vida útil do produto diminuiu, "o papel do design industrial foi reduzido à 'embalagem'", estabelecendo uma estratégia clara de manipulação dos desejos dos consumidores, em detrimento das reais necessidades humanas.

A ideia de "embalagem" como uma "casca" de Conway se aproxima do que Bonsiepe (2011) conceituou como "envoltório", a partir de sua crítica ao distanciamento gradual da ideia do design como "solução inteligente de problemas" para se aproximar do efêmero, da moda e de tudo aquilo que se tornava rapidamente obsoleto, baseado em um "jogo estético-formal" (BONSIEPE, 2006, p. 28; 2011, p. 18). Bonsiepe afirmava ainda que a atividade do design estava sofrendo uma espécie de "boutiquezação"[12] que acabava por associá-la a "objetos caros, pouco práticos, divertidos, com

9. Ver RODRIGUES, 2020.

10. CARDOSO, Rafael. Design Para Um Mundo Complexo (1ª ed.). São Paulo, SP: Cosac Naify, 2014.

11. CONWAY, Patricia. Industrial Design USA: Human Systems. In: Design Quarterly, 88, pp. 5-40, 1973. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/4090828

12. BONSIEPE, G. 2006, p. 28 In: BONSIEPE, G. (2006). Design and Democracy. Design Issues, 22(2), 27-34. Disponível em: https://doi.org/10.1162/desi.2006.22.2.27

formas rebuscadas e gamas cromáticas chamativas", objeto de uma "incessante busca pelo novo" (BONSIEPE, 2011, p. 18)[13].

Esse apelo estético do design estava apoiado em uma ótica industrial baseada na ideia de que os recursos da natureza seriam infinitos e que, por meio de um milagre, o mundo em que vivemos seria autorrenovável. Tony Fry (2011)[14] justifica esse pensamento pela falta de transparência do setor industrial que torna muitos de seus processos "ambientalmente invisíveis", escondendo a verdadeira natureza performativa dos objetos – em um processo no qual a "beleza" oculta a "besta" (como ocorre com o motor de combustão, o prédio de engenharia que exige grande manutenção, usinas de energia movidas a carvão e petróleo, usinas nucleares e metais tóxicos presentes nos componentes de muitos produtos eletrônicos) (FRY, 2011, n.p).

A percepção desse tipo de manipulação do consumo exercida pelo design através da aparência (BONSIEPE, 2006, 2011; SHEDROFF[15], 2009; FRY, 2011) fez emergir uma série de críticas sobre a atuação dos designers como agentes do processo de degradação ambiental, a partir do final da década de 50.

Em palestra proferida em 1958, o sociólogo C. Wright Mills expressava sua ironia, ao afirmar que o padrão de consumo criado pela obsolescência programada seria a oportunidade de formulação de uma espécie de "fraternidade" entre as áreas do design, da publicidade, das relações públicas e da pesquisa de mercado, que juntas ofereceram suas habilidades para servir aqueles cujo "deus é a grande venda" e evidenciava o papel do design na manipulação dos desejos através de "projetos tolos para necessidades tolas" (MILLS, 2009, p. 71)[16].

Já em 1963 o designer britânico Ken Garland propôs um manifesto intitulado *First Things First* convocando profissionais e estudantes que atuavam na indústria da publicidade a usar as suas competências de forma responsável, em vez de

13. BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade (1st ed.). São Paulo, SP: Blucher, 2011.

14. FRY, Tony. Design as politics. Oxford, UK; New York, NY: Berg, 2011.

15. SHEDROFF, Nathan. Design is the problem: the future of design must be sustainable. New York, NY: Rosenfeld Media, 2009.

16. MILLS, C. Wright. Sobre o Artesanato Intelectual e Outros Ensaios. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2009.

promoverem o consumo indiscriminado de “coisas triviais, como comida para cães ou cosméticos” (ROBERTS, 2009, p. 30).

O manifesto foi assinado por diversos profissionais de renome e ganhou notoriedade ao ser republicado na íntegra em janeiro de 1964 no jornal *The Guardian* por Tony Benn, deputado do Partido Trabalhista britânico. Portanto, abordar questões éticas, sociais e educacionais do design não é tema somente atual, mas, desde este primeiro manifesto de Design Gráfico, que se constituiu como um documento que indicava a missão do designer, a necessidade de questionamento da ordem vigente e o papel do designer como um formador de opinião, trazendo um discurso ativo na produção de contribuições significativas à sociedade.

O período que se seguiu ao “espírito de 68” relacionado aos distúrbios sociais e políticos iniciados na França no ano de 1968, fez emergir uma atitude questionadora que também contaminou a profissão de design – ou pelo menos sua parte mais consciente[17].

As crescentes preocupações ligadas ao meio ambiente, em face da constatação dos efeitos devastadores da poluição, do desperdício de recursos, aliada à crise energética dos anos 1970, apresentava uma realidade complexa, “que trouxe inúmeras reflexões acerca do impacto causado pelo design na consolidação desses problemas” (RODRIGUES, 2020, p. 107).

Três publicações acabaram por cristalizar essas inquietações e se tornaram marcos de uma visão da responsabilidade do design na degradação causada pelo consumo excessivo. A primeira delas foi o livro *Design for the Real World* [Design para o mundo Real] publicado em 1971 pelo designer Victor Papanek. Na obra, o autor dava destaque a responsabilidade moral do designer, ao colocar ainda no seu prefácio que “existem profissões mais prejudiciais que o design, mas bem poucas” (PAPANEK, 1971, p. 14).

Papanek convocava todos os designers a refletir sobre os problemas sociais presentes no mundo em detrimento de uma postura voltada apenas

17. WHITELEY, Nigel. Design for Society. UK: Reaktion Books, 1993.

ao consumo. O autor acreditava ainda que os designers poderiam usar seu conhecimento para desenvolver sistemas e produtos de uso coletivo ou comunitários, utilizando alternativas simples e tecnologias apropriadas. Esse pensamento estava alinhado a ótica de um design orientado para o ser humano; ele propôs ainda a necessidade de observação da experiência de outros países (especialmente aqueles em desenvolvimento), para melhor compreender e atender às necessidades da humanidade e sua relação com o design[18].

Já os anais da Conferência *Design Participation* promovida pela *Design Research Society*, em 1971 (CROSS, 1972)[19] e do *Design for Need Symposium*, realizado em 1976 no *Royal College of Art* (BICKNELL & MCQUISTON, 1977)[20], também são considerados como importantes marcos de discussão em torno da responsabilidade dos designers perante os graves problemas enfrentados na época[21].

Nigel Cross, um dos organizadores da *Design Participation*, evidenciava a crescente insatisfação de muitas pessoas que não estavam mais dispostas a pagar o "preço do progresso" (CROSS, 1972, p. 11) e apontava ainda que os profissionais de design de campos variados haviam falhado em não assumir a responsabilidade dos efeitos colaterais adversos e prejudiciais de seus projetos, e que esses não deveriam ser mais tolerados e considerados inevitáveis, caso quiséssemos sobreviver ao futuro[22].

Já Christopher Cornford, organizador do Simpósio *Design for Need*, criticava a forma como designers empregavam seus talentos para criar e promover "mimos supérfluos" que desperdiçavam recursos não renováveis; poluindo cidades e o campo; incentivando o consumo e a "busca de status"; "que alienavam o homem da natureza e o homem do homem"; e de forma simultânea e inadvertida permitiam que os excedentes desses "dispositivos" não fossem designados, para ajudar a diminuir a miséria dos "desgraçados da terra" (CORNFORD, 1977, p. 7)[23].

18. RODRIGUES, Carlos Delano; Franzato, Carlo, & Almendra, Rita Assoreira. Design Social: Fundamentos, tendências e contribuições para transformação social em processos de microplanejamento. In: Actas do 5o Encontro de Doutoramentos de Design (pp. 214–221). Aveiro, PT: Universidade de Aveiro, 2016.

19. CROSS, Nigel. (Ed.) Design participation. In: Proceedings of the Design Research Society's Conference DRS 1971 (1st ed.). London, UK: Academy Editions, 1972.

20. BICKNELL, Julian, & MCQUISTON, Liz (Eds). Design for need: the social contribution of design (1st ed.). London, UK: ICSID by Pergamon Press,1977.

21. RODRIGUES, Carlos Delano. O Design em Assembleias Projetuais: Desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis. 2020, 514 f. Tese (Doutorado em Design) Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, 2020.

22. Idem.

23. CORNFORD, Christopher. Introduction. In: Bicknell, Julian & McQuiston, Liz (Eds.), Design for Need (pp. 7–8). London, UK: ICSID by Pergamon Press, 1977. Disponível em: https://doi.org/10.1016/B978-0-08-021500-6.50006-9

Assim, a visão ética do designer deveria englobar uma série de decisões que abrangiam desde os modos de produção até a maneira como uma mensagem seria criada para o cliente[24].

Passados mais de sessenta anos desses marcos que influenciaram de forma preponderante a prática de um design ético e responsável, ainda nos deparamos com as mesmas questões e, em alguns casos, com um significativo agravamento, como o aumento das migrações ocasionadas pelas mudanças climáticas. Portanto, a responsabilidade com o impacto ambiental, econômico e social de sua atuação deve ser internalizada na prática cotidiana do designer.

