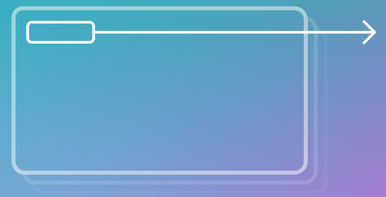
ENSAIOS EM DESIGN

ensino, pesquisa e sociedade

Este livro possui elementos interativos que facilitam sua navegação.
Todos os capítulos podem ser acessados pelo índice com um clique.
Para retornar ao índice durante a leitura, basta clicar na numeração de qualquer página localizada sempre no canto superior esquerdo.



63 O ENSINO DO DESENHO PARA O CURSO DE DESIGN – UMA ANÁLISE METODOLÓGICA

ENSAIOS EM DESIGN

ensino, pesquisa e sociedade

DORIVAL CAMPOS ROSSI · LUIS CARLOS PASCHOARELLI
CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO · FERNANDA HENRIQUES
MÔNICA MOURA · ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE
FAUSTO ORSI MEDOLA · JOÃO CARLOS RICCÓ PLÁCIDO DA SILVA

canal6 editora

canal6 editora
Rua José Pereira Guedes, 7-14
Pq. Paulista | CEP 17031-420 | Bauru, SP
(14) 3313-7968 | www.canal6editora.com.br

ABEC BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos

ASSOCIADO CBL Câmara Brasileira do Livro

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Benitez Catalogação Assessoria Editorial)

E52 Ensaios em design : ensino, pesquisa e sociedade [livro eletrônico] .
1.ed. 1.ed. – Bauru, SP : Canal 6, 2022.
PDF.

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-86030-89-1
DOI 10.52050/9786586030891

1. Design – Estudo e ensino. 2. Sociedade.

01-2022/44 CDD 745.407

Índice para catálogo sistemático:
1. Design : Estudo e ensino 745.407

Bibliotecária responsável: Aline Graziele Benitez CRB-1/3129

ENSAIOS EM DESIGN: ENSINO, PESQUISA E SOCIEDADE

Projeto Gráfico, Capa e Diagramação

Equipe Inky Design - FAAC - UNESP
Erick de Alencar Santos Ruiz
Geraldo Bosco Bottaro
Jhefferson Henrique Souza Canuto

Coordenação Editorial

Cassia Leticia Carrara Domiciano
Fernanda Henriques

PROF. DR. FÁBIO SIMÕES GROSSI, NOSSO RESPEITO E GRATIDÃO

por JOSÉ CARLOS PLÁCIDO DA SILVA

Autorretrato - Fábio Grossi.
Fonte: acervo Família Grossi.

Conheci Fábio quando cursávamos o curso de Educação Artística da Fundação Educacional de Bauru, hoje a Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus Bauru, nos anos de 1975 a 1977. Fábio era monitor da disciplina “Gravura” ministrada pelo Prof. Dr. Sidney Carlos Aznar, ele tinha um veio artístico muito forte e bastante expressivo.

Já neste período ele estava envolvido com a pintura e a fotografia, nessa ocasião tivemos a oportunidade de trocarmos uma gravura que até hoje faz parte de meu acervo pessoal e tenho um carinho muito grande por ela, pois recordo das reflexões e do aprendizado que me foi proporcionada por ele. Essa xilogravura está presente no livro do departamento de Design intitulado Ensaios em Design - ensino e produção de conhecimento, publicada em 2011, pela Canal6 Editora.

Vim encontrá-lo novamente no ano de 1989, quando de meu retorno a Bauru como professor do curso de Design. Nesse ano Fábio era o técnico do Laboratório de Fotografia e em 1992 passou a ser colega do corpo docente do curso de Design como professor assistente, concretizando sua carreira docente e deixando uma grande contribuição para o curso; defendendo em 1994 o mestrado em Comunicação e Poéticas Visuais e em 2004 o Doutorado em Comunicação e Poéticas Visuais, ambos pela Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP - Bauru.

Fábio foi professor e pesquisador do Departamento de Design por aproximadamente quinze anos, cujas especialidades de ensino e pesquisa foram cartaz, poster, design, linguagem gráfica, comunicação visual. Teve também participação ativa em todas as instâncias administrativas do Departamento de Design, em 2002 assumiu a Coordenação do Curso de Design. Infelizmente não pode continuar sua contribuição para o curso, pois foi acometido pela doença de Parkinson no ano de 2004 e desta forma precisou se aposentar aos 50 anos de idade.

No entanto, mesmo com está doença, não parou de produzir e contribuir para a sociedade participando do Grupo de Apoio ao Parkinsoniano (GAP) de Bauru, pintando, fotografando, fazendo miniaturas, realizando oficinas e exposições. Veio a falecer em 06 de fevereiro de 2021, com 67 anos, porém sua história dentro do departamento de Design nunca será esquecida e está nas memórias dos alunos, professores, funcionários e colegas ao qual cultivou durante toda sua vida. Deixou viúva a Sra. Ana Maria Gobbi Grossi e os filhos Lara e Tauan.

Agradeço por ter a honra de conhecê-lo e trabalhar ao seu lado, foi um grande aprendizado desde sua monitoria, como técnico e professor do departamento e como colega de trabalho.

José Carlos Plácido da Silva

Professor Titular aposentado
Departamento Design – FAAC – UNESP

Xilogravura. Fábio Grossi.
Fonte: Ensaios em Design, 2011

ÍNDICE

Clique no capítulo que deseja ler e seja direcionado até lá

PREFÁCIO
2021, ANO PARA LEMBRAR

VISIBILIDADE FEMININA EM CENA: AS MENINAS DA BAUHAUS

COVID-19 E O IMPACTO NO ENSINO SUPERIOR DE DESIGN: COMPARAÇÃO ENTRE ATIVIDADES PRESENCIAIS E VIRTUAIS EM DISCIPLINA DE PROJETO DO CURSO DE DESIGN DA UNESP-BAURU

O ENSINO DO DESENHO PARA O CURSO DE DESIGN: UMA ANÁLISE METODOLÓGICA

INTERNACIONALIZAÇÃO NA GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN: EXPERIÊNCIAS A PARTIR DE UMA COLABORAÇÃO COM UMA UNIVERSIDADE NORUEGUESA

DESIGN CONTEMPORÂNEO PARA ALÉM DO DESIGN, O HUMANISMO

PROJETO CÓDIGOS: A CONSTRUÇÃO DA EMPATIA ATRAVÉS DA COMUNICAÇÃO

TIPOGRAFIA INCLUSIVA E LINGUAGEM SIMPLES: CONTEÚDO TEXTUAL EM MATERIAIS GRÁFICOS PARA A SAÚDE

ADÉLIA BORGES, DOUTORA HONORIS CAUSA, DESIGN FAAC - UNESP, 2021: RECONHECIMENTO E VALORIZAÇÃO DO DESIGN BRASILEIRO

PREFÁCIO

2021, ANO PARA LEMBRAR

por CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO

Apresentamos mais um título da coleção Ensaios em Design. A publicação de textos dos professores do Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Unesp de Bauru, seus alunos e pesquisadores parceiros de diversas instituições, começou em 2010, sendo este o 9º livro. Publicado em um ano de dificuldades em proporções globais – pela pandemia de Covid-19 e suas consequências – vários fatores tornam essa edição especial.

Primeiro, o material assumiu um formato exclusivamente digital. O trabalho do laboratório de pesquisa e extensão Inky Design - ligado ao Departamento de Design - permitiu o desenvolvimento de um novo projeto gráfico, pensado para trazer conforto de leitura em diferentes telas, além de facilidade de navegação. Aliás, a edição é também um presente para o Inky Design, que completa 20 anos de atividades e prepara a coleção desde seu primeiro volume. Sem o laboratório e seus bolsistas ao longo desses anos – todos alunos e alunas do curso de design da Unesp - a coleção não teria tamanha longevidade e a qualidade gráfica que alcançou.

O acesso que o formato digital permite se completa pela parceria com a editora Canal 6, responsável pelo projeto de um novo site que abriga a coleção: www.ensaiosemdesign.com.br. Agora todos os 9 volumes estão acessíveis e baixáveis, capítulo a capítulo. Mais uma comemoração a fazer!

O livro apresenta, logo na abertura, um trabalho do Professor Fábio Grossi, aposentado pelo departamento e falecido em 2014. Fábio exerceu a docência por muitos anos, chefiando também o departamento e coordenando laboratórios. Afastou-se por problemas de saúde, mas encontrou na arte – pintura e escultura – uma ferramenta de luta contra o Parkinson, além de fonte de prazer e expressão. Uma justa e singela homenagem, complementada pelas palavras do professor José Carlos Plácido da Silva.

Nos capítulos que se seguem, o volume apresenta mais um pouco da diversidade da pesquisa e experiências em Design que a Unesp oferece.

No capítulo “Visibilidades femininas em cena: as meninas da Bauhaus”, as pesquisadoras Ana Bia Andrade, Ana Maria Magalhães, Paula Magalhães de Oliveira e o mestrando Lucas Melara abordam assunto extremamente atual ao “darem voz” às mulheres que marcaram a Bauhaus, mas que foram invisibilizadas pela história de 100 anos da fundação da instituição.

Já o Professor Luiz Carlos Paschoarelli aborda tema importantíssimo: o ensino do design e a pandemia mundial, registrando experiências e vivências da sala de aula em disciplina projetual no artigo “Covid-19 e o impacto no ensino superior de design: comparação entre atividades presenciais e virtuais em disciplina de Projeto do curso de Design da UNESP-Bauru”

Outro relato da sala de aula é apresentado pelo professor e pós-doutorando na Unesp João Carlos Plácido Riccó, desta vez na disciplina de desenho. O artigo se intitula “O ensino do desenho para o curso de Design – Uma análise metodológica”.

Experiencia acadêmica também é relatada pelo professor Fausto Orsi Medola e os pós-graduandos Aline Darc dos Santos, Amanda Figliolia, Ana Lya Ferrari e Guilherme Bertolaccini. Porém o relato refere-se à ações conjuntas entre a Unesp e a Universidade de Oslo, na Noruega. O artigo intitula-se “Internacionalização na graduação e pós-graduação em design: experiências a partir de uma colaboração com uma universidade Norueguesa”.

Já a professora Mônica Moura e os pesquisadores Carlos Delano Rodrigues, Márcio Guimarães, Maria Alice Torres, Cristina Portugal, José Carlos Magro Junior, Valdirene Vieira Nunes, Raquel Bosso Romano e Iana Uliana Perez refletem sobre as relações entre o design e o humanismo, sendo que o foco no ser humano dado pelo design contemporâneo

norteia as pesquisas e ações projetuais apresentadas. O título do artigo: “Design contemporâneo para além do design, o humanismo”.

A inclusão é um dos assuntos abordados no trabalho realizado como projeto de conclusão de curso em Design e que originou o texto do professor Dorival Campos Rossi e do agora mestrando Luis dos Santos Miguel. “Projeto Códigos: a construção da empatia através da comunicação” aborda a importante temática da inclusão através da produção audiovisual e sua linguagem conectada ao design.

Inclusão também está presente no texto assinado pela doutoranda Camila Medina e pelas professoras Cassia Carrara Domiciano e Fernanda Henriques. O capítulo “Tipografia Inclusiva e Linguagem Simples: conteúdo textual em materiais gráficos para a saúde” traz importantes diretrizes para a produção de textos em saúde, bem como sua configuração visual, quando estes são voltados a um público idoso e vulnerável.

O livro se fecha com o Capítulo “Adélia Borges, doutora honoris causa, Design FAAC - UNESP, 2021: reconhecimento e valorização do Design brasileiro”, mais uma homenagem, onde se apresentam os discursos proferidos na cerimônia de concessão do título de Doutora Honoris Causa para a jornalista e crítica de design Adélia Borges. Em uma iniciativa do Departamento de Design, foi o primeiro título desta natureza concedido a uma mulher pela Unesp, fato destacado pela cerimônia realizada no dia internacional da mulher. As professoras Mônica Moura – de quem partiu a inciativa da justa conclamação – e Fernanda Henriques, professora do departamento e diretora da Faac, apresentam textos que revelam, cada um à sua maneira, a importância dessa figura ao cenário do design brasileiro. O capítulo se abrilhanta com o discurso da própria Adélia e funciona como um registro deste momento histórico para a Unesp e para o Curso e o Departamento de Design.

Como professora do departamento e uma das responsáveis pela editoria desta coleção desde seu primeiro número, fiz questão de, eu mesma, escrever esse prefácio, para que todas essas importantes datas, homenagens e alegrias, ficassem registrados nessa edição que também representa uma luta pela sobrevivência da Universidade Pública em tempos de pandemia, onde, mesmo sob ataques descabidos no momento que se mostra fundamental no enfrentamento de adversidades, continua a produzir ciência, conhecimentos e reflexões que salvam vidas, bradam por democracia, igualdade de direitos e um futuro digno a todo e qualquer brasileiro.

Coleção Ensaios em Design.
Fonte: Editora Canal6

Cassia Leticia Carrara Domiciano

Professora Associada
Departamento de Design - FAAC - UNESP

ENSAIOS EM DESIGN

VISIBILIDADE FEMININA EM CENA:
AS MENINAS DA BAUHAUS

ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE • ANA MARIA REBELLO MAGALHÃES
LUCAS FURIO MELARA • PAULA REBELLO MAGALHÃES DE OLIVEIRA

As comemorações do centenário da Bauhaus incluíram questões que trataram das invisibilidades femininas na história do Design. As mulheres ocuparam espaços significantes na construção dessa história, como estudantes, profissionais, professoras. No entanto, os registros apresentam listas nas quais se evidenciam somente presenças masculinas.

(...)