24. CONFORD, 1977.

DESIGN E INCLUSÃO NA AÇÃO SOCIALMENTE RESPONSÁVEL

Por Márcio Guimarães e Maria Alice Torres

Impulsionados por práticas e aplicações de pesquisas em design com abordagens humanistas, como as contribuições do design na Ergonomia, surgem, entre as décadas de 60 e 80, movimentos, debates e ações sobre a atuação do design responsável ou como instrumento de responsabilidade social. Entre estes movimentos destacam-se as políticas socioeconômicas escandinavas ocorridas na década de 60 na Suécia, que formalizaram o conceito de "*uma sociedade para todos*", referindo-se principalmente a questões relacionadas à acessibilidade, uma proposta que passou a ser recomendada pela *Declaração de Estocolmo*, aprovada em 9 de maio de 2004, pela Assembleia Geral Ordinária do Instituto Europeu para o Design Inclusivo. Na ocasião, se definiu que o ambiente construído, os objetos cotidianos, os serviços,

a cultura e a informação devem ser acessíveis, utilizáveis por todos na sociedade e sensíveis à evolução da diversidade humana (EIDD, 2004)[25].

O "Design Universal" ou "Design para Todos", ou ainda, "Design Inclusivo" – nomenclaturas que se fortaleceram com as discussões ocorridas nos últimos anos –, tem como objetivo permitir, por meio de produtos, ambientes, processos e serviços, que todas as pessoas tenham oportunidades iguais de participação em todos os aspectos da vida em sociedade. Um objetivo que, a princípio, demonstra-se utópico, mas pode ser atingido se o design focar-se em atender às necessidades dos diferentes grupos sociais, proporcionando-lhes recursos e serviços que promovam equidade e qualidade de vida.

Para Ronald Mace (1997)[26], o *Design Universal* (DU) abrange projetos de produtos e ambientes que podem ser utilizados por todas as pessoas, na maior extensão possível, não havendo a necessidade de adaptações ou desenho especializado, desde que atenda aos princípios de inclusão que embasam o Design Universal. São eles: 1) uso equitativo; 2) uso flexível; 3) uso simples e intuitivo; 4) informação perceptível; 5) tolerância a erros; 6) baixo esforço físico; e 7) ser abrangente. Estes sete princípios podem ser aplicados para avaliar projetos já em exercício, orientar processos de design de novos produtos ou de *redesign*, e educar designers e consumidores sobre as características de usabilidade desejáveis em um produto inclusivo, pois a intenção do DU é simplificar a vida pela oferta de bens materiais de uso comum a todas as pessoas.

O Design Inclusivo envolve a heteronomia, a diversidade, as singularidades, multiplicidades de manifestações e as subjetividades na abrangência e compreensão do sujeito contemporâneo. Neste aspecto a designação Design Universal é, no mínimo, utópica, não cabe, pois o que se considera universal não existe. O universal é contrário ao diverso, ao múltiplo, ao singular. Afinal, universal é algo que deve ser válido para todos, que pode ser atribuído a muitas e diversas coisas em caráter comum, algo que deve ser válido a todos os

25. EIDD. Declaração de Estocolmo. Assembleia Geral Ordinária do Instituto Europeu para o Design Inclusivo. Assinada em 9 de maio de 2004. Disponível em: https://dfaeurope.eu/wordpress/wp-content/uploads/2014/05/Stockholm-Declaration_portuguese.pdf. Acesso em 15 jun. 2016.

26. MACE, Ronald. Universal Design history. [1997]. Disponível em: https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udhistory.htm. Acesso em: 08 abr. 2018.

seres racionais em contraposição ao particular e ao indivíduo. O próprio Mace (1998) em seu último discurso, realizado em FAIA, no Congresso Internacional de DU *Design for the 21st Century*, afirma:

> *Eu nunca vi um edifício ou instalação que eu diria ser universalmente utilizável. Não sei se é possível criar um. Não sei se é possível criar qualquer coisa que seja universalmente utilizável. Não é que exista uma fraqueza no termo. Usamos esse termo porque é o mais descritivo do objetivo, algo com o qual as pessoas podem conviver e pagar. (MACE, 1997, [s.n.])*

Por sua vez, Renato Bispo & Jorge Simões (2006)[27] afirmam que o Design Inclusivo tem o objetivo de contribuir para a não discriminação e inclusão social de todas as pessoas. Segundo os pesquisadores, o design inclusivo não se trata de "uma política assente na solidariedade pelos direitos dos outros", mas de uma forma de assegurar o direito futuro de todos, referindo-se à inevitabilidade do processo de envelhecimento e suas necessidades inerentes (BISPO & SIMÕES, 2006, p.8), uma possível via de integração entre pessoas com distintas capacidades.

Em referência ao papel integrador do design com abordagem inclusiva, o *Inclusive Design Research Center* – IDRC, centro de pesquisas situado em Toronto, Canadá, expõe que o Design Inclusivo ou "Design para a Inclusão" é uma prática projetual que considera toda a diversidade humana, relacionada a linguagem, cultura, gênero, idade e habilidade, entre outras formas de diferenciação, resultando no desenvolvimento de projetos coletivos ou especializados. O IDRC define deficiência como "o descompasso entre as necessidades do indivíduo e o produto durante o uso", associando a deficiência ao produto e não à pessoa. Segundo este centro de pesquisa, a deficiência se faz presente em qualquer situação em que o design não atende às necessidades do usuário (IDRC, 2015)[28].

Diante das definições associadas ao Design Inclusivo, infere-se que o design gráfico orientado a práticas inclusivas ou *Design Gráfico Inclusivo* (DGI)

27. BISPO, Renato; SIMÕES, Jorge Falcato. Design inclusivo, Acessibilidade e Usabilidade em Produtos, Serviços e Ambientes. Lisboa: Centro Português de Design, 2006. Disponível em: https://www.docsity.com/pt/desig-inclusivo-vol1/4808864/. Acesso em: 05 dez. 2017.

28. IDRC – INCLUSIVE DESIGN RESEARCH CENTRE. What is inclusive design? [2015]. Disponível em: https://idrc.ocadu.ca/about-the-idrc. Acesso em: 22 nov. 2017.

concentra o desenvolvimento de procedimentos metodológicos, planejamento e produção de produtos informacionais, direcionados à diversidade humana, propiciando autonomia aos usuários.

Os conceitos inerentes ao Design Inclusivo, quando associados à metodologia do design centrado no ser humano e técnicas colaborativas aplicadas ao desenvolvimento de projetos, resultam em produtos inclusivos, que combinam criatividade e inovação em design, ao gerar soluções que melhoram a usabilidade de um produto além de proporcionar maior acesso a ele.

Assim, no desenvolvimento de produtos inclusivos destinados à execução das Atividades da Vida Diária (AVD) – como alimentação, locomoção, cuidados básicos com a saúde, higiene e aparência –, o designer precisa olhar para a diversidade, apresentar soluções abrangentes que favoreçam um número maior de pessoas e outras que atendam às características limitantes e às necessidades específicas de um grupo de usuários, promovendo a sua socialização, conforto e autonomia no exercício de atividades rotineiras.

Para isso, é importante que técnicas colaborativas de projeto sejam introduzidas na educação em design centrado no ser humano, de forma que os colaboradores representem mais que sujeitos ou informantes, passando a ser envolvidos no processo de design como participantes ativos. Neste sentido, é imprescindível que haja comunicação entre designers e usuários e, a partir desse envolvimento, os designers compreendam as diferentes experiências e modos como as pessoas se relacionam com os artefatos, envolvendo questões como: usabilidade, interação, convivência, bem como a maneira como veem e interpretam os seus significados.

Neste contexto, são desenvolvidos os processos projetuais de Design Participativo ou método de "projetar com as pessoas" como denominado pelo Centre Helen Hamlyn for Design (CHHD)[29], em que os usuários comumente têm participação

29. CENTRE HELEN HAMLYN FOR DESIGN (CHHD); Royal College of Art; Londres; Reino Unido. Disponível em: http://designingwithpeople.rca.ac.uk/methods. Acesso em: 07 nov. 2019.

ativa no processo de design em parceria com os designers em todas as fases do projeto, exceto, em tese, na etapa de criação e desenvolvimento do protótipo. Por outro lado, segundo Ezio Manzini (2017)[30] e CHHD, no processo de Design Cooperativo, *Codesign*, são os usuários que desenvolvem e executam as ações de projeto sob a orientação dos designers, e estes atuam como facilitadores, permitindo que todos os interessados colaborem e se envolvam nas decisões de projeto e construção de seu significado.

Diante dos conceitos e questões apresentadas, conclui-se que o design inclusivo pode promover inclusão e acessibilidade de grupos sociais a partir de práticas projetuais interdisciplinares que envolvem disciplinas, como design gráfico, design da informação, design de produto, design centrado no ser humano, design participativo e cooperativo, com possibilidades transdisciplinares, associadas cientificamente a outras áreas de conhecimento, como educação e terapia ocupacional.