As Meninas da Bauhaus.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth.

ABRINDO O BAÚ DAS INVISIBILIDADES

Desde o século XIX, as narrativas acerca do pioneirismo nas Artes Gráficas e no Desenho Industrial é predominantemente masculina e branca.

Será que as mulheres foram ‘esquecidas’?

Verifica-se que lacunas historiográficas acerca da presença feminina estão sendo preenchidas recentemente. Mulheres e minorias no Design, embora classificadas como subcategorias, vem ganhando visibilidades e passam a ocupar os devidos espaços.

No entanto, questões de gênero em Design ainda vêm sendo tratadas à margem de uma suposta ‘história oficial’, ainda não incorporadas à história escrita. Considera-se urgente colocar em cena discussões a fim de dimensionar impactos exercidos por culturas fundadas na questão de gênero que tratem da cultura do Design. Trata-se de propor reflexões acerca de um necessário entendimento do silêncio da participação feminina, reiterado por manuais de regras, sistemas políticos e religiosos.

No século XX, o conceito de Design alcançou maturidade, indicando a necessidade de rever preconceitos e convenções. Antes, não se pensava a história sem considerar noções binárias entre masculino e feminino. Havia uma partilha desigual, inclusive da memória, atrelada a resquícios do patriarcalismo. O resultado foi marginalização, invisibilidade e supressão de contribuições femininas à profissão. Devem ser consideradas, ainda, questões determinantes da repressão que minimizou talentos femininos. Ignorar tal fato encoraja visões distorcidas da história do Design.

Estudantes e profissionais mulheres foram proibidas de ingressar em instituições de Arte e Design do século XVIII até o final do século XIX. Confirma-se, no século XIX, resistência dos homens da sociedade patriarcal ao surgimento de mulheres em seus domínios. A irrupção da presença feminina

foi lenta até o início do século XX, quando mudanças resultaram das experiências e consequências das duas guerras mundiais, além do bem sucedido movimento de libertação feminina. Entretanto, até a década de 80, subsistiram zonas de silêncio e invisibilidade quanto às histórias femininas em relação a seus pares masculinos.

Com o advento da internet, websites, blogs e redes sociais dedicam tributos à participação feminina. Nomes esquecidos, ignorados ou não documentados recebem o devido reconhecimento. Nesse contexto, justifica-se focalizar as meninas da Bauhaus, afirmando seu papel pioneiro na Arquitetura, Desenho Industrial e Gráfico, Design Têxtil, Cenografia, dentre outras áreas.

Na construção da *Staatliches Bauhaus* cabe ressaltar os nomes e desempenhos de *Anni Albers, Marianne Brandt, Lilly Reich, Lucia Moholy* e *Alma Buscher,* que desafiaram interdições e conspiraram contra o ceticismo na Bauhaus. Contribuíram com modos e formas experimentais, inspiradoras e inovadoras para a proposição de um território feminino em Design.

Segundo a Constituição de Weimar, a Bauhaus concedia liberdade ilimitada de aprendizagem às mulheres, 'encorajando a profissionalização feminina no Design'. Sabe-se, no entanto, que era recomendado mais rigor na seleção de alunas do que de alunos. Apesar dos esforços para dificultar o acesso das candidatas, indicavam-se às aprovadas, segundo diretrizes acadêmicas, ateliers que não representassem perigo às profissões que se constituíam na época: Arquitetura e Design. Contrariando tais determinações, algumas mulheres alcançaram posições destacadas em atividades consideradas de responsabilidade masculina, podendo ser citado o caso de *Marianne Brandt*, que assumiu a frente do atelier de metalurgia.

Oferecida inicialmente, uma "classe feminina" logo se confundiu com o Departamento Têxtil no qual, alunas impedidas de seguir os caminhos escolhidos aceitavam relutantes, as opções da oficina de

tecelagem. Entre elas, embora sejam escassas as referências a seu respeito, sobressaiu *Anni Albers* empenhada no desenvolvimento de produtos têxteis funcionais, a partir de experiências científicas com materiais alternativos. *Anni* obteve excelentes resultados em tecidos que combinavam propriedades de refletir a luz, absorver o som, além de maior durabilidade e resistência.

Lembramos, ainda, a pouco mencionada presença de *Lucia Moholy,* historiadora da arte e fotógrafa. Atuou ao lado de *Lazlo Moholy Nagy*, desde 1920, sendo responsável por muitas das imagens icônicas historicamente associadas à Bauhaus.

Por relevante contribuição docente, indicamos o exemplo de *Lilly Reich,* designer de interiores bem sucedida, primeira mulher membro do Conselho da *Werkbund* e chefe do departamento de Design de Interiores da Bauhaus entre 1932 e 1933.

Outro destaque, *Alma Buscher*, foi responsável pelo design de mobiliário infantil para a casa protótipo *Am Horn*, parte da grande exibição da Bauhaus em 1923. Projetou também, com sucesso, brinquedos modernos inspirados nas novas tendências pedagógicas da época.

A participação da mulher, por longo período, identificada com a esfera doméstica e privada, foi ignorada em atividades consideradas relevantes para registro e conhecimento de gerações futuras. A invisibilidade feminina no Design indica ainda silêncios e zonas de sombras que devem ser transpostos. Há urgência na busca de pistas que permitam preencher esses vazios.

PANOS DE FUNDO

Não se questiona a relevância da Bauhaus enquanto inspiração, Escola de Arte e Design. No sentido de repensar o papel do Design na sociedade, um século depois da fundação impõe-se incluir e reconhecer a posição das ‘Meninas das Bauhaus, estudantes, professoras, arquitetas, artistas e designers, considerando a amplitude e repercussão de suas atuações.

De acordo com *Michelle Perrot*, “no teatro da memória, as mulheres são uma leve sombra”[1]. Porém, entre 1919 e 1933, por mais que se lançasse um véu sobre sua presença, 462 mulheres estiveram presentes nas três sedes da Escola, em Weimar, Dessau e Berlim. Em outras palavras, 30% dos estudantes da Bauhaus foram mulheres. Considere-se o contexto sócio-político e econômico gerado pela 1ª Guerra Mundial, a Quebra da Bolsa de 1929 e as consequências devastadoras desses acontecimentos para a Alemanha, assim como o crescimento do Partido Nazista.

FIGURA 1
Bauhaus, Weimar, Alemanha, 1919. Arquiteto Walter Gropius. Fonte: Karine Daufenbach. Disponível em: https://bit.ly/3nGfiLo

Surgindo nesse cenário político-econômico é difícil dissociar os objetivos da Escola, dos homens politicamente engajados que foram seus pilares. Nesse sentido, os conceitos sociais e políticos da Bauhaus partiram, inicialmente, da proposta de *Walter Gropius*, com ideologia baseada na estética expressionista no que diz respeito a aspectos da arte e da tecnologia. Sob a direção de *Gropius*, a escola funcionou como laboratório para o desenvolvimento de objetos com alta qualidade estética, para servirem de modelos para a indústria.

A estratégia de *Gropius* consistia em elevar o padrão do gosto por meio de produtos de qualidade. Segundo afirma o próprio *Gropius*, o objetivo era preservar da “anarquia mecânica o produto de massa e o lar, insuflando-lhes novamente sentido prático e vida”[2]. Ou seja, pretendia-se “o desenvolvimento de objetos e construções projetados expressamente para a produção industrial”[3].

1. Michelle Perrot, 2005, p.33.

2. Gropius, 1972, p.30

3. Gropius, idem, p.30.

No entanto, durante os primeiros anos da Escola razões econômicas ainda dificultavam um suporte industrial para produzir em série. O ensino voltou-se à aceitação de curiosidades, sensibilidades e estímulo à criatividade, independente do contexto de produção.

O empreendimento repousou no Curso Fundamental, com ensino confiado a artistas plásticos vindos de diferentes correntes de vanguarda. A Escola tornou-se um espaço aberto a ampla gama de experimentações, na tentativa de sobreviver no mundo pós-guerra. A título de exemplo, *Johannes Itten* tratava de espiritualidade, incluindo meditação, ioga e dieta vegetariana em suas aulas.

O que se propunha, na prática, era "uma comunidade de todas as formas de trabalho criativo, e em sua lógica, interdependência de um para com o outro no mundo moderno"[4].

Tal essência ideológica foi exibida no verão de 1923, na primeira grande exposição, intitulada *Staatliches Bauhaus in Weimar*. Este momento marcou a superação da estética expressionista pelo Funcionalismo e uma nova objetividade como princípio norteador. A Escola tornava-se a marca da *avant-garde*. No dizer de *Gropius* "a meta da Bauhaus não consistia em propagar um 'estilo' qualquer, mas sim em exercer uma

FIGURA 2
Bauhaus, Dessau, Alemanha, 1926. Arquiteto Walter Gropius. Fonte: Karine Daufenbach. Disponível em: https://bit.ly/3ms7LQZ

4. Gropius, idem, p.32.

influência viva no ‘Design’ (*gestaltung*)”[5]. Em Dessau, na nova sede inaugurada em 1926, propõem-se as ‘linhas limpas’.

Na direção de *Hannes Meyer*, sucessor de *Gropius*, alterou-se a estratégia inicial. Os produtos eram destinados diretamente à massa, legitimando-se novos valores estéticos a partir de dimensões práticas e sociais. Sem pretender criar um estilo ou modismo, *Meyer* elevou a Bauhaus à posição contemporânea, atribuindo igual importância a critérios sociais e políticos na elaboração de projetos. Buscava integrar, em todos os ateliers, os conhecimentos científicos aos sociais e lidar com a grave pobreza em que vivia uma larga parcela da população. Privilegiava, portanto, a funcionalidade dos projetos, ou seja, um ensino de arquitetura e design voltado à produção para a classe trabalhadora, sem condições para aquisições de grande vulto.

O início dos anos 30, foi marcado por crise financeira mundial que fez desmoronar o sonho de prosperidade econômica da Alemanha. O nazismo,

FIGURA 3
Bauhaus, Berlim, Alemanha, 1932. Arquiteto Walter Gropius. Fonte: Karine Daufenbach. Disponível em: https://bit.ly/3biiery

daí em diante, foi inexorável. *Mayer* foi demitido em 1930, após afirmar, numa das muitas discussões internas, ser filosoficamente marxista, e que dirigia o trabalho da Bauhaus segundo esse espírito[6]. Tendo que deixar a escola, substituído por *Ludwig Mies van der Rohe, Meyer* migrou para a União Soviética onde fundou a ‘*Red Bauhaus Brigade*’, composta por estudantes que apoiavam o regime stalinista.

5. Gropius, idem, p.33.

6. Droste, 1994, p.199

Na gestão de *Ludwig Mies van der Rohe*, respeitável arquiteto moderno, terceiro e último diretor da Escola, a educação tornou-se mais importante do que a política. Não mais aceita na cidade de Dessau, despejada, tomada por nacional-socialistas, a Bauhaus encontrou refúgio numa fábrica de telefones desativada, em Berlim. Lá permaneceu até 10 de outubro de 1933, quando foi oficialmente dissolvida. Os professores, em sua maioria judeus, foram exilados. Veio um tempo de diáspora que permitiu, a professores e alunos, difundir a experiência da Bauhaus em escala global, expandindo o espírito *bauhausiano* para o mundo.

Sob o nazismo, evidentemente, as 'Meninas da Bauhaus' viveram maiores dificuldades para encontrar empregos e manter a qualidade de vida. Eram mais vulneráveis. A iminência da 2ª Guerra ampliou essas dificuldades, tornando quase impossível as atividades das mulheres.

Traçando retrospectiva, a história da Bauhaus pode ser vista como experiência bem sucedida de integração de gênero, classes e nacionalidades, especialmente, na República de Weimar. No entanto, todo o movimento pode ser também analisado sob a ótica feminina, desvelando-se outra narrativa.

Sabe-se que entre 1919 e 1920, o Conselho de Mestres[7] aprovou regulamentos que beneficiaram as candidatas, aceitas no mesmo número que os homens nesta fase[8], protegidas pela Constituição de Weimar. No discurso de abertura, porém, *Gropius* determinava: "nenhum tratamento especial para as mulheres, no trabalho todos são artesãos"[9]. Para elas a igualdade de direitos equivalia à igualdade de obrigações, enquanto aconselhava-se ao Conselho uma seleção mais rigorosa, que evitasse o número excessivo de alunas.

O certo é que nenhuma das alunas devia ser admitida no estudo da arquitetura. Difundiu-se, entre os homens, uma visão preconceituosa considerando a produção das mulheres demasiado "feminina" ou "artesanal", tendendo ao decorativo, o que seria, segundo eles, incompatível com os objetivos da arquitetura da Bauhaus.

7. As atividades da Bauhaus eram decididas por um Conselho de Mestres, com o direito, inclusive, de nomear novos mestres. Droste, 1994, p.22.

8. Droste, 1994, p.40.

9. Droste, idem.

MARIANNE BRANDT

Marianne Liebe nasceu em Chemnitz, em 1893 e faleceu em junho de 1983 também em Kirchberg, Saxônia.

O que se pode dizer de Marianne Brandt? Foi pioneira, na criação de trabalhos em latão, prata e ébano, como por exemplo, seu famoso bule de essência de chá, de 1924, em latão prateado e ébano. Em 2007, o lote vendido por 365 mil dólares, denominado MT19, sintetizava os princípios da Bauhaus, na harmonia das formas puras. Conciliava modernidade e usabilidade.

Marianne publicou um ensaio, em 1929, reconhecendo a ideia da Bauhaus como um estilo que refletia um método fundamentado em forma e função. De seus experimentos no atelier de metal resultaram serviços de chá em prata, funcionais, inigualáveis exemplos do design inspirado e estruturado a partir de formas geométricas elementares. Sua iniciativa de combinar metais diferentes foi bastante inovadora para a época.

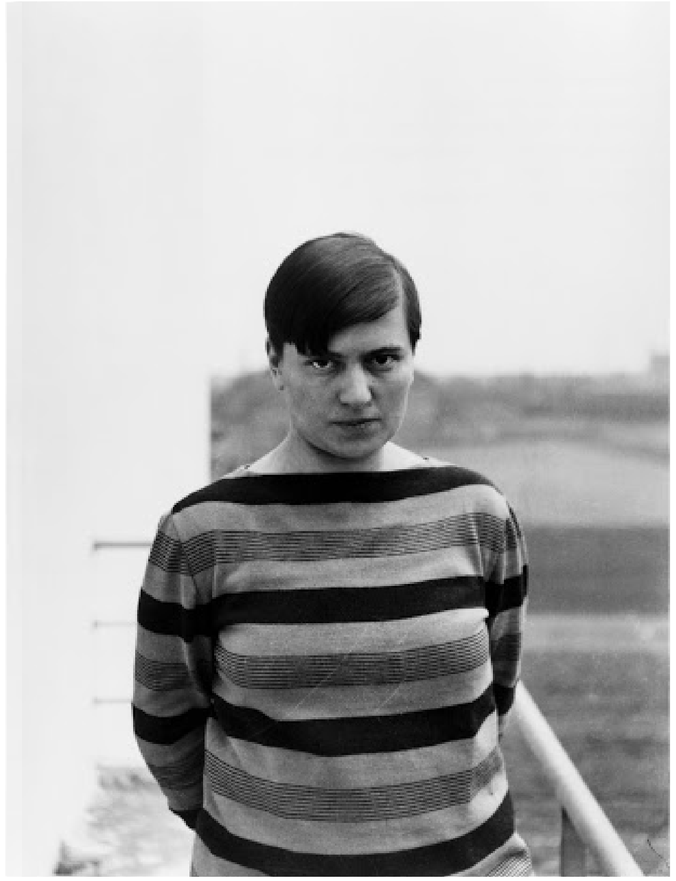


FIGURA 4
Marianne Brandt.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth. Disponível em: https://bit.ly/3pJwcLB

As contradições da Bauhaus não eram visíveis a olhos leigos. Por motivos históricos e econômicos, a falta de suporte industrial nos primeiros anos

encarecia os produtos e dificultava produzir em série. Embora os projetos desenvolvessem uma visualidade adequada e formas precisas para produção em massa, resultavam em objetos caros e que só podiam ser produzidos em séries limitadas.

Estudante da Bauhaus de 1924 a 1926, Marianne encontrou dificuldade para ser aceita no atelier de metal, considerado território masculino. Persistiu e foi a única mulher a receber o diploma dessa oficina, onde permaneceu por cinco anos. De assistente do atelier, a partir de abril de1927, passou a chefe efetiva, entre abril de 1928 a setembro de 1929.

Visionária, Marianne, também pintora e fotógrafa, havia se casado com o norueguês Erik Brandt, em 1919. Participou da exposição *Staatliches Bauhaus* em 1923. Em seus últimos escritos menciona ter desenhado para a Bauhaus de forma mágica, tomando a decisão de colocar fogo em suas primeiras pinturas em janeiro de 1924, após as aulas com Josef Albers e Lászlo Moholy-Nagy, que sugeriram sua ida para a oficina de metal.

O slogan “arte e tecnologia, a nova unidade” marcava a transferência da Escola de Weimar para Dessau, quando a oficina de metal tomou corpo. Marianne se tornou associada na coordenação do *Mitarbeiter*. Em 1928, junto com *Gropius* e *Moholy-Nagy* fundou a 9 Jahre *Bauhaus: eine Chronik*, em agradecimento a *Gropius* por seu trabalho como primeiro diretor da escola. Ela foi promovida

FIGURA 5
Cinzeiro por Marianne Brandt.
Fonte: Bauhaus Archive.
Disponível em: https://bit.ly/3vUjrz0

a diretora das oficinas de metal, tendo projetos produzidos industrialmente por empresas, como *Schwinzer & Graff*, em Berlim e *Körtig & Matthieson* em Leipzig.

Em 1929, Marianne Brandt trabalhou no atelier de *Gropius* em Berlim e, de 1930 a 1933, na fábrica de produtos em metal *Ruppelwerk* em Gotha.

ANNI ALBERS

Nascida Annelise Elsa Frieda Fleischman, em 1899, em Berlin-Charlottenburg, Alemanha, faleceu em 1994, em Connecticut, USA. Trata-se de uma das 'Meninas da Bauhaus' com consolidada carreira internacional, reconhecida por elevar o padrão do design têxtil. Estudou na Bauhaus em Weimar e Dessau, entre 1922 e 1931.

Filha da classe alta alemã foi batizada como protestante. Sempre considerada uma jovem excêntrica, gostaria de ter estudado pintura. Impedida de seguir esse caminho propôs inovações têxteis. Seus tecidos e tapeçarias, porém, materializaram aspectos pictóricos em cores e estruturas. Desenvolveu vocabulário próprio em Design abstrato, motivos simétricos e patterns, traduzidos em formas básicas para a produção industrial. Seguia a trilha inspiradora dos grandes mestres Kandinsky e Paul Klee, e da melhor amiga, Gunta Stolzl.

FIGURA 6
Anni Albers.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth. Disponível em: https://bit.ly/2ZvakbT

A contribuição de Anni para o atelier de tecelagem da Bauhaus pode ser considerada uma das mais significativas. Chegou a desenvolver, entre outros trabalhos, um tecido que tinha dupla função: absorvia o som numa face e refletia luz na outra. Por essas propriedades acústicas e reflexivas foi empregado, como revestimento, por *Hannes Meyer*, no projeto desenvolvido para o auditório da escola da *Allgemeiner Deutcher Gewerkschaftsbund* (ADGB)[10].

Anni acreditava que materiais, texturas e *patterns* ofereciam uma variedade infinita de possibilidades para diferentes percepções. Casou-se em 1925 com *Josef Albers*, na época professor da Bauhaus. Com ele compartilhava a obsessão por inovar no emprego de materiais, como vidro, metal e em realizar sínteses, sempre seguindo uma inquebrantável disciplina.

Quando o partido nazista tomou o poder, em 1933, emigrou com o marido *Josef Albers* para os Estados Unidos, onde trabalhou como artista, designer *free-lancer* e professora. Fez parte da *Black Mountain College*, na Carolina do Norte e integrou equipes que projetaram para grandes companhias como a *Rosenthal* e a *Knoll*.

Sentindo-se eclipsada em decorrência da fama do marido, teve uma vida conjugal conturbada nos EUA. Essa condição se modificou em 1949,

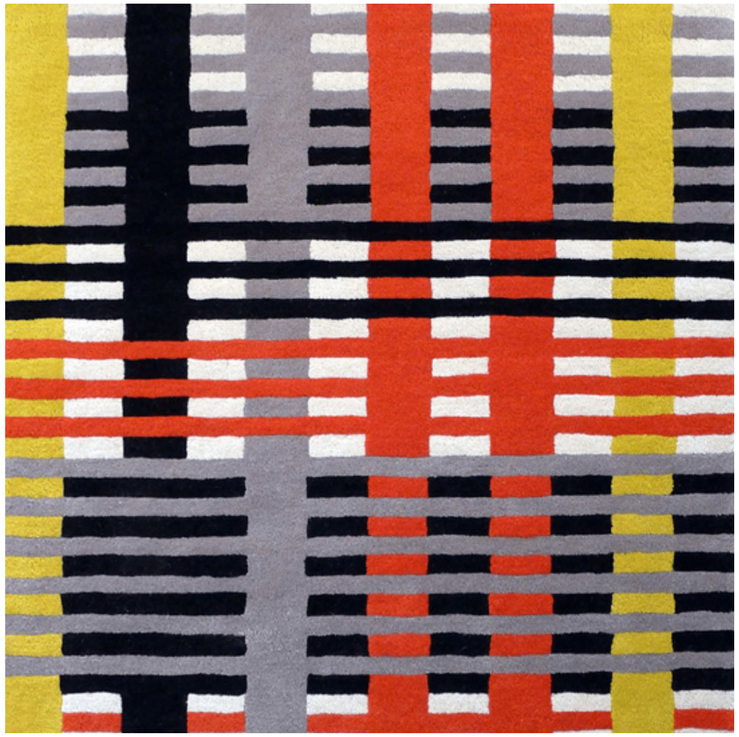


FIGURA 7
Study Rug - Trama por Anni Albers.
Fonte: Bauhaus Archive. Offset, 383,5 × 246,4 cm. Disponível em: https://www.artsy.net/artwork/anni-albers-study-rug

10. Droste, 1994, p. 184.

quando foi a primeira mulher a realizar uma exposição individual no MOMA. Em 1965, o *New York's Jewish Museum* concedeu-lhe um prêmio pela criação de um Memorial às vítimas do Holocausto. No mesmo ano, Anni publicou o livro *On weaving*, reunindo suas pesquisas sobre fundamentos e técnicas da arte têxtil nas culturas pré-colombianas.

Em 1975, criações de Anni foram exibidas no *Kunstmuseum Dusseldorf,* atual *Museum Kunstpalast*. Os arquivos da Bauhaus em Berlin, pela primeira vez, cederam seus projetos para o Instituto Smithsonian. Cabe ressaltar o reconhecimento demonstrado ao valor de seu trabalho, exposto em 111 exibições públicas ao redor do mundo.

Antes de sua morte, aos 94 anos, Anni avaliou a essência da sua vida a partir da experiência Bauhaus: "O que me interessa até hoje é a busca sobre a essência da liberdade, indo além de onde estou, e para onde a linguagem ainda pode ser compreendida."

LUCIA MOHOLY

Lucia Schulz nasceu em janeiro de 1894 na República Theca e faleceu em maio de 1989, na Suiça. Suas fotografias em preto e branco fixaram imagens da fachada do edifício-sede da Bauhaus em Dessau. Realizadas com lentes fixas, destacavam a simplicidade das linhas arquitetônicas afirmativas do significado simbólico e ideias da Escola.

Lucia Moholy tornou-se fotógrafa por curiosidade, sempre muito concentrada, desenvolveu composições precisas e realísticas em preto e branco. Pioneira em fotojornalismo chegou relutante à Bauhaus, em Weimar, acompanhando o marido, Laszó *Moholy-Nagy*. Teve como mestre o professor, fotógrafo, *Otto Eckner*.

A atuação de Lucia possibilitou reunir documentação e registros acerca da história da Bauhaus. Jornalista, editora e crítica, tinha talento em linguística e desenvolveu uma consciência histórica acerca do Modernismo.

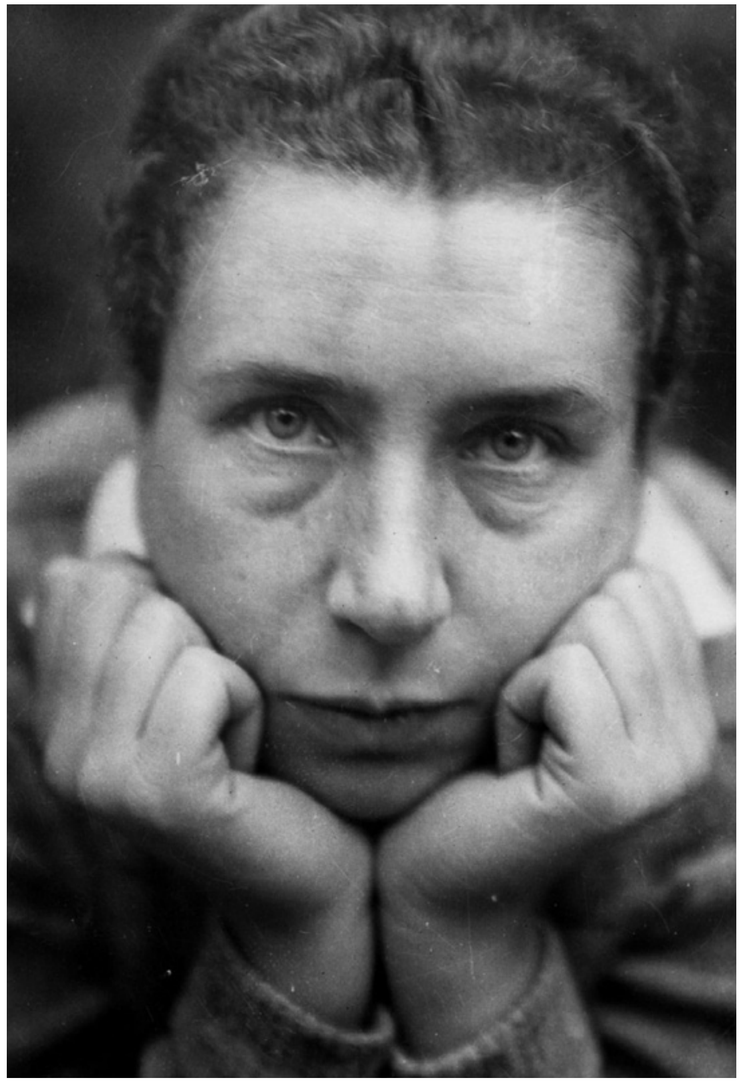


FIGURA 8
Lucia Moholy.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth. Disponível em: https://bit.ly/3BpIhHY

Entre 1923 e 1928, fotografou sistematicamente edificações, projetos e personalidades na Bauhaus. Certamente seus projetos foram fundamentais no trabalho do marido Moholy-Nagy. Ativista e judia, sua fotografia *free-lancer* durante a 2ª Guerra Mundial foi tão intensa que lhe valeu a cidadania britânica.