30. MANZINI, Ezio. Design: quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo, RS: Ed. UNISINOS, 2017.

DESIGN RESPONSÁVEL NA PRÁTICA DAS HUMANIDADES DIGITAIS

Por Cristina Portugal

Ao refletirmos sobre o design, devemos considerar que projetos de Humanidades Digitais envolvem designers preocupados não apenas com a representação simbólica da linguagem, mas também com questões para além do design. O design tem um papel ativo e determinante na sociedade onde atua, como um dos principais edificadores da cultura. Fazer aflorar, de forma inequívoca, a percepção e a conscientização deste papel é um dos objetivos principais deste estudo.

O termo Humanidades Digitais é cunhado pela autora Hockey[31] e passa a ser utilizado a partir de 2004. Segundo a autora, as Humanidades Digitais são uma área acadêmica interdisciplinar que fornece metodologias específicas da área das tecnologias digitais para serem incorporadas na

31. HOCKEY, Susan. The History of Humanities Computing, em Susan Schreibman, Ray Siemens e John Unsworth, eds., Companion to Digital Humanities. Oxford, Blackwell, 2004.

investigação nas Humanidades como um todo. Esta designação abarca um conjunto de outras designações anteriores, tais como Computação para as Humanidades, Informática Aplicada à História, Linguística Computacional, Patrimônio e Computação, Arte Digital, entre outras.

O Manifesto de Humanidades Digitais foi criado em 2010, na cidade de Paris, durante a realização do *THATCamp*. Estabeleceu-se a seguinte definição para “Humanidades Digitais”:

1. A opção da sociedade pelo digital altera e questiona as condições de produção e divulgação dos conhecimentos;

2. As humanidades digitais referem-se ao conjunto das Ciências humanas e sociais, às Artes e às Letras; não negam o passado, apoiam-se no conjunto dos paradigmas, savoir-faire e conhecimentos próprios dessas disciplinas, mobilizando simultaneamente os instrumentos e as perspectivas singulares do mundo digital;

3. As humanidades digitais designam uma transdisciplina, portadora dos métodos, dos dispositivos e das perspectivas heurísticas ligadas ao digital no domínio das Ciências humanas e sociais (DACOS, 2011 p.1)[32].

Em publicações anteriores[33] apontamos que o Design pode colaborar para projetos em Humanidades Digitais, pois engloba o conjunto de pesquisas e experiências que visam facilitar a utilização dos recursos digitais no âmbito social, tornando-os mais intuitivos e acessíveis. Neste sentido, é de suma importância refletir sobre a relevância da ação da área de Design e do papel dos designers perante as práticas em “Humanidades Digitais”. Anne Burdick et al. (2012) afirma que, para os humanistas digitais, o Design é uma prática criativa que aproveita restrições culturais, sociais, econômicas e tecnológicas para trazer sistemas e objetos para o mundo. O campo do design vem explorando com sucesso as tecnologias para a produção cultural, estejam estas presentes em produtos úteis e funcionais ou por meio da formação do imaginário cultural. Como as Humanidades

32. DACOS, Marin. Manifesto das Humanidades Digitais. Disponível em: https://tcp.hypotheses.org/497. Acesso em: 17 out. 2020.

33. Ver PORTUGAL, Cristina. "Design para projetos de Humanidades Digitais", p. 5596-5606 . In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2019.a

Digitais exploram e interpretam esse imaginário, o seu envolvimento com o design ocorre em um método de pensamento e de elaboração de conhecimento em que a prática é indispensável.

Livros impressos e estudos humanísticos têm uma história compartilhada. Durante séculos, os humanistas trabalharam com formatos - a página impressa, o códice encadernado – que permanecem consistentes. Mas a comunicação em ambientes digitais exigiu a invenção de novos formulários, ferramentas e esquemas. A falta de convenções e a oportunidade de imaginar formatos com *affordances*[34] muito diferentes da impressão trouxeram reconhecimento da transformação da construção sociocultural e implicações cognitivas diversas dos formatos impressos, mas destacaram o papel do design na comunicação[35].

O design com “D”, caixa-alta, abrange desde o “Design Thinking” até as “Ciências do Design”, que incluem domínios acadêmicos, especializações, como engenharia e interação humano-computador e os projetos de Humanidades Digitais envolvem mais especificamente designers de comunicação visual, de interação e experiência do usuário que estão preocupados com a representação simbólica da linguagem, expressão gráfica de conceitos e questões de estilo e identidade[36].

As tecnologias de informação e de comunicação propiciam que nossa relação com o ambiente seja, cada vez mais, efetuada não pela interação com os objetos em si, mas sim com os signos que expressam estes objetos, a partir de uma linguagem inteligível que possibilita nossa ação. Portanto, o Design tem a função social de tornar o ambiente inteligível, possibilitando nossa ação a partir dos signos e da construção da legibilidade do discurso comunicativo nos ambientes, sejam eles virtuais ou não.

É fundamental considerar o Design como um processo ativo que influencia a sociedade criando sua cultura material e imaterial. O mundo em que vivemos é mais que a matéria – que se encontra solidificado como forma – e que se deteve no tempo. Sua forma está definida mediante a

34. Affordance é um termo adotado por James Gibson (1977) ao se referir às possibilidades de ação oferecidas pelo ambiente. Perceber uma affordance consiste em identificar a relação entre uma unidade e seu uso. O ser humano, independentemente de suas capacidades visuais, utiliza affordances na realização de suas atividades cotidianas, como atravessar a rua, por exemplo. (In: GUIMARÃES, 2020).

35. BURDICK, Anne, [etal.]. Digital_humanities. Massachusetts: MIT Press, 2012.

36. BURDICK, 2012..

atividade, e a ação é o seu centro. Se o Design é concebido orientado à ação, entendida como interação ativa e mudança criadora, ele não focará somente o objeto como forma. Ao contrário, os designers irão se preocupar pelo desenvolvimento de modelos de processos interativos, nos quais os objetos desempenham um papel central indiscutível como meio para a ação[37]. Tendo por base esta ideia, o Design e as práticas em Humanidades digitais irão se relacionar com a totalidade do espectro concreto e intelectual da interação humana, entre as pessoas, entre usuários e produtos, e com o mundo em que habitamos.

Vivemos em uma época que a Internet, assim como os diversos equipamentos e tecnologias disponíveis para se conectar a ela, possibilitou a construção de um novo paradigma de geração de conhecimento e acesso à informação. Apesar da agilidade na mudança de sistemas e processos, podemos perceber que as tecnologias digitais exteriorizaram e impulsionaram quatro qualidades do ser humano: a curiosidade, a criatividade, a cooperação e a vivência do lúdico. A interatividade é apontada como uma das melhores aberturas para estas questões e para o pensamento criador[38].

A computação móvel, pervasiva e ubíqua possibilitou a interatividade criando uma sociedade com cognição distribuída e ainda modificou, de maneira célere, a vida cotidiana. Porém Lanter (2010)[39] adverte:

> *Criamos extensões para o ser, como olhos e ouvidos remotos (webcams e telefones celulares) e memória expandida (o mundo de detalhes que você pode encontrar on-line). Essas extensões se tornam as estruturas por meio das quais você se conecta ao mundo e a outras pessoas. Essas estruturas, por sua vez, podem mudar a forma como você vê a si mesmo e ao mundo. Nós aprimoramos a sua forma de pensar por manipulação direta da sua experiência cognitiva, não indiretamente, pela argumentação. Basta um pequeno grupo de engenheiros para criar uma tecnologia capaz de moldar todo o futuro da experiência humana com uma incrível velocidade. (LANIER, 2010, p. 22)*

37. MEURER, Bernd. User-Centred Graphic Design. In: FRASCARA, Jorge; MEURER, Bernd; TOORN, Jan van; WINCKLER, Dietmar. Mass Communication And Social Change. CRC Press, 1997.

38. MOURA, Mônica. O Design de Hipermídia. Tese Doutorado ,PPG em Comunicação e Semiótica. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo: 2003.

39. LANIER, Jaron. Gadget: você não é um aplicativo! São Paulo: Saraiva, 2010.

Apesar das possibilidades das tecnologias digitais serem enormes, existe no momento um abismo entre a maturidade alcançada pelos meios tecnológicos e a imaturidade conceitual sobre como e com qual objetivo os novos meios de informação e comunicação são utilizados no contexto social[40].

Estudos[41] sobre o conceito de distância cultural no contexto da influência da tecnologia e do impacto das invenções sobre o desenvolvimento social explica a situação do ser humano diante de novas tecnologias no qual as mudanças provocam tensões em virtude da demora necessária para a assimilação dos progressos tecnológicos e das descobertas científicas pelas instituições sociais e pelos indivíduos acomodados a sua própria cultura. Contudo, estes indivíduos são obrigados a adaptar-se à nova realidade, pagando o custo de uma desorganização. Os problemas sociais que os indivíduos enfrentam surgem do fato de que os aspectos materiais da cultura tendem a modificar-se com mais rapidez do que seus traços psicológicos.

Diante do exposto, finalizamos com a seguinte questão:

> *Na verdade, estamos sendo duplamente ludibriados: quando entregamos os nossos dados – que acabam no balanço dos ativos do Google – em troca de serviços relativamente triviais, e quando esses mesmos dados são utilizados para customizar e estruturar o nosso mundo de maneira pouco transparente e pouco desejável. (MOROZOV, 2018, p. 617)*[42]

Ou seja, faz-se necessária uma reflexão crítica do campo do Design: ao projetar, os designers estão cientes dos problemas sociais, econômicos, políticos que impossibilitam a criação de uma sociedade sustentável?

Se o Design tem a função social de tornar o ambiente inteligível, possibilitando nossa ação, perguntamos qual a responsabilidade dos designers diante da produção e divulgação dos conhecimentos e das questões singulares do mundo digital e se estão aptos para trabalhar de forma transdisciplinar com o intuito de propor soluções para os problemas que afetam a humanidade.

40. MALDONADO, Tomás. Memoria y conocimiento. Sobre los destinos del saber en la perspectiva digital. Barcelona, Gedisa, 2007.

41. ORGBUM, Willian (1989), In: COULON, Alain. A Escola de Chicago. Campinas. Papirus, 1995.

42. MOROZOV, Evgeny. Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

DESIGN COMO ATIVISMO NAS AÇÕES DE RESPONSABILIDADE SOCIAL: INCLUSÃO, ACESSIBILIDADE E HUMANIDADES

Por José Carlos Magro Júnior

A atuação dos designers, ampliada com as propostas de novos papéis dentro da sociedade, coloca os especialistas[43] em design como agentes de inovação social, atuando como ativistas, facilitadores, estrategistas, coordenadores e militantes. No ativismo, os designers desempenham papéis de responsabilidade na expansão de ações direcionadas às novas iniciativas, seja por meio da organização de redes colaborativas e grupos de trabalho que possam atuar tanto diante das problemáticas quanto das inovações de ordem social, quando as propostas de mudanças não encontram caminhos efetivos para sua concretização.

O ativismo é resultado de uma postura crítica e fortemente questionadora, que luta pela defesa da democracia e dos diferentes pontos de vista resultantes das tensões que operam no social, discutindo o presente e planejando cenários futuros, logo, o ativismo transita entre o que acontece e o que ainda vai acontecer, e designers ativistas buscam a melhoria e justiça social, tendo uma visão ética sobre as perspectivas futuras, criando movimentos discordantes, subversivos e diversificados, por meio da diferença e alteridade.

Questionamentos ligados ao ativismo e à responsabilidade social e ambiental já eram colocadas em pauta na década de 60 e 70 por autores do design[44] e das ciências sociais, decorrentes dos movimentos sociais que emergiram em todo o planeta durante o período, propondo novos comportamentos e ações por meio da contestação social. O campo do design, com essa ligação direta ao *zeitgeist* – espírito do tempo, em alemão –, passou a problematizar e desenvolver ações que possibilitam repensar os padrões vigentes, estabelecidos por dinâmicas econômicas e de mercado,

43. MANZINI, Ezio. Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. Massachusetts: MIT Press Books, 2015.

44. CLARKE, Alisson J. Actions Speak Louder: Victor Papanek and the Legacy of Design Activism. Design and Culture (2013), 5(2), 151-168. doi:10.2752/175470813x13638640370698. Acesso em: 15 out. 2020.

lançando um olhar sobre as práticas de consumo, o tempo dos objetos, reutilização, reciclagem, senso de responsabilidade, pautando o design por um viés socialmente responsável e ecológico.

Designers na atuação ativista[45] se conectam às novas exigências da sociedade com suas inconstâncias, desequilíbrios e problemáticas, atuando como agentes de transformação nos paradigmas existentes, inseridos em locais estratégicos de mudança de consciência e facilitando a transição de padrões e comportamentos para uma interação entre sociedade e ambiente que esteja direcionada para resultados com impactos positivos, respeitando os limites físicos e questionando os limites morais e éticos que são estabelecidos por meio do sistema em uma ordem opressiva que parte de cima para baixo.

O design vinculado a valores, atitudes e experiências pode ser entendido como uma resposta à complexidade do mundo contemporâneo, ao encontro das novas composições e relações sociais com suas diferentes construções de identidade, materializando e viabilizando novos interesses e significados. Designers ativistas estão fundados no senso de justiça para propor mudanças nas visões de mundo, partindo da transgressão da realidade para resolver, denunciar, conscientizar as pessoas ou, até, transformar as situações que operam na ordem do social.

As ações e decisões de forma individual ou coletiva são encorajadas, catalisadas e provocadas por meio do ativismo em design para mudanças sociais, culturais e políticas, seja no micro, seja no macro universo. Em um pensamento do design como política, diante de cenários em que as ordens institucionais são ineficazes para responder às necessidades da sociedade, em que conceitos de liberdade, soberania e democracia encontram-se fragilizados por ações de governos ou partidos, uma possibilidade poderosa de promover a mudança tão almejada é por meio da capacidade de projetar, profundamente formadora no ser humano, uma vez que os sujeitos estão inseridos

45. FUAD-LUKE, Alastair. Design activism's teleological freedoms as a means to transform our habitus. In: FUAD-LUKE, A.; HIRSCHER, A.-L.; MOEBUS, K. Agents of Alternatives: Re-designing Our Realities. Berlin: Agents of Alternatives, 2015. Disponível em: https://issuu.com/agentsofalternatives/docs/aoa_online_free_pdf. Acesso em: 15 out. 2020.

em um mundo projetado, na relação entre o artificial e o natural, aumentando a responsabilidade do design para articular uma reinvenção.

Cinquenta anos depois e os mesmos questionamentos continuam presentes na realidade contemporânea, reforçando a ideia do design ao desenho e planejamento de cenários futuros, que se relaciona ao ativismo quando parte de noções de igualdade e justiça, por meio de visões amplas, radicais e revolucionárias, sendo oposição ao sistema na construção de outras realidades, tendo em vista os limites físicos do planeta e os impactos do consumo na sociedade[46]. Por meio do questionamento dos projetos de design, o ativismo aponta para mudanças em favor de grupos em estado de vulnerabilidade, na tomada de ações em nome das injustiças com abordagens políticas não tradicionais, coordenadas com ações coletivas ou livres, seja por meio dos coletivos, movimentos sociais, grupos ou sujeitos, com a proposta de refletir e questionar a ação do design em favor de outras necessidades.

A abordagem do ativismo em design se torna adequada e coerente no estudo da realidade que compõe as instâncias do design contemporâneo[47], com um olhar sobre as questões de gênero, transição, acessibilidade, sustentabilidade e política, pois engloba um pensamento que atua na alteração das posições e estados, assim como apresenta a criação de narrativas e artefatos a partir de visões pautadas na mudança de consciência e transformação da realidade.

Os princípios gerais do ativismo se encontram em movimentos plurais, não respondendo por uma ação única, singular, mas antes necessários a pensar o ativismo como uma questão ética, aplicando a discussão de objetos abstratos para contextos de vida real, forçando olhares para o futuro, tendo em vista que as ações podem demorar para acontecer ou para serem efetivas, mas isso não apaga a importância dessa ação para desenhos e projetos de uma sociedade que está no horizonte[48]. Além da ética, outra relação necessária no ativismo é sua relação com a democracia, uma vez que as instituições estão comprometidas

46. PAPANEK, Victor. Arquitectura e Design. Ecologia e Ética. Edições 70. Lisboa: 2007.

47. MOURA, Mônica. Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

48. JORDAN, Tim. Activism! direct action, hacktivism and the future of society. London: Reaktion Books Ltd, 2001.

em ações políticas amplas, não focadas em movimentos individuais e sim na coletividade, e, para o design, ativismo e democracia resultam em uma atenção sobre as falhas e sobre as potências da atuação na sociedade.

Nesse caminho de relações existentes na contemporaneidade do design, estabelecer o pensamento crítico e desenvolvê-lo é uma tarefa necessária, em face das enormes diferenças que compõem a realidade. O gigante desequilíbrio entre centros de poder e periferias do sistema, a visão crítica sobre a atuação e sobre a produção do design devem nortear o desenvolvimento prático e teórico da área, ou ao menos deveria, centrando a ideologia do design em sua função social.

Diante dos fatores apresentados, este capítulo não pretende propor uma conclusão. Assim como a contemporaneidade, e seu processo liberto, a reflexão que permeia este texto dialoga com ideias de política, ética, democracia, direitos humanos, oportunidades e de contestação, permitindo com que ligações sejam feitas e que estas permaneçam abertas ao desenvolvimento. O ativismo, com suas raízes baseadas no questionamento da realidade, seja a corrente ou a futura, apresenta um caminho importante de observações para serem feitas dentro do campo do design, explorando maiores possibilidades de apresentar respostas às problemáticas.

Por fim, é importante destacar o design para ações que estão além das tradicionais barreiras e especificidades da área, ampliando novas oportunidades, relações e discussões para serem realizadas no contexto de vida real, diante dos problemas e de situações que merecem a atenção de diferentes campos, em prol de uma ação coletiva com repercussões em diferentes camadas e realidades sociais. O design precisa agir continuamente, diante de tanta instabilidade em um país que passa por crises sociais, políticas e econômicas, o elemento projetual e a natureza de resolução de problemas e propostas de ação devem guiar as iniciativas, condutas e comportamentos para que

a mudança de consciência e de equidade finalmente aconteça contribuindo para a melhoria das questões básicas de vida da população.