Depois de imigrar para a Suíça, dedicou-se a projetos inspirados no espírito visionário da Bauhaus, especificamente voltados para a preservação da história da Escola. Em 1948, sintetizou a essência desse espírito no artigo "*Der Bauhausgedanke*":

"Bauhaus não é um estilo. Não é uma formula pronta. Mas uma expressão que advém de um entendimento de materiais, funções, formas e cores, que no nosso tempo e para além do nosso tempo, possam continuar inspirando."

Lucia continua presente em seu trabalho fotográfico, nas inúmeras exposições e publicações, mesmo depois de sua morte. Mesmo sem desempenhar cargo regular na escola, sua postura de experimentação avant-garde, intelecto crítico,

levaram a outra forma de reconhecimento. Os negativos fotográficos foram preservados, escondidos da política nazista, para depois serem divulgados. Embora marginalizada no período nazista, sem ter seus negativos em seu poder, tomou conhecimento da preservação dos mesmos muito tempo depois. É possível que esse fato tenha salvado Lucia do jugo nazista.

Sua obra fotográfica demorou a ser reconhecida, mas encontra-se em acervo da Unesco o livro A *Hundred Years of Photography* 1839-1939 (Hundert Jahre Fotografie 1839 – 1939).

FIGURA 9 E 10
10 e 11. Trabalhos de Lucia Moholy para a Bauhaus.
Fonte: https://bit.ly/2ZxL8BC

LILLY REICH

Como designer progressista seus méritos são inegáveis. Foi discípula de *Josef Hoffmann*, com quem trabalhou desde 1908, nos *Wiener Werkstätte*[11]. Uniu-se, em 1912, à *Deutscher Werkbund* tornando-se, em 1920, a primeira mulher membro do Conselho da *Werkbund*. Depois de ter sucesso com Design de interiores, mesmo antes da 1ª Guerra, manteve entre 1914 e 1924 seu próprio estúdio, voltado ao Design de interiores, arte decorativa e moda na cidade de Berlim. Com sua amiga Anna Muthesius propôs questões da estética contemporânea, nos últimos anos do Império Alemão. Entre 1924 e 1927, abriu um estúdio em Frankfurt, voltado ao design de exposições e moda.

Ainda em 1927, concebeu pavilhões e um apartamento para a exposição da *Werkbund* de Stuttgart. Obteve, na ocasião, grande reconhecimento, com repercussão na Exposição Universal de Barcelona, de 1929, em que executou trabalhos, ao

11. Wiener Werkstätte era uma comunidade de arquitetos, artistas e designers de Viena.

FIGURA 11
Lilly Reich.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth. Disponível em: https://bit.ly/3pGIUKX

lado de *Ludwig Mies van der Rohe*, para a seção alemã. Em 1931, realizou projetos para a Deutsche Bauhausstellung em Berlim.

Lilly assumiu a chefia do Atelier de Design de Interiores da Bauhaus, com seus departamentos de mobiliário e metal, entre 1932 e 1933. Considera-se fundamental a participação de Lilly em projetos clássicos atribuídos a *Mies van der Rohe*.

Nos anos finais da Escola ao lado do último diretor da Bauhaus, sendo a última mulher no Conselho até o encerramento da Escola em 1933, Lilly viu-se forçada a participar da propaganda nazista, pois não conseguiu sair da Alemanha após a ascensão do partido.

Lilly deixou de aproveitar oportunidades que incluíam cargos em universidades de Munique. Ao longo da guerra trabalhou junto com estudantes da Bauhaus e antes de morrer ainda apoiou a reinauguração da *Deutscher Werkbund*.

FIGURA 12
Cadeira Barcelona – Design de de Lilly Reich e Ludwig Mies van der Rohe.
Fonte: Bauhaus Archive.
Disponível em: https://bit.ly/3nGhZwu

ALMA SIEDHOFF-BUSCHER

Nasceu em 4 de janeiro de 1889, em Kreuztal, Alemanha e foi morta em setembro de 1944, num bombardeio à cidade de Buchschlag, durante a Segunda Guerra Mundial. Casou-se, em 1926, com o dançarino e ator *Werner Siedhoff* que, embora não fosse aluno regular da Bauhaus, chegou a participar de algumas produções de *Oskar Schlemmer* para o setor de teatro.

Antes da Bauhaus, Alma havia cursado a escola de artes aplicadas, ligada ao *Kunstgewwerbemuseums*, Museu de Artes Decorativas de Berlim. Em 1922 iniciou seus estudos na Bauhaus de Weimar, no curso preliminar, com *Johannes Itten, Paul Klee* e *Kandinsky*. Com o apoio de *Georg Muche* e *Joseph Hartwig* foi aceita na oficina de escultura em madeira.

Para a primeira exibição da Bauhaus em 1923, Alma empregaria estudos intensivos que fizera sobre o desenvolvimento infantil, projetando a decoração, mobília e brinquedos para o quarto

de criança da Casa Am Horn. Este ambiente foi concebido com paredes onde as crianças podiam escrever e desenhar, espaço livre para brincar de teatro, com marionetes e grandes blocos de construção. Seus projetos e brinquedos construtivos foram muito valorizados pelo público. Essa recepção positiva, no entanto, parece não ter agradado muito a Gropius, contrário à presença feminina na oficina de madeira.

Os brinquedos modernos desenvolvidos por Alma revelavam seu entusiasmo pelas últimas correntes pedagógicas da época. Alguns destes foram vendidos, através da *Pestalozzi-Fröebel-Verlag*[12]. Segundo Alma, seus objetos lúdicos e educativos eram ideais para o desenvolvimento das crianças, ao contrário dos contos infantis: “um peso desnecessário para um cérebro pequeno”[13]. Buscava projetar brinquedos instigantes, de proporções harmoniosas, como o jogo de blocos de construção, no qual empregou cores primárias, entre as quais incluiu o branco. Procurava tirar melhor proveito da percepção e alegria das cores, no

12. Alma Buscher, apud: Droste, 1994, p.92-93.

13. Droste, 1994, p.92.

FIGURA 13
Alma Siedhoff-Buscher.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth. Disponível em: https://bit.ly/3bfrsVx

sentido de propiciar experiência mais prazerosa às crianças. O jogo de construção do navio, exibido em 1923, com 32 peças de madeira colorida, foi produzido novamente em 1924 com 39 peças. O Wurfpuppen, boneco de madeira e corda, criação de Alma, foi patenteado em 1926.

A Casa Am Horn, configurou um revolucionário protótipo da funcionalidade na vida e habitação moderna. O projeto inovador para mobiliário infantil de Alma Buscher foi, então, incluído no Catálogo de Modelos da Bauhaus. Uma cópia dessa mobília figura no Museu da Bauhaus em Weimar, onde entre 2004-2005 realizou-se a exposição: "Alma Siedhoff-Buscher: um mundo novo para crianças". Em 2006, esta exposição aconteceu no *Bauhaus Archiv*, em Berlim.

Em 1924, o Jardim de Infância de Jena, Thuringia, adotou o mobiliário infantil criado por Alma, propagando-se as virtudes dos móveis e brinquedos em conferências para professores e líderes jovens na exibição em Weimar da *Youth Welfare in Thuringia*.

É possível que o sucesso alcançado pelos projetos de Alma Buscher, em sua época, levasse o próprio *Gropius* a refletir sobre a importância das atividades lúdicas e do espaço, envolvidos na formação infantil. Mais tarde, falando sobre a necessidade de uma formação multifacetada para arquitetos do futuro, Gropius defenderia o

FIGURA 14
Bauhaus Bauspiel por Alma Siedhoff-Buscher.
Fonte: Bauhaus Archive.
Disponível em: https://bit.ly/3miEyYm

desenvolvimento de uma ‘visão’ criativa desde ‘a mais tenra infância’ no tópico: “Arte no quarto das crianças”[14] de seu livro Bauhaus: novarquitetura:

O impulso lúdico da criança conduz à experiência e a invenção, fontes de todo saber e de toda arte. A educação deve, portanto, principiar no quarto das crianças e no jardim de infância, sendo necessário que conceda à criança oportunidades suficientes para construir, modelar e pintar, e isto de um modo muito livre e lúdico, que a incite e desenvolva sua fantasia[15].

Ainda que tardiamente, Gropius validou os esforços de pesquisa e resultados avançados obtidos por Alma, pioneiros no período entre guerras.

PRÓXIMOS CAPÍTULOS

O que se depreende acompanhando as trajetórias dessas “Meninas da Bauhaus” é que elas foram especiais. Ao contrário do que diz um ditado popular, elas não estiveram ‘por trás’ de grandes homens. Elas atuaram, sim, a seu lado, apoiando-os e, muitas vezes, à sua frente, liderando projetos, experimentações, pesquisas, coordenando ações. Brilharam apesar de suas imagens esmaecidas nos relatos historiográficos, que favoreceram as contribuições masculinas.

Beneficiadas pela Constituição de Weimar, que assegurava o direito feminino à entrada na Escola, não hesitaram. Acorreram em grande número para candidatar-se como estudantes. Ignoraram a atitude nada benevolente de *Gropius*. Elas sabiam que não teriam tratamento diferenciado e, aos direitos iguais em relação a alunos corresponderiam obrigações iguais. Havia, ainda, cursos e ateliers interditos ao sexo feminino, havia preconceito e rejeição injustificada ao que produziam. Elas resistiram, desviaram-se das proibições, preencheram lacunas. Rejeitaram as sombras e levaram seus papéis a sério. Foram pioneiras.

Quando o nazismo colocou um ponto final na vida da Escola, interrompeu-se um período de criatividade e inovação. Foi no estúdio de Lilly Reich que

14. Gropius, idem, p.84.

15. Gropius, idem, p.84.

os mestres da Bauhaus se reuniram para decidir a triste dissolução da Escola, oprimida por condições políticas e financeiras.

Rompendo barreiras, com tenacidade e talento, a presença das ‘Meninas na Bauhaus’ enriqueceu a experiência reconhecidamente marcante da Escola. Seu trabalho contribuiu para a escrita dessa relevante página da História do Design.

Talvez, como resumiu Anni Albers, elas buscassem a essência da liberdade de expressão, um lugar de fala e compreensão. Vozes femininas transcenderam espaço e tempo, materializadas em imagens, projetos, estudos, legados às futuras gerações.

A história da força e fragilidade dessas mulheres se assemelha à história da própria Bauhaus. As meninas fortes, do “dito” sexo frágil simbolizam, perfeitamente, o paradoxo entre a força revolucionária das ideias contida no destino frágil da Bauhaus.

FIGURAS 15
As Meninas da Bauhaus.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth.
Disponível em: https://bit.ly/2ZvbF2p

FIGURAS 16
As Meninas da Bauhaus.
Fonte: ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth.
Disponível em: https://bit.ly/3nRUTDd

REFERÊNCIAS

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus-archiv. Germany: Benedikt Taschen**, 1984.

GROPIUS, Walter. **Bauhaus: novarquitetura**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MOHOLY, Lucia. A Hundred **Years of Photography 1839 – 1939 / Hundert Jahre Fotografie 1839-1939.** Berlin: BauhausÁrchiv Berlin, 2016.

PERROT, Michelle. **As mulheres ou os silêncios da história.** Tradução de Viviane Ribeiro. Bauru, SP: EDUSC, 2005.

ROSSLER, Patrick & OTTO, Elizabeth. **Bauhaus Womens: a global perspective**. Londres: Herbert Press, 2019.

_____. **Bauhaus Madels: a tribute to pioneering women artists.** Colônia: Taschen, 2019.

SELLERS, Libby. **Women Design**. Londres: Frances Lincoln, 2017.

ANA BEATRIZ PEREIRA DE ANDRADE

Designer e Professora (FAAC/UNESP). Doutora em Psicologia Social (UERJ), Mestre em Comunicação e Cultura (UFRJ) e Bacharel em Comunicação Visual (PUC-Rio). Pertence a comitês editoriais e científicos, a fóruns acadêmico-científicos nacionais e internacionais. Colaboradora do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura (UNESP/CNPq). Na Universidade de Palermo é Embajadora del Diseño Latinoamericano, foi reconhecida por Trajetória Acadêmica e Profissional, e coordena Seminarios Avanzados Internacionales – Brasil. Membro do Comite Latino Americano de Posgrado, das Asociaciones Latinoamericanas de Carreras de Diseño, do Foro de Escuelas de Diseño e do Comité Externo de Evaluación do Programa de Investigación y Desarrollo en Diseño.

EMAIL: anabiaandrade@openlink.com.br

ANA MARIA REBELLO MAGALHÃES

Doutora em História - PPGH/UERJ (2011), Mestre em História da Arte/Antropologia da Arte na Pós Graduação em Artes Visuais, EBA/UFRJ (1990). Bacharel em Comunicação Visual - EBA/UFRJ (1982). É pesquisadora colaboradora do Laboratório de Estudos de Imigração: Labimi - UERJ. Ministrou aulas, como docente convidada, na disciplina Deontologia do Design - Mestrado Profissional em Design - UFRN (2013 e 2014). Tem experiência em docência e pesquisa em Artes Visuais, com ênfase em História da Arte e História do Design. Parecerista, membro de comitês científicos em fóruns nacionais e internacionais.