DESIGN SOCIOPOLÍTICO E ATIVISTA NAS AÇÕES DO FEMINISMO CONTEMPORÂNEO E EM BUSCA DA EQUIDADE

Por Valdirene Vieira Nunes e Raquel Bosso Romano

O feminismo é um movimento social que nasce numa proposta ativista em busca da equidade de direitos civis, jurídicos, políticos e a igualdade entre os gêneros. O movimento feminista pode ser dividido em três fases, sendo a primeira marcada inicialmente na Revolução Francesa com a publicação do manifesto “Declaração dos Direitos da Mulher e da Cidadã” (1791) idealizado por Olímpia de Gouges e os movimentos sufragistas dos séculos XIX e XX. A segunda fase é marcada entre as décadas de 60 e 70 com a busca da liberação feminina, e a terceira fase, que podemos chamar de feminismo contemporâneo, ocorre a partir dos anos 1990 libertando-se da visão burguesa, da representatividade relacionada apenas as mulheres brancas e de classe média, incluindo as questões das mulheres negras e do movimento LGBTQIA+.

O movimento feminista ocorre, de modo a alternar pautas e discussões conforme as especificidades dos territórios e suas conquistas. Boa parte dos textos que refletem sobre o tema trazem o recorte territorial com base principalmente nos acontecimentos da Europa e dos Estados Unidos a partir do século XIX. Porém grupos minoritários e oprimidos sempre reivindicaram seus direitos na história, anteriormente ou em outras regiões, mesmo que essas lutas não tenham sido divulgadas, negadas ou repercutidas. Várias autoras detalham e ampliam as definições relacionadas ao feminismo contemporâneo, entre elas BRANCA ALVES & JACQUELINE PITANGUY (1985)[49], MARIA TELLES (1999)[50], BELL HOOKS (2000)[51], que

49. ALVES, Branca Moreira.; PITANGUY, Jacqueline. O que é feminismo. - São Paulo: Brasiliense, 1985.

50. TELES, Maria Amélia de Almeida. Breve História do Feminismo no Brasil. - São Paulo: Brasiliense, 1999.

51. HOOKS, Bell. O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras. Tradução de Bhuvi Libanio. - 11ª ed. - Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2020.

apontam o feminismo como um movimento para acabar com o machismo, a exploração sexista e a opressão, superando as formas de organização permeadas por assimetria, autoritarismo, patriarcado e pelas relações de poder e exploração de grupos sobre outros grupos ou indivíduos. Tendo estas questões em vista, a organização do movimento ocorre de maneira descentralizada, caracterizado pela auto-organização de mulheres em múltiplas frentes ou em pequenos grupos propondo uma transformação social econômica, política e ideológica. Dessa forma, o feminismo possui raízes no passado mas é construído diariamente, fundamentado na consciência da opressão e no constante questionamento sobre as relações de poder, lutas e conquistas que são estabelecidas em busca de uma transformação social, assim novos questionamentos prosseguem e o movimento incorpora outros aspectos.

As autoras Cheryl Buckley (2020)[52] e Margareth Rago (1996)[53] apresentam alguns dos principais debates do feminismo na contemporaneidade, como a crescente onda da interseccionalidade, que se define como uma política de identidade que reconhece uma série de posições dos sujeitos, incluindo classe, sexualidade, raça, etnia, geografia e gênero. E apontam como os ideais feministas mais presentes no mundo contemporâneo: liberdade individual, aceitação da decisão pela maternidade, expansão de práticas sexuais e cuidados com o corpo e a saúde. Outras conquistas são a epistemologia feminista e os estudos de gênero sendo incorporados como um campo de conhecimento que compreende pluralidades e diferenças que repercutem tanto na academia como nas práticas políticas públicas relacionadas ao Estado. Essas conquistas não esgotam as necessidades de mudanças, sendo necessário trabalho constante do movimento feminista no avanço da igualdade entre os gêneros, que incluam a totalidade dos indivíduos uma vez que compreende-se a interseccionalidade e os múltiplos eixos de opressão existentes.

Em meio a essas ações, a Organização das Nações Unidas (ONU) também indica as questões de gênero nos 17 Objetivos de Desenvolvimento

52. BUCKLEY, Cheryl. Made in Patriarchy II: Researching (or Re-Searching) Women and Design. In: Design Issues, v 36, n. 1, pp. 19-29, 2020.

53. RAGO, Margareth. Adeus ao feminismo? Feminismo e (pós) modernidade no Brasil. Campinas: Cadernos AEL, n.3-4, 1996.

Sustentável (ODS)[54] e nas 169 metas anunciadas na Agenda Universal 2030 que trata a questão da igualdade de gênero na ODS 5. As metas e os objetivos relacionados a esta ODS apontam a extinção da discriminação, violência, tráfico e exploração sexual, casamentos prematuros, mutilação genital, bem como o reconhecimento e a valorização do trabalho doméstico, de assistência familiar, garantias para a liderança feminina, os direitos à saúde sexual e reprodutiva, o uso das tecnologias de informação e comunicação e a adoção e fortalecimento das políticas para o empoderamento de mulheres e meninas. Mesmo assim, ainda é pouco com relação a todas as necessidades das mulheres e meninas ao redor do mundo, ou seja, não apenas em contexto, mas também em termos numéricos ainda é insuficiente, pois há muito mais a ser atendido.

Vivemos um momento de efervescência de crise de valores, em que questões como a desinformação, o negativismo e a inclusão são debatidas com maior enfoque. Porém faz-se recorrente uma inclusão com exclusões, em um movimento transicional, em que os alcances das ações feministas são ainda obtidos por autodeclaração que, por sua vez, é carregada de lutas, e que ao não ter o apoio da sociedade leva à inviabilização do pleno direito de um reconhecimento equitativo em diversas áreas, incluindo-se o design. A percepção na atualidade de pleitear equidade para grupos ainda sem privilégios torna-se mais evidente, porém não confere fortes ações para as mulheres que já estão em postos de evidência para se efetivar o protagonismo.

Pautando-se nas lutas e na relevância do trabalho feminino, na compreensão e reconhecimento da contribuição do gênero feminino nos diversos âmbitos, as autoras Fernanda Henriques e Danielle Nakatsu (2019)[55] afirmam que, como toda reivindicação de “minoria”, o movimento feminista ainda possui demasiada rejeição por parte de uma grande parcela da sociedade – principalmente dos segmentos mais conservadores e, ainda, o feminismo como um movimento tão discutido na multiplicidade das mídias atuais é cheio de prejulgamentos e preconceitos.

54. Fontes: SOBRE A ONU MULHERES, disponível em: https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/ e http://www.onumulheres.org.br/onu-mulheres/sobre-a-onu-mulheres/

55. HENRIQUES, Fernanda; NAKATSU, Danielle Naomi. Projeto “Papel da Mulher”: conceitos sobre feminismo, design e infográficos. 13º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN. 2019, Joinville. In: Anais do 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Joinville: Univille, 2019.

Desta forma, buscar potencial histórico das realizações femininas é legitimar as ações realizadas, é equivaler a ancestralidade dos fatos que foram e permanecem negligenciados. Trazer as narrativas e produções das mulheres contribui para retirar do anonimato no presente e promover ações para o reconhecimento dos fatos.

Neste sentido, uma das ações possíveis para minimizar a desigualdade entre gêneros consiste no ensino e na disseminação dos fatos não registrados na grande história e caminhar no sentido de valorização das pequenas narrativas, atribuindo importância as pessoas comuns, seja por meio de publicações que destaquem as realizações e o papel de importância das mulheres, seja no resgate de realizações do passado para a equidade no presente, na busca de assegurar a inclusão no futuro. Nesta defesa destaca-se a afirmação de Mônica Moura: nesse contexto da transmissão do conhecimento, da ampliação das bases culturais no contemporâneo, aponta que educar, especialmente em design, significa pensar, observar e analisar o tempo contemporâneo visando a processos geradores de novas possibilidades e conhecimentos (MOURA, 2011, p.88)[56].

Compreende-se o Design na contemporaneidade como um campo com possibilidades de ações ativas para o reconhecimento das mulheres na constituição desta área e também em sua atuação nos mais diversos segmentos do campo do design. Porém faz-se necessário desmistificar e retirar do anonimato as profissionais do design e não reiterar a atuação do gênero feminino somente a áreas atribuídas e condicionadas ao gênero feminino, tais como têxtil, moda, design de interiores.

Resultados da nossa investigação sobre a atuação das mulheres designers no contemporâneo brasileiro[57] apontam questões para reflexão a respeito do protagonismo feminino. Analisando a principal premiação na área de design de produto que é o Prêmio Design Museu da Casa Brasileira (MCB), no período compreendido entre os anos de 2017 e 2019, o número de mulheres premiadas é

56. MOURA, Mônica. Design e ensino contemporâneos: dúvidas, desafios e expressões e discursos. In: DOMICIANO, Cássia L. C. (Org.). Ensaios em design: ensino e produção de conhecimento. Bauru: Canal 6, 2011. v. 1, p. 82-113.

57. ROMANO, Raquel; NUNES, Valdirene; MOURA, Mônica (2020). Protagonismo Feminino no Prêmio Museu da Casa Brasileira: análise dos anos 2017 a 2019. In: Colóquio Internacional de Design/ edição virtual 2020.

proporcionalmente inferior ao gênero masculino, principalmente em alguns segmentos, como no caso de Iluminação. Em 2017 foram premiadas 22 pessoas do gênero masculino e apenas 2 do gênero feminino e, ainda, neste segmento não consta nenhuma mulher como jurada em nenhum dos anos analisados. No segmento de mobiliário, em 2019, entre os 32 premiados, 28 são homens e 4 são mulheres. Na premiação relacionada ao design gráfico (cartaz e identidade visual), em 2018, dos 18 premiados, apenas 4 são do gênero feminino. Essas diferenças ocorrem em diversos momentos do Prêmio, ao analisar o júri notamos que em uma média de 53 jurados por ano, apenas uma era uma mulher negra.

A frequência de mulheres como autoras ou integrantes de uma equipe de projetos premiados aumentou durante os anos, mas o maior número de premiação para mulheres designers ocorre no segmento de Têxteis e Trabalhos Escritos corroborando a perspectiva da atuação feminina no âmbito de afazeres do lar, da moda ou no âmbito da educação, reiterando o que a autora Cheryl Buckley (1986)[58] apontou na atuação majoritária de mulheres na área do design nos segmentos de moda, bordados, decoração, cerâmica e joalheria, também observamos o direcionamento de suas carreiras para a área de ensino e de pesquisa devido a uma possível maior flexibilidade de horários de trabalho. Esse fato é devido, principalmente, por causa das múltiplas jornadas de trabalho que são consequência das responsabilidades atribuídas às mulheres ainda no presente, relacionado aos afazeres e gerenciamento do ambiente doméstico, aos cuidados com a família e filhos.

Por sua vez, especificamente na área de design de moda, um exemplo recorrente e discriminatório diz respeito a valorização e atribuição da designação profissional que ocorre no sistema do mercado. Os costureiros são enaltecidos e adquirem o reconhecimento como grandes criadores de moda ou estilistas, enquanto às mulheres costureiras a máxima designação que cabe a elas é o termo modista. O mesmo caso se refere aos alfaiates, geralmente o termo e distinção profissional é atribuída apenas aos profissionais de

58. BUCKLEY, Cheryl. Made in Patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design. In: Design Issues, v. 3, n. 2, pp. 3-14, 1986.

gênero masculino, enquanto para as mulheres alfaiates (ou alfaiatas) cabe apenas a designação de auxiliares, costureiras, calceiras ou similar, nunca como alfaiate.

A respeito da participação das mulheres no segmento da moda, como designers e estilistas no design contemporâneo brasileiro, desenvolvemos o levantamento de dados como parte de nossa pesquisa que foi realizado no maior evento de moda do Brasil, o São Paulo *Fashion Week* (SPFW)[59], na plataforma *on-line,* entre os anos de 2017 e 2019, nas edições de número 44, 46 e 48 e selecionamos as marcas que atuaram nos desfiles nesse período, para constatar se existiu equidade entre os gêneros feminino e masculino na função de estilista/designer responsável pela coleção apresentada.

Das 91 marcas, o resultado aponta 51 homens e 40 mulheres na modalidade de estilista/designer das marcas. Nesta proporção de resultados, podemos observar que não existe uma disparidade gritante na equidade de gêneros. Porém se compararmos com o resultado da pesquisa a respeito das relações de gênero nas universidades brasileiras, concluiremos que este número confirma uma exclusão, uma vez que em porcentagem, comprova que, nos cursos superiores em Design de Moda, 90% dos alunos são mulheres[60].

Essa diferença que podemos apontar como a invisibilidade feminina no campo profissional da área de design é uma decorrência da construção social e cultural constituída pelas relações de poder que estabelecem e tornam tradicionais conceitos enraizados e apoiados pelo pensamento dominante. Para a transformação ou mudança destes aspectos faz-se necessário a reunião de esforços de diversas áreas.

Assim, desempenham papel importante os estudos acerca do design e feminismo que podem colaborar somados a outras áreas do conhecimento para a geração e efetivação de mudanças.

59. TEMPORADAS SÃO PAULO FASHION WEEK. Disponível em: https://ffw.uol.com.br/spfw/n44/temporadas/. Acesso em: 21 out. 2020.

60. BARRETO, Andreia. A mulher no ensino superior: distribuição e representatividade. Cadernos do GEA, Rio de Janeiro, v. 1, n. 6, p.1-46, jul. 2014. Semestral. Disponível em: http://flacso.org.br/files/2016/04/caderno_gea_n6_digitalfinal.pdf. Acesso em: 22 out. 2020.

Outro aspecto é a ínfima citação às mulheres designers nos registros históricos e suas contribuições para o desenvolvimento da profissão. São poucas citações e referências a respeito da contribuição feminina na área. Por exemplo, nas publicações de história do design, as autoras Ana Beatriz Andrade e Ana Maria Rebello (2008)[61] declaram que até a década de 60, quando o movimento feminista impulsionou os estudos de gênero, as referências femininas na história do design eram escassas. Começaram a ocorrer a partir dos anos 1990, com o design contemporâneo, tendo em vista a demanda por posicionamento crítico na historiografia da área. Sobre este tema, um levantamento quantitativo realizado pelo pesquisador Lima (2017)[62] expõe as diferenças entre nomes femininos e masculinos citados em livros da história do design brasileiro, confirmando o panorama de poucas referências às mulheres. Alguns exemplos aparecem no livro *Uma Introdução à História do Design*, de Rafael Cardoso (2008), no qual entre 347 nomes citados, apenas 25 são de mulheres e no livro *Design no Brasil*, de Lucy Niemeyer (2007), no universo de 287 nomes de designers, apenas 14 são femininos.

A ausência de mulheres nos registros históricos da área desperta questionamentos e indica espaços que precisam ser assumidos e revelados. Para Cheryl Buckley (1986), essas omissões não são acidentais, mas consequência direta de métodos historiográficos específicos que excluíram a participação feminina. A mesma autora, em 2020, em sua atuação como presidente editorial da revista *Design Issues* entre 2011 e 2016, aponta que, embora vários artigos em design tenham como base a preocupação com o gênero (por volta de 25%), a revista publicou poucos artigos entre 2009 e 2018 que abordassem temas diretamente relacionados às mulheres e esta questão se deslocou para o âmbito da pesquisa acadêmica na área. Além disso, boa parte dos textos fundamentais da história do design feminista foram publicados há 35 anos. Esses autores direcionam para a necessidade de rever a narrativa histórica do design, principalmente da América Latina, reconhecendo

61. ANDRADE, Ana Beatriz P.; REBELLO, Ana Maria. A invisibilidade feminina no design: da Bauhaus ao Brasil. In: Tercer Encuentro Latinoamericano def Diseño. Conferência da Universidade de Palermo, Buenos Aires, Argentina, 2008.t

62. LIMA, Rafael L. E. de. Designers mulheres na História do Design Gráfico: o problema da falta de representatividade profissional feminina nos registros bibliográficos. In: XXIX Simpósio Nacional de História - contra os preconceitos: história e democracia, 2017.

as mulheres que contribuíram com a área, para além dos segmentos já comumente atrelados ao feminino e ao ambiente doméstico. Assim, utilizando das ferramentas críticas do feminismo para contribuir e valorizar as mulheres no design.

O design contemporâneo evidencia o cotidiano de nossa sociedade bem como suas contradições e desigualdades. Diante dessas questões, para repensar a área, resgata formas que evoquem a questão social; somando design e outros campos de conhecimento, busca soluções para os problemas que emergem, entre eles, as questões de igualdade entre os gêneros e, para isso, é necessário o conhecimento das pautas feministas, bem como de suas lutas e conquistas ao longo das décadas. O diálogo entre o design contemporâneo e o feminismo pode contribuir para a legitimação do reconhecimento da importância das mulheres no design.

DESIGN DE TRANSIÇÕES PARA A SUSTENTABILIDADE A CAMINHO DE UM CENÁRIO IGUALITÁRIO E HUMANISTA

Por Iana Uliana Perez

A atuação de design nas últimas décadas esteve fortemente atrelada ao estímulo do consumo e à manutenção do sistema socioeconômico vigente. Por isso, desde a década de 70, designers e teóricos, como Victor Papanek (1971), denunciavam a insustentabilidade da prática do design, clamando por mais responsabilidade socioambiental na área. Muitos outros designers e pesquisadores têm acatado esse apelo, estabelecendo o que hoje chamamos de Design para a Sustentabilidade: a prática e a teoria do design comprometidas com a promoção de sustentabilidade ambiental, social e econômica.