EMAIL: anarebel2@yahoo.com.br

LUCAS FURIO MELARA

Aluno do Programa de Pós-Graduação (Mestrado) em Design (2021) pela Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (FAAC/UNESP) - Campus de Bauru, onde se graduou em Design de Produto (2018). Pesquisa as relações entre o Design e o Desenvolvimento Social e Sustentável, através da perspectiva dos 17 ODS propostos pela Agenda 2030 da ONU. Com projetos como "Velhas Lembranças, Memórias de Vida" (PIBIC/CNPq) de Design Editorial no Setor 2.5 com Memória Oral e Fotografia enquanto ferramentas para a Inovação Social (MELARA.; ANDRADE.; MATHIAS.:2019), é Chair Designer da LM&Co., agência de Design que impulsiona negócios locais a impactarem positivamente a sociedade. lucasmelara.com

EMAIL: lucas.melara@unesp.br

PAULA REBELLO MAGALHÃES DE OLIVEIRA

Doutora em Psicologia Social – UERJ (2016), Mestre em Ciência, em Saúde Pública - FIOCRUZ (2002), Especialista em Saúde Mental - FIOCRUZ (1999). Bacharel em Psicologia, Licenciada em Psicologia e Formação de Psicólogo - UERJ (1997). Professora do Curso de Psicologia - UNIVERSO – RJ e da UNIABEU. Investiga relações humanas mediadas por tecnologias da informação, em especial, processos comunicacionais e recursos interativos envolvidos no uso de redes sociais para o relacionamento amoroso. Possui experiência em Psicologia Clínica, Recursos Humanos, Educação e Pesquisa, atuou principalmente com os seguintes temas: subjetividade, cultura, processos grupais, percepção, criatividade, propaganda e consumo.

EMAIL: paularebello2@hotmail.com

COVID-19 E O IMPACTO NO ENSINO SUPERIOR DE DESIGN: COMPARAÇÃO ENTRE ATIVIDADES PRESENCIAIS E VIRTUAIS EM DISCIPLINA DE PROJETO DO CURSO DE DESIGN DA UNESP-BAURU

LUIS CARLOS PASCHOARELLI • GUILHERME DA SILVA BERTOLACCINI

ENSAIOS EM DESIGN

Imagem produzida pelos autores.

O início deste Século XXI está sendo fortemente marcado pela COVID-19 (2019-nCoV), a qual atinge todos os países, em suas mais distintas comunidades. Trata-se de uma infecção respiratória aguda grave (SARS-CoV-2) causada pelo Coronavírus. A condição de pandemia foi declarada em 11 de março de 2020 pela Organização Mundial da Saúde (OMS) e no final do ano de 2020, a OMS contabilizou mais de 67.000.000 de casos e 1.500.000 mortes em todo o mundo (Organização Mundial da Saúde, 2020).

(...)

Não há pleno consenso sobre a forma de transmissão desta doença, mas a observação clínica aponta que ela pode ocorrer pelo ar ou por contato pessoal, por meio de secreções contaminadas. Portanto, entre todas as medidas de proteção preconizadas pelas agências nacionais e internacionais de saúde, destaca-se a necessidade de distanciamento social, o que passou a influenciar expressivamente o modo de vida a partir de então. E entre as atividades de maior impacto, destacam-se aquelas relacionadas ao ensino, cujo agrupamento de pessoas - estudantes e docentes - que até então ocorria habitualmente no ambiente escolar, passou a ser evitado, se não proibido.

O Governo do Estado de São Paulo, em 20 de março de 2020, publicou o Decreto 64.879, o qual reconhece o estado de calamidade pública, decorrente da pandemia da COVID-19; e em seu artigo segundo, suspendeu as atividades de natureza não essenciais nas Autarquias do Estado, incluindo as três universidades públicas paulistas: UNESP, USP e UNICAMP.

No caso da UNESP, particularmente o Curso de Graduação em Design, vinculado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, teve suas atividades completamente suspensas, apesar do primeiro semestre do ano de 2020 já ter se iniciado. A partir de então, e atendendo ao Comunicado 03 do Comitê Unesp COVID19, de 16 de março de 2020 (UNESP, 2020), os docentes do Departamento de Design optaram por manter as atividades de ensino de forma remota.

A disciplina “Projeto I”, para a habilitação “Design de Produto”, manteve todas as atividades previstas para o semestre (conteúdo programático, exercícios e método de avaliação), porém o modo de ensino foi transferido para a realização de atividades remotas, visando a conclusão das atividades já iniciadas, sem o comprometimento da qualidade de ensino.

Todo processo de transferência de atividades para o modo remoto exigiu esforço desmesurado do corpo docente e discente, entretanto, naquele momento não se sabia se os resultados seriam satisfatórios ou não.

O presente capítulo demonstra os dois modos de atividades de ensino aplicados na disciplina Projeto I: presencial (realizadas em 2018) e remoto (realizadas em 2020); visando contrastar os exercícios projetuais resultantes destas experiências didáticas e, consequentemente, analisar que aspectos devem ser observados em atividades de ensino de projeto, durante situações excepcionais, como aquelas vivenciadas com a pandemia da COVID-19.

O CURSO DE DESIGN E A DISCIPLINA PROJETO I

Pode-se considerar que o curso de Design da UNESP - Campus Bauru tem como elemento precursor a criação da Fundação Educacional de Bauru (SP) e o curso de Desenho e Plástica, isto no final da década de 1960. Foi este curso o elemento decisivo para a criação da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (1974) e, consequentemente, os cursos de Desenho Industrial e Comunicação Visual no ano de 1976. Estes cursos foram unidos em 1987, resultando em Desenho Industrial, com habilitações em Projeto de Produto e Programação Visual. No ano de 2007, o curso passou a ser denominado Design, com habilitações em Design de Produto e Design Gráfico.

A habilitação Design de Produto apresenta como destaque três (03) disciplinas de Projeto, cada uma delas direcionadas por uma escala de intervenção: “Escala Humana - Projeto I”; “Escala Ambiental - Projeto II”; e “Escala Regional/Territorial - Projeto III”.

Particularmente, a disciplina “Projeto I” tem como característica uma abordagem prático-teórica e visa desenvolver - junto aos alunos - a análise dos problemas espaciais, formais e estéticos do design de produto, relacionado à dimensão humana, associando o design do objeto com o processo de criação (projeto) e o processo de execução (produção). Visa também ampliar repertórios, por meio da aplicação e análise de métodos de projeto; estabelecer bases conceituais e referenciais para o desenvolvimento de projeto de produtos;

explorar a expressão no design de produtos relacionados à escala humana; articular relações dos conteúdos estudados, por meio do planejamento e desenvolvimento de projeto dos artefatos propostos, baseados no conteúdo programático. Nos últimos anos, este conteúdo programático está baseado no Design de Embalagens.

É importante destacar que em várias ocasiões, os resultados dos exercícios desenvolvidos pelos alunos nesta disciplina - “Projeto I” - foi reconhecido com premiações na área do Design, a saber: Prêmio ABRE Design de Embalagens / 2005 - Embalagem para Preservativo - Discentes Eduardo Egydio, Loize Dalco e Paula Kimpara - outorgado pela Associação Brasileira de Embalagem; Prêmio Embala Idéias / 2008 - Embalagem ILOS / Produtos Masculinos - Discentes Maralise Silva; Lígia Rançoso; Victor Pereira e Juliano Peghini - outorgado pela SPR International e Associação dos Designers de Produto; e V Mostra Jovens Designers / 2014 - Embalagem para Bebida Láctea - Discentes Bruno Borges da Silva e Rodolfo Nucci Porsani, outorgado pelo Museu da Casa Brasileira e Bienal Brasileira de Design.

APLICAÇÃO DO CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A disciplina “Projeto I” tem carga horária total de 120 horas, a qual está distribuída em 15 semanas. A primeira semana é direcionada à apresentação da disciplina, do conteúdo programático e procedimentos didáticos, dos sistemas de avaliação e demais atividades. Na segunda semana é apresentado a base metodológica do Design Centrado no Usuário (IDEO, 2015), com três enfoques de projeto - Inspiração, Ideação e Implementação; e também é abordado os fundamentos e aplicações do método Double Diamond (Design Council, 2007).

A partir da terceira semana, são apresentadas cada uma das etapas projetuais, então caracterizadas pela exposição e aplicação de exercícios práticos específicos das respectivas ferramentas de projeto:

- Análise do Problema, Briefing e Requisitos de Projeto (PHILLIPS, 2009);
- Pesquisa com Usuário, Persona e Cenário, Análise da Atividade (PRUITT; GRUDIN, 2003; GUDJONSDOTTIR; LINDQUIST, 2008)
- Análises: Sincrônica, Diacrônica, de Relações e Estrutural (PAZMINO, 2015);
- Análise de Ciclo de Vida e Diretrizes para Sustentabilidade (DELFINO, 2013);
- Painel Semântico e Visual;
- Brainstorming (ISAKSEN; GAULIN, 2005), Brainwriting, Scamper affinity diagram (PAZMINO, 2015);
- Eliminação de Bloqueio Mental (PAZMINO, 2015);
- Biônica, Sinética (PAZMINO, 2015);
- Régua Heurística, Matriz Morfológica (PAZMINO, 2015);
- Matriz de Decisão, Check-list e Lei da Simplicidade (PAZMINO, 2015);
- Diagrama de Gantt (PANKAJA, 2005).

Cada uma das ferramentas listadas anteriormente foi apresentada por meio de conteúdo expositivo em cada uma dessas aulas e então, foram realizados os Exercícios Projetuais em forma de atividades aplicadas referentes ao assunto exposto em aula. Os alunos passaram a desenvolver cada uma das atividades em sala de aula com o intuito de simular o cenário mais próximo possível de uma demanda real de situação profissional. Em algumas etapas, os resultados esperados deveriam ser apresentados no formato de um modelo em escala real, visando conter o produto embalado. Já em outras etapas, apenas a representação gráfica foi exigida. Todo este conteúdo foi ministrado até a décima quinta (15a) aula e, a partir de então, iniciaram-se as atividades do Exercício Projetual Final.

RESULTADOS DOS EXERCÍCIOS PROJETUAIS

Os dois primeiros Exercícios Projetuais, para as Turmas 2018 e 2020 foram realizados de modo presencial. Para a Turma 2020, o lockdown deu-se a partir do dia 21 de março de 2020, quando então as atividades passaram a ser desenvolvidas de modo remoto.

De qualquer maneira, vale a pena observar que, para a Turma 2018, o primeiro exercício foi o desenvolvimento de uma Embalagem para dose individual de Café em pó (Figura 1). Já para a Turma 2020, o primeiro exercício foi o desenvolvimento de uma Embalagem para Ovos - duas unidades (Figura 2).

FIGURA 1
Resultados do Exercício Projetual “Design para embalagem de dose individual de café em pó”, desenvolvido pelos alunos da Turma 2018.
Fonte: autores.

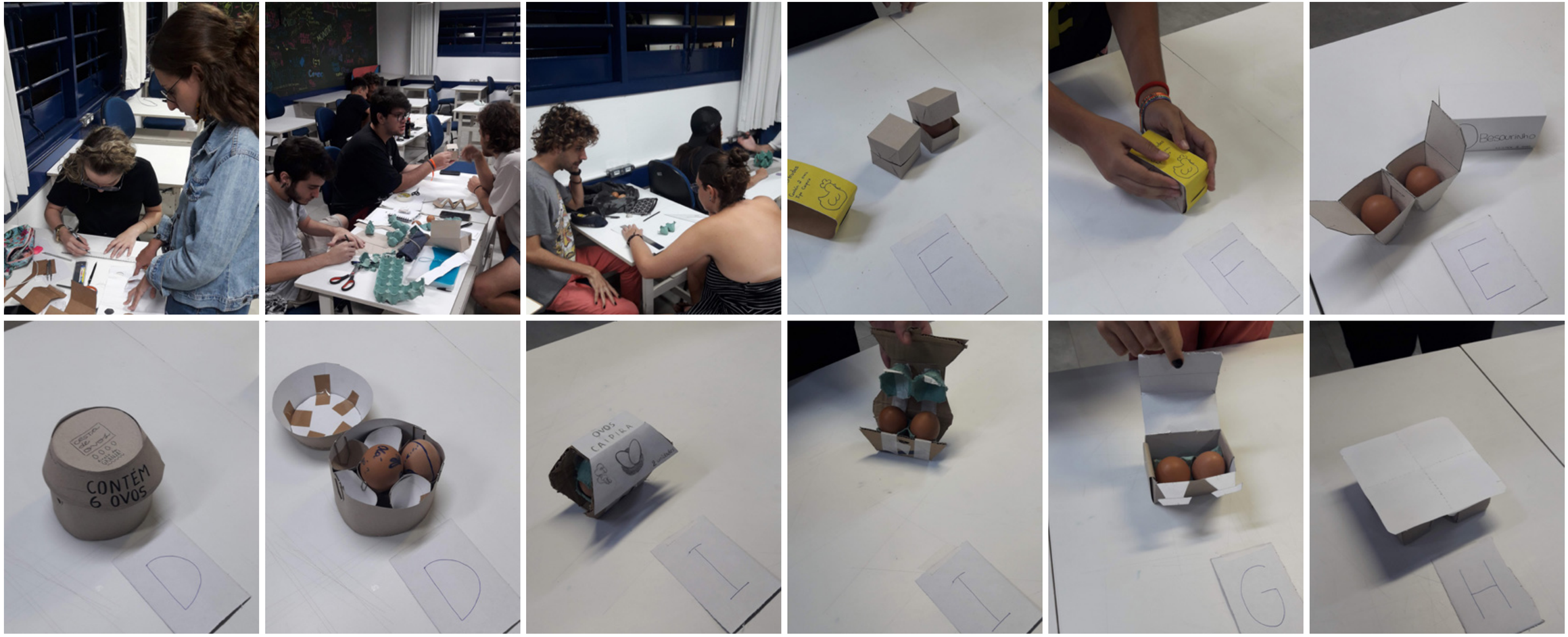


FIGURA 2

Resultados do Exercício Projetual “Design para embalagem de ovos - duas unidades”, desenvolvido pelos alunos da Turma 2020. Fonte: autores.