Ao longo do tempo, o Design para Sustentabilidade tem se expandido desde ações pontuais, como a seleção de materiais com menor impacto socioambiental, passando pelo projeto do ciclo de vida dos produtos, até atuações mais sistêmicas, como o projeto de sistemas produto-serviço. No entanto, a prática e o ensino de design ainda enfocam o desenvolvimento de novos produtos e tecnologias mais eco eficientes – os quais, ainda que importantes, não são suficientes para promover o nível de mudança necessária para enfrentar os diversos problemas socioambientais contemporâneos. Mais do que oferecer melhorias pontuais em ou por meio de produtos e serviços, os designers precisam contribuir para a promoção de mudanças radicais, no sentido de atacar a raiz dos problemas enfrentados. São necessárias transformações sistêmicas, com mudanças disruptivas no modelo de produção e consumo, assim como nos modos de pensar e de viver. Em suma, é necessária a transição para um novo sistema social, econômico e político.

Uma alternativa para romper com o atual modelo de produção e de consumo é o Design de Transições para Sustentabilidade, vertente que começou a adentrar a prática e a pesquisa em design a partir de 2015, quando o termo *transition design* foi cunhado pela pesquisadora Terry Irwin (2015)[63]. O Design de Transições para a Sustentabilidade foca na promoção de mudanças radicais rumo a cenários futuros mais sustentáveis, conduzindo não só a transições tecnológicas, como a alterações disruptivas nos sistemas que sustentam a sociedade. Para isso, atua em diferentes níveis: institucional, organizacional, sociocultural e tecnológico. O Design de Transições tem como resultado não apenas uma visão de longo prazo, como também soluções de curto e médio prazo inspiradas pelos cenários desenvolvidos[64]. Essa contribuição é importante, pois permite a formulação de estratégias para a concretização da visão de longo prazo.

Tanto as estratégias quanto os cenários futuros devem ser adaptados a cada local. No entanto, o Design de Transições tem se desenvolvido,

63. IRWIN, T. Transition design: A proposal for a new area of design practice, study, and research. Design and Culture, 7:2, pp. 229-246, 2015.

64. Segundo os autores e autoras: IRWIN, 2015; HOUTBECKERS, Eeva; GAZIULUSOY, Idil. Ecofeminist understandings of care and design for sustainability transitions: towards a theoretical framework of work for the degrowth movement. In: NORDES 2019: WHO CARES?, 8., 2019, Espoo, Finland. Disponível em: https://doi.org/10.1016/0010-4485(79)90140-4. Acesso em: 09 fev. 2020; e CESCHIN, Fabrizio; GAZIULUSOY, Idil. Evolution of design for sustainability: From product design to design for system innovations and transitions. In: Design Studies, 47, pp.118–163, 2016.

sobretudo, no Norte Global, com destaque para os Estados Unidos[65] e a Finlândia[66]. Por isso, é necessário adaptar a teoria e a prática do Design de Transições às diferentes realidades de cada localidade do Sul Global. Para tanto, as teorias e práticas do Design de Transições precisam ser analisadas criticamente e adotadas de forma consciente, repensando-as a partir da cultura e das práticas do Sul. Esse processo insere-se no movimento mais amplo de decolonização[67] do design, campo tradicionalmente influenciado pelas teorias e práticas modernistas importadas do Norte – as quais, muitas vezes, não são apropriadas para o Sul[68].

Como deve-se ir além das críticas ao sistema vigente e propor alternativas concretas, destaca-se aqui o Bem Viver como horizonte para um Design de Transições decolonial. O Bem Viver é uma cosmovisão indígena de origem andina: *sumak kawsay* ou *Buen Vivir* no Equador, *suma-qamaña* ou *Vivir Bien* na Bolívia. Marcado pela pluralidade, diversidade e multipolaridade, o Bem Viver apresenta-se de diferentes formas em cada cultura: *ubuntu* na África do Sul, *swaraj* na Índia, *nhande-reko* e *teko porã* no Brasil (povos guaranis). Podemos falar, portanto, em bons conviveres[69].

Mais do que um conceito ou uma teoria, o Bem Viver é um modo de ver a vida e nossa relação com o outro: as pessoas, a comunidade, os seres vivos, a natureza como um todo. É, também, uma alternativa ao paradigma de desenvolvimento[70]. Em uma perspectiva decolonial e de promoção de transições sistêmicas, o design alinha-se ao Bem Viver quando cria condições que diminuam a obrigação por se pensar e agir como indivíduos "modernos", segundo padrões importados do Norte, promovendo a autonomia e a interexistência do diferente[71] que deixaria de ser classificado como "menos desenvolvido" apenas por não corresponder às expectativas modernas do que seria o modo ideal de se viver e pensar. Assim, ao adotar uma perspectiva decolonial, o design deve se relacionar às lutas ontológicas travadas por comunidades e movimentos sociais em defesa de seus territórios e "mundos da vida", ou seja, suas realidades pré-teóricas e pré-reflexivas[72].

65. e.g.In: IRWIN, T., 2015.

66. GAZIULUSOY, İdil; ÖZTEKIN, Elif Erdoğan. Design for sustainability transitions: Origins, attitudes, and future directions. In: Sustainability (Switzerland), 11:13, pp. 1–16, 2019; GAZIULUSOY, İdil; HOUTBECKERS, Eeva. Convergences: Design for Sustainability Transitions and Degrowth. In: International Degrowth Conference, 6. 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Idil_Gaziulusoy2/publication/327118593_Convergences_Design_for_Sustainability_Transitions_and_Degrowth/.pdf. Acesso em: 28 Out. 2019.

67. Por decolonial ou decolonização entende-se o esforço e processo contínuo de tornar pensamentos e práticas cada vez mais livres das heranças ainda vigentes da colonização, mesmo após o processo de desconolização, por meio do qual um país ou território deixa de ser, oficialmente, colônia de outro país (VERGÈS, 2020).

68. Conforme ESCOBAR, A. Response: Design for/by [and from] the 'global South.' Design Philosophy Papers, 15:1, pp 39–49, 2017.

69. ACOSTA, A. O Bem Viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos. São Paulo: Autonomia Literária, Elefante, 2016; SÓLON, P. Bem Viver. In: SÓLON, P. (Org.). Alternativas sistêmicas: Bem Viver, decrescimento, comuns, ecofeminismo, direitos da Mãe Terra e desglobalização. São Paulo: Elefante, 2019. p. 197-217.

70. Como destaca Acosta (2016).

71. Segundo Escobar (2017).

72. ESCOBAR, 2017.

Nesse sentido, o Bem Viver propõe a construção de uma nova civilização que tenha como base a combinação de saberes e práticas dos povos originários e da contemporaneidade[73]. Desse modo, um design de abordagem decolonial alinhada ao Bem Viver deve abraçar a ancestralidade sem negar sua capacidade de operar no mundo contemporâneo e de antever perspectivas futuras[74]. Isso implica em aprender com práticas e saberes do passado, alguns deles ainda preservados por populações indígenas, para repensar nosso modo de atuar (e de viver) no mundo.

Nesse processo de transição para uma nova civilização, deve-se promover uma visão sociobiocêntrica que preze a vida em harmonia com a natureza e a comunidade[75]. Para o design, isso se revela na necessidade de desenvolver, a partir da perspectiva local, epistemologia e ontologia que reflitam uma nova ética e práxis do cuidado[76], o que leva à aproximação do design ao ecofeminismo (ecologia e feminismo) que tem entre suas principais pautas o estabelecimento de uma economia do cuidado, que coloca no seu centro não o mercado ou o crescimento econômico, mas a reprodução da vida. Sua proposta é a construção de um sistema de cuidados da vida baseado na colaboração entre gêneros[77]. Com base no ecofeminismo, o Design de Transições pode adotar, na formulação de cenários futuros, uma abordagem menos tecnocêntrica e mais centrada no cuidado (HOUTBECKERS; GAZIULUSOY, 2019).

Abordar transições sistêmicas para a sustentabilidade, decolonização, Bem Viver e ecofeminismo significa reorientar o design. Fato que implica mudanças no pensamento de design, na sua práxis educacional e nas suas abordagens e ferramentas. Em suma, é necessário destruir a ideia vigente do que é design para então reconstruí-la.

Uma das questões a ser reconsiderada é a já trazida por Manzini (2015): designers profissionais não são os únicos a praticar design. Em realidade, “cada comunidade pratica o design de si mesma”, atuando como designers difusos[79]. Os designers profissionais, portanto, devem adotar abordagens

73. ACOSTA, 2016.

74. ESCOBAR, 2017.

75. ACOSTA (2016); SÓLON, Pablo. Bem Viver. In: SÓLON, Pablo. (Org.). Alternativas sistêmicas: Bem Viver, decrescimento, comuns, ecofeminismo, direitos da Mãe Terra e desglobalização. São Paulo: Elefante, 2019. p. 197-217.

76. ESCOBAR, (2017).

77. BARRAGÁN, Margarita Aguinaga et al. Pensar a partir do feminismo: críticas e alternativas ao desenvolvimento. In: DILGER, Gerhard; LANG, Miriam; PEREIRA FILHO, Jorge. (Org.). Descolonizar o imaginário: debates sobre pós-extrativismo e alternativas ao desenvolvimento. São Paulo: Fundação Rosa Luxemburgo, 2016. p. 88-120; BELTRÁN, Elizabeth Peredo. Ecofeminismo. In: SÓLON, Pablo (Org.). Alternativas sistêmicas: Bem Viver, decrescimento, comuns, ecofeminismo, direitos da Mãe Terra e desglobalização. São Paulo: Elefante, 2019. p. 113-143.