Neste primeiro Exercício Projetual, observou-se que, tanto para a Turma 2018, quanto para a Turma 2020, a maior preocupação dos alunos deu-se pelo desenvolvimento do conceito do produto, em detrimento ao acabamento do modelo. Além disto, notou-se uma dificuldade de seguir as diretrizes metodológicas, destinadas a auxiliar o Designer a executar sua atividade com melhor direcionamento para uma maior qualidade do resultado final.

No caso do segundo Exercício Projetual, para a Turma 2018, o desafio foi o desenvolvimento de uma embalagem de Pimentas “in natura” - duas unidades (Figura 03); e para a Turma 2020, os alunos tiveram que apresentar uma embalagem de Palito de Fósforos (Figura 04).

A partir deste segundo Exercício Projetual nota-se uma evolução da execução do projeto em relação aos aspectos estéticos e de acabamento.

FIGURA 3
Resultados do Exercício Projetual “Design para embalagem de pimentas “in natura”, desenvolvido pelos alunos da Turma 2018.
Fonte: autores.

FIGURA 4

Resultados do Exercício Projetual “Design para embalagem de fósforos”, desenvolvido pelos alunos da Turma 2020. Fonte: autores.

A partir do terceiro Exercício Projetual, as atividades da Turma 2018 mantiveram-se de modo presencial e para a Turma de 2020 passaram a ser realizadas de modo remoto.

Neste exercício, o desafio projetual foi o desenvolvimento de embalagem de protetor solar; e foi complementada com o desenvolvimento de um Painel Semântico para definir características que fossem interessantes para o projeto, com auxílio da ferramenta “persona” (baseadas nas características psicológicas e demográficas de gostos, costumes, região onde vive, faixa etária, classe social, entre outros) e ferramenta “cenário” para definir as situações de maior relevância que essa persona enfrenta no seu dia-a-dia, seja com o possível uso do produto ou não. Os resultados da Turma 2018 (Figura 05) e Turma 2020 (Figura 06) são apresentados a seguir.

FIGURA 5
Resultados do Exercício Projetual “Design para embalagem de Protetor Solar”, desenvolvido pelos alunos da Turma 2018.
Fonte: autores.

Neste exercício, a Turma 2018 teve a obrigação de aplicar técnicas de representação física para desenvolvimento dos modelos, diferentemente da Turma 2020, a qual não teve restrição alguma quanto às técnicas de representação do projeto. Portanto, optou-se por deixar os alunos livres para utilizarem a técnica de representação mais conveniente. Como as ferramentas digitais estavam mais acessíveis, a maioria dos alunos optou por esta alternativa, sendo que apenas uma equipe se utilizou de técnica de representação física. Nota-se que a qualidade do conceito desenvolvido visa atender aos requisitos de projeto propostos neste exercício; as características do usuário em potencial (personas) para o uso do artefato; e também a qualidade técnica das representações (modelos) foram, de maneira geral, satisfatórias, nota-se também que o uso de ferramentas digitais para as aulas remotas não interferiram na qualidade dos resultados, apesar das limitações impostas pela situação da Pandemia. Neste sentido, não foi possível mensurar prejuízo real para esse exercício.

FIGURA 6
Resultados do Exercício Projetual “Design para embalagem de Protetor Solar”, desenvolvido pelos alunos da Turma 2020. Fonte: autores.

Uma atividade realizada que merece destaque é o exercício de Brainstorming (ISAKSEN; GAULIN, 2005), este teve grande diferença didática entre as Turmas de 2018 e 2020. O exercício realizado em 2018 (Figura 07) caracterizou-se por atividade em equipe na sala de aula, com uma simulação da aplicação da ferramenta em um ambiente empresarial, no qual as equipes criativas, e um moderador, realizaram a atividade como etapa do desenvolvimento do projeto de produto. Já no ano de 2020 (Figura 08) o exercício não pode ocorrer deste modo, devido às limitações das aulas remotas. Porém foram apresentadas pelos professores algumas ferramentas virtuais, como por exemplo a MindMeister (MeisterLabs GmbH, USA, 2007) para a realização da atividade de maneira remota; e foi proposto sua aplicação em equipes de no máximo 3 integrantes.

Nota-se que a atividade em sala de aula foi expressivamente mais produtiva do ponto de vista da aplicação da ferramenta, uma vez que a integração dos alunos em equipes maiores levou ao desenvolvimento de mais ideias e maiores

FIGURA 7
Desenvolvimento de atividade de brainstorming, realizados pelos alunos da Turma 2018.
Fonte: autores.

discussões de elevada produtividade em sala de aula. A exequibilidade de um brainstorm de forma remota foi apresentada pela turma de 2020 como possível e satisfatória, com a utilização de ferramentas online, quando os alunos foram questionados pelos professores. Apesar disto, observa-se que a aplicação da ferramenta em sala de aula foi mais produtiva que a atividade remota. De acordo com Scott et al. (2005), há vantagens de se realizar um brainstorm de forma escrita e dentro do ambiente empresarial, uma vez que a exposição de ideias perante a um grupo social pode levar ao constrangimento e assim afetar negativamente o desempenho da atividade.

De maneira geral, e do ponto de vista didático, a aplicação da ferramenta de modo presencial é expressivamente mais produtiva, tanto para a capacidade de compreensão da importância da ferramenta para os usuários (no caso, os alunos), quanto para os resultados projetuais.

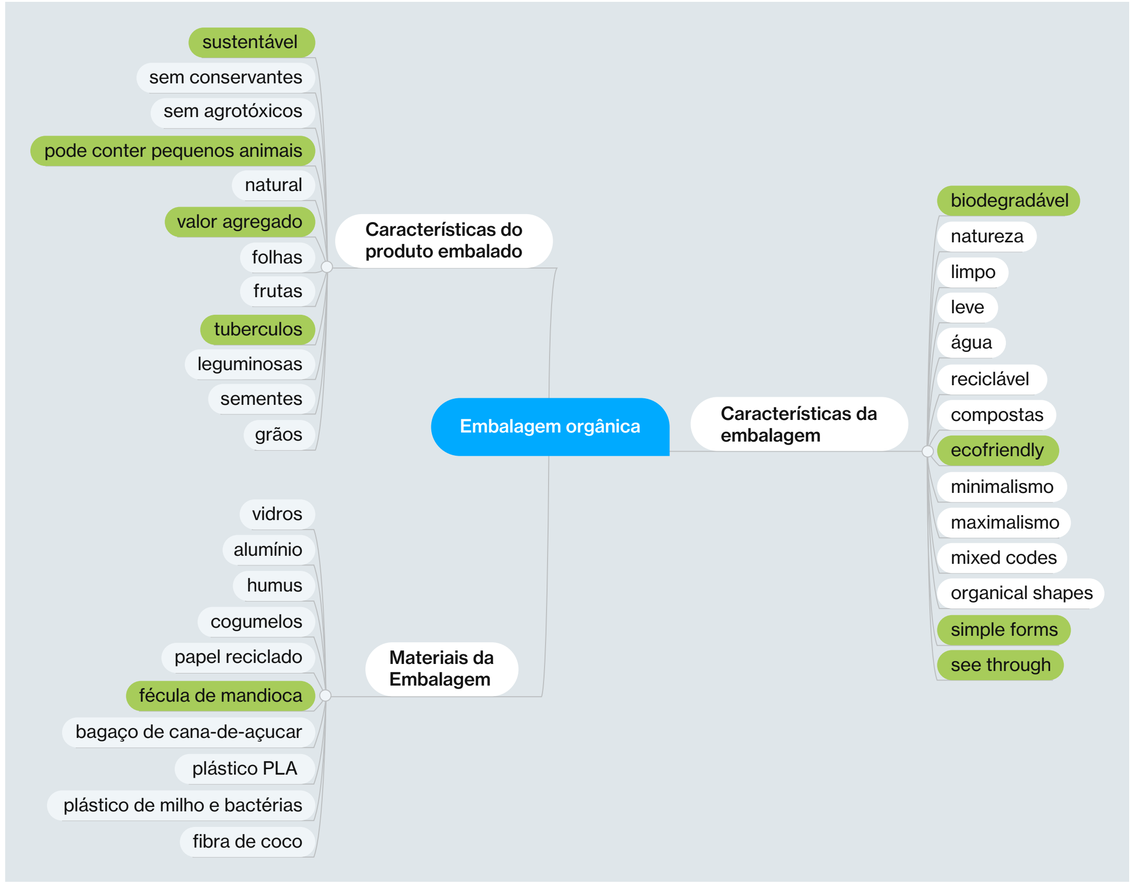


FIGURA 8
Resultado das atividades de brainstorming, desenvolvidos pelos alunos da Turma 2020. Fonte: autores.

RESULTADOS DOS EXERCÍCIOS PROJETUAIS FINAIS

O Exercício Projetual Final foi caracterizado pelo emprego de todas as ferramentas de projeto apresentadas durante o semestre, e que as equipes julgaram necessárias de serem aplicadas, para a apresentação de solução pautada em um projeto de embalagem. Esta etapa teve como objetivo promover aos alunos o entendimento global do desenvolvimento do projeto de produto na escala humana, com bases metodológicas no Design Centrado no Usuário.

Cada equipe apresentou um problema de projeto e deu início ao planejamento do processo. Em cada uma das aulas seguintes, as equipes deveriam apresentar as etapas projetuais previstas para aquela determinada data (prevista no Gráfico de Gantt). Ao final, as equipes realizaram uma apresentação geral do projeto desenvolvido e dos resultados alcançados. É importante reiterar que a Turma de 2018 (Figura 09) foi acompanhada na execução das atividades e realizou a apresentação de forma presencial. Já a Turma 2020 (Figura 10), foi acompanhada e realizou a apresentação de forma remota.

É importante também mencionar que os dois exemplos apresentados foram aqueles que se destacaram pela completude das etapas projetuais previstas e efetivamente desenvolvidas; e pela qualidade do conceito de design de embalagem correspondente ao problema projetual inicialmente apresentado.

Do ponto de vista didático, pode-se considerar que estas duas equipes, representativas das Turmas 2018 e 2020 (respectivamente), apresentaram uma completa compreensão das etapas projetuais do design de embalagens. Além disto, todas as equipes cumpriram, pelo menos, 90% das atividades projetuais previstas inicialmente; e outro ponto a ser considerado refere-se às Notas deste Exercício Projetual Final, cuja média para Turma 2018 foi 9,8 (±0,6); e média para Turma 2020 foi 9,5 (±0,8), representando um desempenho satisfatório de aprendizagem por parte dos alunos.

FIGURA 9

Exemplo de Exercício Projetual Final, denominado “Projeto AVA”, de embalagem para pendrive, desenvolvido por Bruno Pavão de Oliveira e Thiago Lopes da Silva (Turma 2018). Fonte: autores.

FIGURA 10

Exemplo de Exercício Projetual Final, denominado “Embalagem de Absorvente”, desenvolvido por Beatriz Yumi Yoshimoto, Brenda Alícia Vassoler e Maria Antônia S. Fulco. Fonte: autores.

DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de Projeto para estudantes do curso de Design da UNESP é um desafio constante aos docentes responsáveis por essas disciplinas. Particularmente no caso da disciplina “Projeto I”, cuja intervenção deve ocorrer na “Escala Humana”; e cujo escopo é o Design de Embalagens, as ações didáticas precisam atender as demandas pedagógicas do ensino superior de Design.

Do ponto de vista aplicado, o ensino de Design caracteriza-se pela aplicação prática das teorias e metodologias de projeto no desenvolvimento de conceitos e artefatos, o que, tradicionalmente, ocorria de maneira presencial. No ano de 2020, com a Pandemia de Covid19, um elemento desafiador foi a necessidade de transferir as atividades que habitualmente eram realizadas presencialmente, para atividades realizadas exclusivamente de modo remoto, o que causou elevado transtorno para o corpo docente e discente envolvidos neste processo.

Devido a esta nova condição, exigiu-se o afastamento de todos das aulas presenciais e a instalação do ensino remoto, transferindo aulas aplicadas e presenciais, por aulas expositivas em meios digitais.

Dos exemplos apresentados no presente capítulo, podemos considerar que foi possível alcançar resultados globais satisfatórios com estas transferências de atividades. De fato, podemos afirmar que tal situação não trouxe pleno prejuízo para os alunos no sentido da qualidade do conteúdo exposto e do domínio das técnicas de desenvolvimento metodológico do projeto de produto. Isso se verifica na expressiva qualidade dos resultados apresentados durante a disciplina (principalmente no Exercício Projetual Final) por todas aquelas equipes que participaram efetivamente das videoaulas assíncronas e síncronas. Para além disto, o atual cenário profissional do Designer envolve

o aumento da prestação de serviços de modo remoto, inclusive com a participação no desenvolvimento de projetos em situações transnacionais. Neste sentido, e de maneira forçada, os alunos puderam experimentar um pouco dessa prática que é cada vez mais comum em nossa área de atuação profissional.

Por outro lado, é inegável que tais atividades remotas trouxeram alguns prejuízos às práticas didáticas e pedagógicas do ensino superior de Design. Neste caso, podemos exemplificar a dificuldade em apresentar feedbacks, em tempo real, às equipes de alunos, fato que seria completamente exequível durante as atividades presenciais. Além disso, a aula presencial é algo muito importante do ponto de vista do ensino e educação, uma vez que o convívio social tem papel fundamental na formação pessoal e profissional do aluno.

AGRADECIMENTOS

Os autores agradecem a todos os alunos do Curso de Design da Unesp Campus Bauru, do quinto termo do ano de 2018 e do quinto termo do ano de 2020.

REFERÊNCIAS

DELFINO, R. A. **Design de embalagens de bens alimentares para o desenvolvimento sustentável - aplicação ao caso das embalagens de papel e cartão**. 2013. Tese (Doutorado em Design) - Universidade de Lisboa, Fundação para a Ciência e a Tecnologia - Portugal, 241p.

DESIGN COUNCIL. **Eleven Lessons: managing design in eleven global companies**. London, 2007.

GUDJONSDOTTIR, R. LINDQUIST, S. **Personas and scenarios: design tool or a communication device?** Proceedings of the 8th International Conference on Designing Cooperative Systems, 2008.

IDEO. **The Field Guide to Human-Centered Design**. Canada, 2015.

ISAKSEN, S.G.; GAULIN, J.P. **A Reexamination of Brainstorming Research: Implications for Research and Practice**. Gifted Child Quarterly. V. 49 n. 4, 2005.

Isaksen, Scott G., and John P. Gaulin. "**A Reexamination of Brainstorming Research: Implications for Research and Practice**." Gifted Child Quarterly 49, no. 4 (October 2005): 315–29. https://doi.org/10.1177/001698620504900405.

PANKAJA, P. K. **Effective use of gantt chart for managing large scale projects: A publication of the american association of cost engineers**. Cost Engineering, 47(7), 14-21, 2005. In: https://search.proquest.com/scholarly-journals/effective-use-gantt-chart-managing-large-scale/docview/220442584/se-2?accountid=8112

PAZMINO, A.V. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo, Blucher, 2015.

PHILLIPS, P.L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. Tradução: Itiro Iida - São Paulo, Blucher, 2007.

PRUITT, J., GRUDIN, J. **Personas: practice and theory**. Proceeding of the 2003 conference on Designing for user experiences. p1-15, 2003.

Pruitt, John S. and Jonathan T. Grudin. "**Personas: practice and theory**." DUX '03 (2003).

OMS. Relatório sobre Covid-19. Disponível em https://covid19.who.int/. acesso 27/10/2021

UNESP - Universidade Estadual Paulista. Comunicado 03 – Comitê Unesp Covid-19 In:https://www2.unesp.br/portal#!/aci_ses/notas-e-comunicados/comunicado-03--comite-unesp-covid-19/

LUIS CARLOS PASCHOARELLI

Professor Titular no Departamento de Design da UNESP (2017), Livre-Docente em Design Ergonômico pela UNESP (2009), possui Pós-doutorado em Ergonomia (2008) pela ULISBOA, Doutorado em Engenharia de Produção (2003) pela UFSCar; Mestrado em Desenho Industrial (1997) e graduação em Desenho Industrial (1994), ambos pela UNESP. É líder no Grupo de Pesquisa Design Ergonômico: Projeto e Interfaces, onde coordena projetos de pesquisa. Está lotado no Laboratório de Ergonomia e Interfaces - Departamento de Design, onde atua como docente no curso de graduação em Design e no Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Design da UNESP. Tem experiência na área do design, ergonomia, design ergonômico, design de produto e design gráfico. Atualmente é "Ergonomista Sênior" da ABERGO - Associação Brasileira de Ergonomia.

EMAIL: luis.paschoarelli@unesp.br

GUILHERME DA SILVA BERTOLACCINI

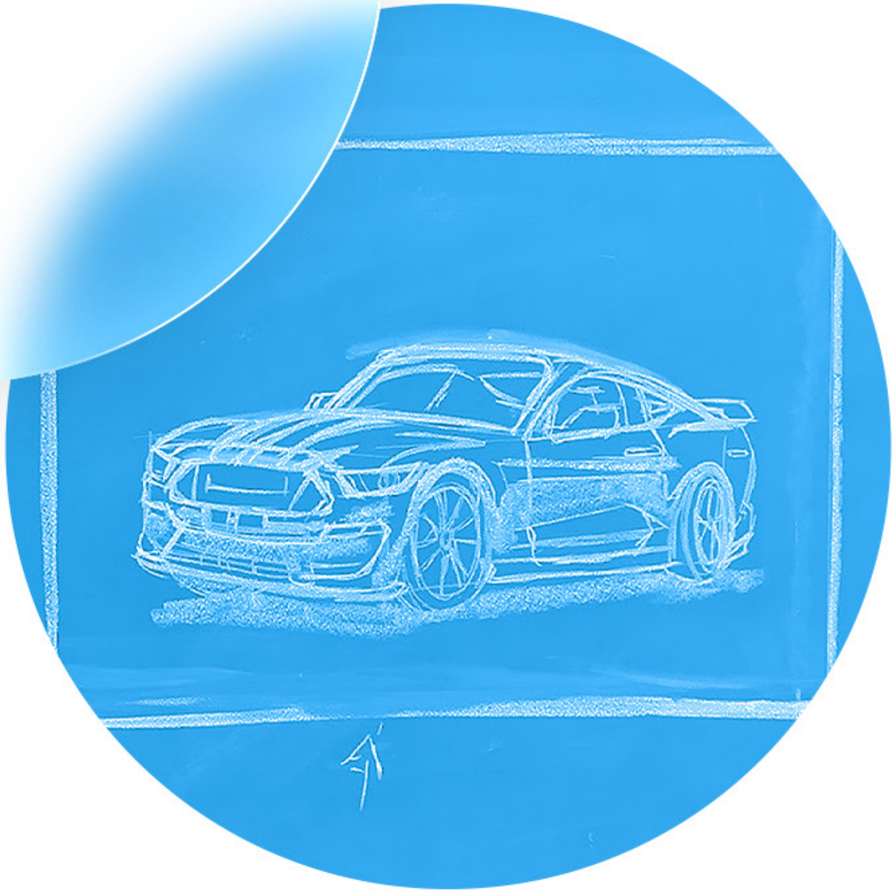
Doutor em Design (2021), linha de pesquisa Ergonomia, pela Universidade Júlio de Mesquita Filho – UNESP-Bauru, onde se graduou em Design (habilitação em Design de Produto) (2014) e também defendeu o título de Mestre (2017). Trabalhou como pesquisador Convidado na Oslo Metropolitan University (OsloMet) durante o doutorado (2018-2019). Foi professor bolsista no curso de graduação em Design da UNESP (disciplinas de ergonomia, Projeto I e Metodologia do Projeto II nos anos de 2018 e 2020). É membro do Grupo de Pesquisa Design e Tecnologia Assistiva e do Laboratório de Ergonomia e Interfaces, atuando principalmente nos temas: Design de interfaces, Ergonomia, Tecnologia Assistiva, experiência do usuário e usabilidade. Atualmente atua, também, como consultor técnico em design de produtos na empresa Olympus Ergonomia.

EMAIL: guilherme.bertolaccini@unesp.br

O ENSINO DO DESENHO PARA O CURSO DE DESIGN: UMA ANÁLISE METODOLÓGICA

JOÃO CARLOS RICCÓ PLÁCIDO DA SILVA • JOSÉ CARLOS PLÁCIDO DA SILVA • MILTON KOJI NAKATA

ENSAIOS EM DESIGN



Representar o mundo que está em nossa volta é instintivo do ser humano, podemos comprovar essa afirmação ao retornar aos primórdios da humanidade, onde toda a comunicação era realizada e registrada através do que hoje consideramos desenhos. Por exemplo, uma forma de registro no tempo das cavernas era a pintura rupestres, construídas utilizando dos diversos materiais disponíveis ao redor do habitat natural do Homem, utilizado desde sementes, sangue e da mistura de sobras de animais.

(...)

Imagem produzida pelos autores.

Ao passar do tempo essa linguagem aprimorou e podemos constar que os hieróglifos foram um aprimoramento dessas representações que se tornaram base para a escrita como hoje a conhecemos, os hieróglifos eram desenhos simbólicos que representavam palavras e mensagens do primórdio da escrita, assim como os kanjis japoneses que são utilizados até hoje em dia.

Com o surgimento da escrita o desenho tornou uma outra forma de representação dos elementos que compõem o entorno da sociedade, não tendo mais a necessidade única de transmissão de mensagens, mas sim a possibilidade de retratar a realidade como era na época. O avanço dos aparatos de pintura, tintas e materiais possibilitou a representação de lugares, registro das pessoas, famílias, invenções e objetos até o surgimento da fotografia.

O advento da fotografia o qual permitiu o registro fiel da realidade suscitou discussões em torno do fim do desenho e da ilustração. Nesta época os profissionais de arte estavam enraizados em diversos setores, publicidade, arquitetura, arte, desenhistas técnicos, retratistas entre outros. A fotografia expressava uma forma mais fiel de representar o momento, reduzindo assim de forma gradativa o uso do desenho para o retrato e outras representações afins que buscavam ser fiéis a original. Porém não é só de representação fiel que o desenho se inseriu, ele acabou migrando para diversos setores, como por exemplo no ato projetual e aí sobressaindo de maneira decisiva na concepção de projetos.

O desenho registrado como ato projetual surge no renascimento, grande influência deste fato foi os estudos de Leonardo da Vinci, figura 01, que estudou anatomia e registrou em forma de representação manual, além de desenvolver todas as suas ideias e invenções. Cabe destacar que ele desenvolveu também novas formas de entender a proporção humana e sua aplicação não só nas pinturas como também na arquitetura e engenharia. Foi o grande incentivador do uso de cadernos de registros de estudos realizados através da execução de desenhos rápidos que hoje

denominamos como sketchbooks é amplamente divulgado e utilizado para o registro, não só do processo projetual como também de anotações gráficas das mais diversas. Como por exemplo o registro de pontos significativos de uma viagem através dos sketches e tantas outras aplicações de registros. Assim, o uso e registro dos desenhos além de ser uma atividade dos grandes inventores, era comum que estes tivessem discípulos ao qual passavam sua prática e seus ensinamentos de acordo com os registros históricos, permite afirmar que o ato de desenhar antigamente era uma profissão respeitada e o seu ensino era passado de pessoa a pessoa.

O ensino do desenho migra para as escolas na modernidade, com o ensino aplicado a artes, o qual possibilita que a criança compreendesse seu entorno e o represente utilizando das diversas técnicas através da experimentação de materiais diversos, esta habilidade está relacionada ao desenvolvimento da coordenação do ser humano, tendo como principal objetivo o de utilizar de maneira de forma mais intuitiva aprendendo a utilizar

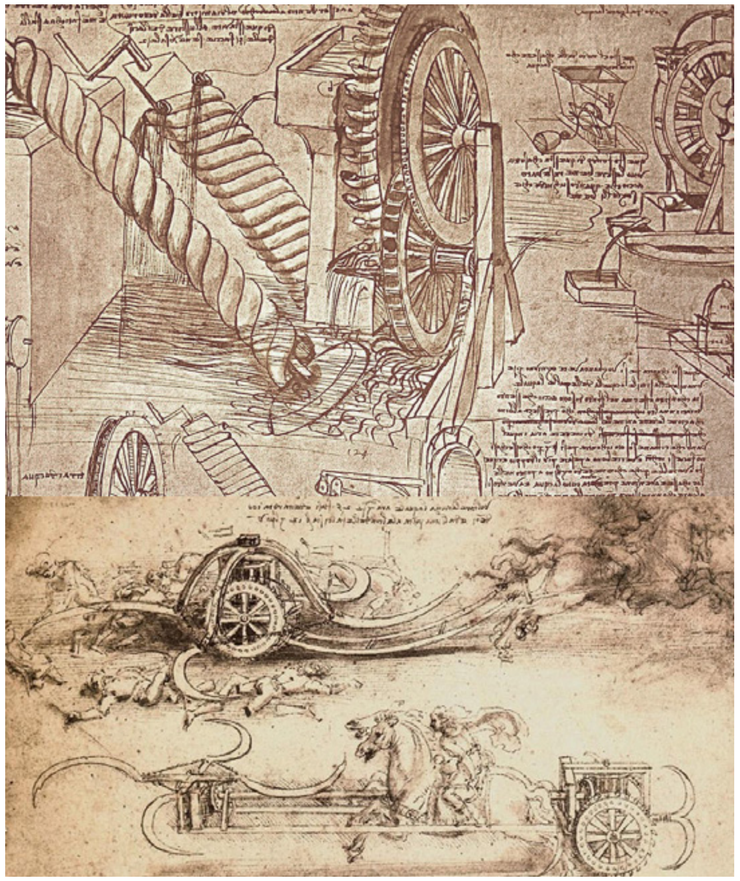


FIGURA 1
Desenhos de Leonardo da Vinci. Fonte: Drawings of Water Lifting Devices, Biblioteca Ambrosiana, Milan Disponivel em: http://www.sabercultural.com/template/especiais/Leonardo-da-Vinci-Engenharia.html

os movimentos do corpo em prol da representação. No entanto, pouco se comenta da criação do repertório visual, compreensão de distância, proporção e o tridimensional, estes itens hoje ficam

a cargo das universidades em cursos específicos como design, arte e arquitetura, porém deveriam ser exploradas de forma mais intensa no ensino como um todo.

Desta forma se torna mais importante a prática do que o conhecimento teórico, óbvio que é necessário se compreendê-las mas não é obrigatório segui-las à risca, pois este fato aprisiona o desenvolvimento de novas técnicas ou o avanço pessoal da representação visual, ou seja, a criação de sua própria forma de demonstrar o ambiente e suas ideias. Este fato possibilita que todo o ser humano tenha a capacidade de desenhar e que é uma questão de treino, como a escrita. Alguns vão representar de forma mais realistas outros nem tanto, porém é preciso que fique claro que em nenhum momento exista erros ou acertos e sim respeitar as formas diferentes de representação, que possui muita relação com o objetivo, a capacidade motora do indivíduo e principalmente as suas características psicológicas.