78. ESCOBAR (2017).

79. MANZINI (2015); ESCOBAR (2017), p. 5, tradução nossa. “every community practices the design of itself.”

participativas (e não impositivas) para conseguir promover mudanças nos modos de pensar e de viver que conduzam a transições sistêmicas.

Ademais, o design deve explorar toda a sua transdisciplinaridade, aprendendo com os estudos de diferentes áreas sobre transições, mudanças sociais e ambientais, mentalidade e postura, visões orientadas ao futuro[80]. A aproximação com a antropologia também é essencial quando se trata de Bem Viver, assim como a atuação junto à educação e à política (seja como ativista ou como parte de equipes para responsáveis pela formulação de políticas públicas) para se conseguir efetivar mudanças sociopolíticas. É claro que, tratando-se de um projeto de escala homérica, os designers não conseguiriam atuar sozinhos, sendo necessário o estabelecimento de parceria com profissionais e pesquisadores de áreas diversas, além de lideranças locais, formando equipes multidisciplinares.

Para promover transições sistêmicas, portanto, o próprio design precisa passar por uma transformação radical, rompendo com suas raízes modernistas e aproximando-se de outras áreas teóricas e práticas, tais como o design contemporâneo. Deve questionar os modelos vindos do Norte e aprender com os saberes e práticas dos designers difusos do Sul. Deve pautar-se menos pelas necessidades de uma economia de mercado e mais pelas necessidades de cuidado da vida, dando especial atenção àquelas que mais precisam de cuidados, como crianças, idosos, pessoas com deficiência e os seres da natureza afetados pela ação humana.

O design também precisa avançar do projeto e promoção de novos produtos e serviços ao projeto de um novo sistema sociocultural, econômico e político, promovendo a conscientização necessária para tornar possível a transição para uma nova civilização onde haja justiça ambiental e social e que o design não precise mais ser de tantas nomenclaturas e designações para explicar o seu papel e sua importância no cenário político, social e humanista.

80. IRWIN, 2015.

AGRADECIMENTO

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq - Projeto Universal , Processo nº425482/2018-9.

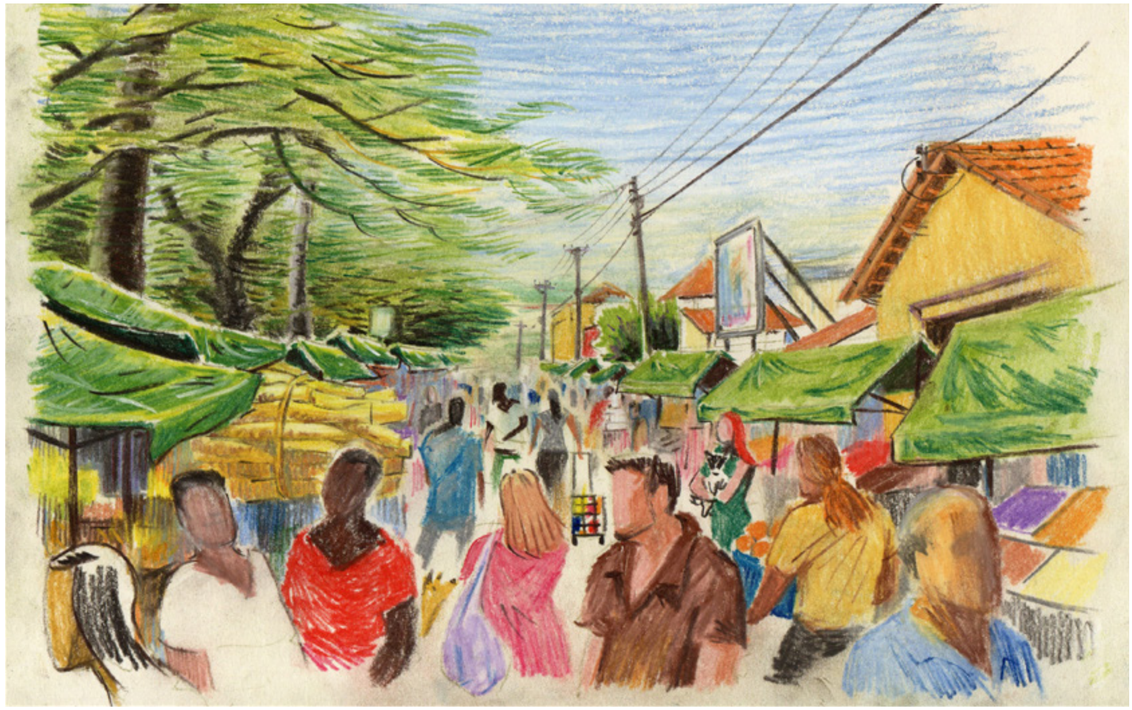

FIGURA 1
"A Feira", giz pastel seco, 2020.
Fonte: Jozz

MÔNICA MOURA

É doutora em Comunicação e Semiótica com estudos pós-doutorais sobre Design Contemporâneo (PUC/Rio) e estágio pós-doutoral (Universidade do Minho, Portugal). Desde 2010 atua no Departamento de Design e no Programa de Pós-Graduação em Design (FAAC/UNESP, Bauru) como docente, orientadora e supervisora de pós-doutoramento. Coordena o Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo (LabDesign) e o Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (CNPq/UNESP). Desenvolve pesquisas nos temas relacionados ao Design e a Contemporaneidade.

EMAIL: monica.moura@unesp.br

CRISTINA PORTUGAL

É doutora em design. Possui Pós-doutorado em Design pela School of Communication da Royal College of Art, Londres e pelo PPG Design, FAAC, UNESP. Atualmente é pesquisadora Bolsista de Produtividade em Pesquisa do PQ/CNPq. Desde 2010 é editora da revista Estudos em Design – Qualis A2/CAPES. Autora do livro Design, Educação e Tecnologia. Atualmente é pesquisadora do Laboratório (LabDesign) e Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP).

EMAIL: crisportugal@gmail.comv

MÁRCIO GUIMARÃES

É designer, doutor em Design pela FAAC/UNESP, professor do Departamento de Desenho e Tecnologia da Universidade Federal do Maranhão e atua em pesquisas de Design para a Educação e de Design da Informação com perspectivas inclusivas. Atualmente, é membro do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP).

EMAIL: marcio.guimaraes@ufma.br

CARLOS DELANO RODRIGUES

É doutor em Design pela Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, Mestre em Design - PUC-Rio e Designer graduado na Universidade Federal do Maranhão. Investiga como a cultura de design pode contribuir para a sustentabilidade de espaços de exercício da micropolítica. Tem interesse nas temáticas Design e Política, o Design Social, Empreendedorismo Social, Design Participativo e Co-Design. Desde 2009 é professor do curso de Design da UFMA.

EMAIL: delanorodrigues@gmail.com

VALDIRENE APARECIDA VIEIRA NUNES

É doutora e Mestre em Design pela UNESP. Professora do Departamento de Design da Universidade Estadual de Londrina, atua em pesquisas na área de Design de Moda, na modelagem do vestuário, com ênfase na alfaiataria no resgate histórico da participação e protagonismo do feminino na área. Atualmente é pesquisadora do Laboratório (LabDesign) e Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP).

EMAIL: valvieira01@gmail.com

IANA ULIANA PEREZ

É doutoranda em Design (UNESP), Mestra em Design (UFPR) e graduada em Design de Moda (UEL). Atualmente é pesquisadora do Laboratório e Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP) e do Grupo de Pesquisa em Design, Sustentabilidade e Inovação (UEL). Tem experiência e interesse nas áreas de design para a sustentabilidade, design de transições para a sustentabilidade, open design, design de moda e zero-waste fashion design.

EMAIL: iana.uli@gmail.com

RAQUEL BOSSO ROMANO

É mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design pela FAAC/UNESP, bacharel em Design pela FAAC/UNESP. Atua em pesquisas com ênfase no protagonismo do gênero feminino no design contemporâneo. Atualmente é pesquisadora do Laboratório (LabDesign) e Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP).

EMAIL: raquel.romano@unesp.br

MARIA ALICE TORRES

É mestre em Design (FAAC/UNESP, bacharel em Desenho Industrial com Habilitação em Programação Visual (Mackenzie), especialista em Marketing Digital (ESPM) e em Design Instrucional (SENAC). Desenvolve projetos de design gráfico e de interfaces (UI/UX), atuando também em pesquisas com ênfase no desenvolvimento de produtos inclusivos. Atualmente é pesquisadora do Laboratório (LabDesign) e Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP).

EMAIL: ma.torres@unesp.br

JOSÉ CARLOS MAGRO JUNIOR

É mestrando no Programa de Pós-Graduação em Design (PPG Design) da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC/UNESP/Bauru). Especialista em Design de Superfície (2018) e graduado em Design (2016) pela Universidade do Sagrado Coração (USC/Bauru). Pesquisador no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura (CNPq/UNESP) e no Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino Design Contemporâneo (LabDesign). Seus interesses envolvem análise sociocultural, histórica e política através do Design; Design Contemporâneo; Design Brasileiro.

EMAIL: j.magro@unesp.br