O desenho é uma habilidade básica do Design, neste caso não é possível desassociar essas duas áreas. E neste fato a disciplina desenho de observação se torna item necessário para o curso, entender como representar objetos e mensagens permite a criação de novos e para isso é necessário também o desenvolvimento do repertório visual. O objetivo deste trabalho é discutir a importância da disciplina e como esta tem sido desenvolvida nos cursos de Design, para este fim relata a experiência de professores que trabalham há mais de 30 anos no ensino de desenho tanto em instituições públicas como particulares. No período que este livro está sendo publicado ocorreu uma pandemia que obrigou os alunos e professores se isolarem, porém era necessário a continuidade de suas atividades, havendo assim uma mudança na abordagem da disciplina e aqui fica um registro dessa nova possibilidade didática.

O conteúdo aqui abordado utiliza de referências bibliográficas artigos e livros já publicados por estes autores, sendo possível encontrar eles na lista de referências do presente texto.

DESENHO

O desenho é uma habilidade que temos desde criança, basta observar sua fase de rabiscos, que são, na verdade, expressões das curiosidades, das tentativas e descobertas, e que jamais devem ser reprimidas pelos adultos, as conhecidas “garatujas”, uma palavra que significa escrito ou desenho mal feito. São os chamados traços aparentemente sem nexo ou sentido que as crianças pequenas iniciam, geralmente quando completam um ano de vida, cuja tentativa é a de representar o mundo que as cercam. Como visto esse processo de rabiscar e desenhar é inato no ser humano, como visto na figura 02.

Assim, o desenho é uma habilidade fundamental, ele possibilita no início o uso da coordenação para criação de formas e controle funcional do braço e mãos e possibilita a representação da ideia no ato da criação, mesmo que esta seja de forma imaginativa, isto é, imaginamos a imagem e com o uso de referências se projeta e registra na folha de papel essa representação mental. Desta forma, o desenho é concebido na mente se baseando em tudo que já foi assimilado, desde treinos, desenhos anteriores, observações, comparação e técnicas, planejando seu processo para que este seja aplicado ao papel no ato de desenhar.

FIGURA 2
Criança desenhando.
Fonte: autores

Neste caso podemos afirmar que o desenho é um instrumento de explorar e expandir as ideias, utiliza a representação dos conhecimentos adquiridos e de uma linguagem de signos das visualidades para expressar relações, transformando as ideias formais e conceituais em um objeto sólido, neste caso bidimensional. Este ato de trabalhar o desenho remodelar modificar, de maneira rápida, permite reflexões, dúvidas, problemas e surgir as soluções que são adquiridas através de procedimentos, técnicas, enfoques e expressões.

A técnica mais utilizada para estudo no desenho é o croqui ou esboço, que consiste em um desenho rápido, construído a mão livre com a intenção de discutir as ideias gráficas ou simplesmente registrar, se tornando os primeiros desenhos concretizados que seguem um processo que pode visar uma pintura ou ilustração, são muito utilizados na área projetual e como comentado anteriormente tem sua relação com os estudos renascentistas e denominado como sketch. Para compreendermos o sentido e o significado da palavra “sketch” é preciso primeiramente entender o termo “esboço”, como visto na figura 03. A procura correta do termo que melhor define o esboço para o Design é “sketch”, assim, para o processo de criação estamos acostumados a trabalhar com os termos “esboços” e “croquis”, também conhecidos por rascunhos. Destes surge o rendering que consiste na representação de desenho simples que busca estabelecer as linhas gerais de algo, representando a ideia, ou mais detalhado que registra a forma final podendo se utilizar tintas, marcadores ou hachuras no momento da execução, neste caso se utiliza o que está a mão.

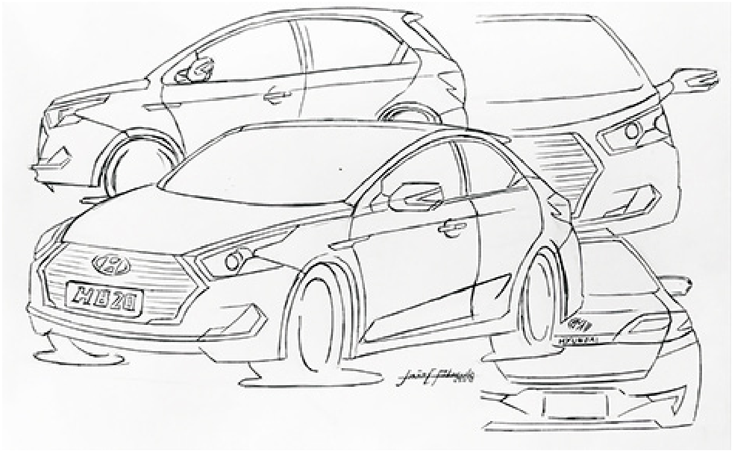


FIGURA 3
Sketch proposta automotiva.
Fonte: autores

O desenho pode ser realizado com diversas técnicas que podem ir desde o conhecido lápis, passando pelo lápis de cor, marcadores até colagens e o desenho digital. A modernidade trouxe a praticidade de representar de forma mais popular através do computador, uma vez que ele simula todos os materiais em programas que em grande parte são gratuitos e possibilitam um resultado próximo do desenho a mão, ou seja, uma simulação da realidade. Existem problemas como a vivacidade das cores, ou a possibilidade de assimilação do aparato digital, porém essas discussões podem ser levantadas em outro momento. Estamos tratando aqui do ensino do desenho e este por sua vez é de forma manual e analógica com uso de materiais básicos ou específicos, como pode ser verificado na figura 04.

O desenho pode ser dividido em diversas modalidades como o desenho artístico, arquitetônico, técnico, moda entre outros, nesse trabalho aprofundaremos no desenho projetual objeto de estudo e aplicação dos designers. Em grande parte destes setores a base é a mesma de aprendizado o que muda é exatamente o foco para o qual se aprimora ou se especializa.

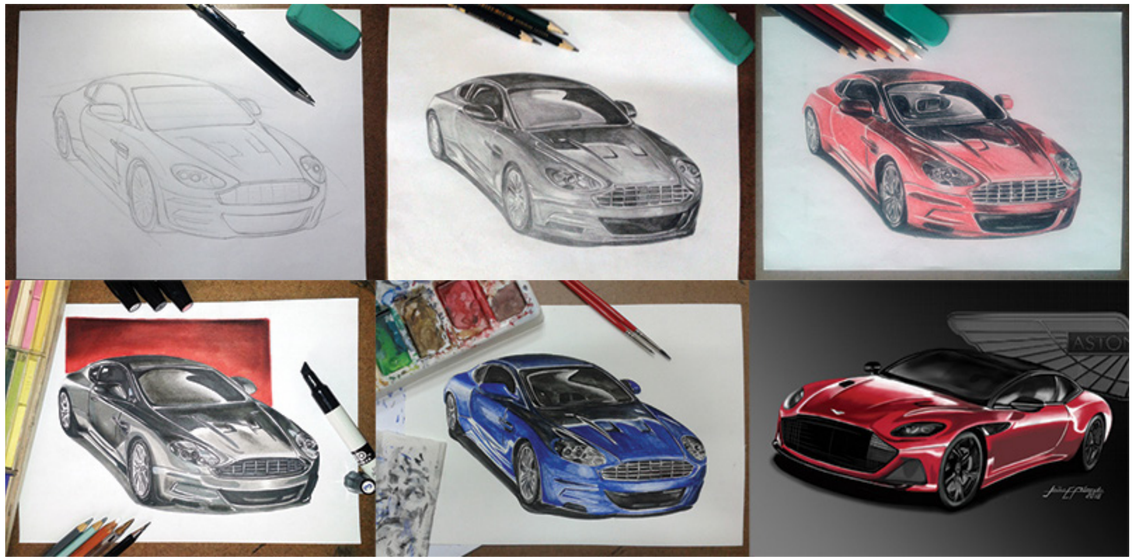


FIGURA 4
Técnicas de acabamento.
Fonte: autores

DESENHO PROJETUAL

O desenho projetual surge da necessidade da criação e evolução de novas ideias de produtos, sejam estes bidimensionais ou tridimensionais, seguindo a necessidade de representar aspectos

importantes de forma mais fiel para facilitar sua comunicação com o cliente ou usuário. Um dos atributos básicos para esta representação é a visão tridimensional do ambiente representado expresso na representação bidimensional, para tanto, utiliza do desenho em perspectiva para entender e resolver problemas complexos que podem existir em um determinado projeto. Neste caso a falta de visão e domínio do desenho pelo projetista pode ocasionar erros incorrigíveis ou incompreensíveis, além de dificultar o processo criativo da metodologia de projeto.

A etapa criativa de um projeto passa pelo desenho e neste caso esta área se torna o fundamento para os novos projetos, ou seja, tanto para produtos como para gráficos a representação manual é a ferramenta mais básica e apropriada para comunicar ideias e assim formular os projetos. Neste caso, quando o projetista representa graficamente, ele busca enxergar além do objeto real, pois cria relações para analisar não somente o que vê como estrutura interna dos objetos, mas sim o seu entorno. Desta forma, ele analisa as linhas invisíveis que compõem as proporções e formas complexas no intuito de simplificar no desenvolvimento de um todo que solucione o problema do projeto, como pode ser visto na figura 05.

FIGURA 5
Marca Gráfica “O Caseiro”.
Fonte: Designer João C. Plácido

Compreender a base do desenho, que varia desde a representação do micro ao macro ambiente é fator determinante para a compreensão e aplicação do desenho projetual. Para o designer a preparação da disciplina desenho de observação permite a discussão e a criação de um repertório mais completo de volumes, texturas, luz e proporção que podem ser aplicados no desenvolvimento do projeto, tanto gráfico como o de produtos.

Para o projeto não é necessário a representação real do objeto, layout e conceito, não é uma ilustração, mas sim a representação da ideia de forma universal. Realizar um desenho que seja compreendido sem a necessidade de uma explicação quer seja na forma escrita ou verbal, o mesmo pode e deve ser identificado e compreendido por qualquer pessoa no mundo inteiro, assim observa a quebra de barreiras de linguagem e cultura. Este é o principal objetivo do desenho projetual comunicar a solução de maneira rápida e com qualidade para que possa ser utilizado em discussões ou apresentações sobre o resultado final da solução de projeto, este processo pode ser visto na figura 06.

FIGURA 6
Produto gangorra infantil.
Fonte: Valéria Friso Design

ENSINO DO DESENHO NO CURSO DE DESIGN

Como já referido anteriormente, o aprendizado do desenho parte do estudo da observação e desta maneira observa e considera que nos cursos de design este fator fica ligado a disciplina desenho de observação, que trabalha especificamente o uso de técnicas de representação visual manual através da representação fiel do cotidiano. Esta disciplina está totalmente voltada para o desenvolvimento de um repertório visual e desenvolvimento motor e para isso faz uso de réplicas de objetos, lugares e pessoas para compreender a proporção, iluminação, volume e textura. Tem como objetivo a representação, com o desenho a mão livre, a forma, proporção, estrutura funcional, comparação dos objetos, inter-relação e fusão juntamente com as técnicas utilizadas da forma mais correta para aliado aos elementos criem a correta expressão gráfica. Todas essas considerações e objetivos a serem alcançados pela referida disciplina tem no seu arcabouço final proporcionar ao aluno expressar e representar qualquer produto, observando o material de que é composto nas diversas técnicas desenvolvidas durante as aulas, assim o repertório amplia e seu espectro de abrangência e instrumentaliza o aluno para a representação fiel do conceito estabelecido pelo designer para o produto. Fica a cargo do professor demonstrar essas técnicas da forma mais pura realizando as etapas na lousa, como visto na figura 07.

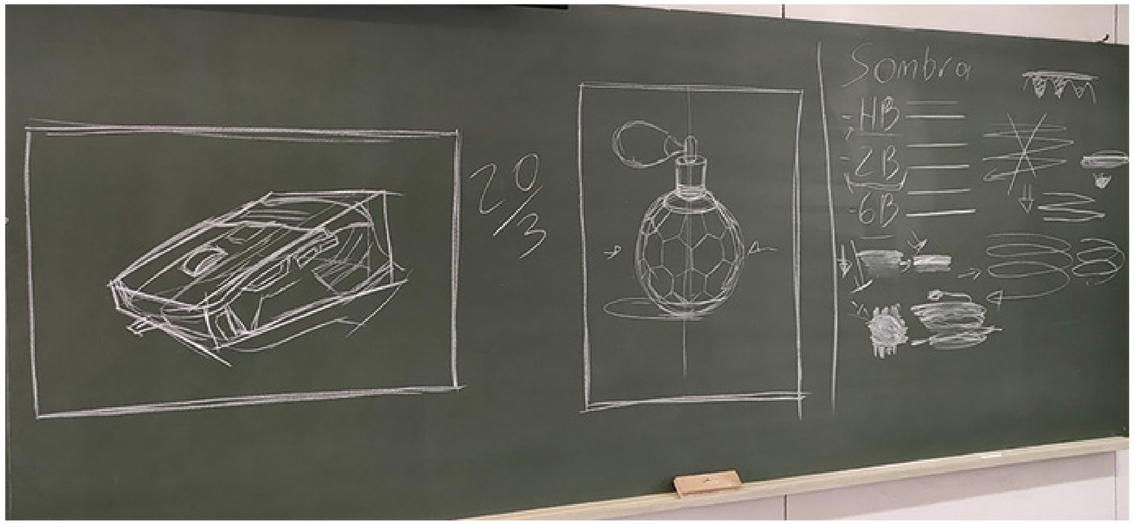


FIGURA 7
Lousa de aula de Desenho de Observação. Fonte: autores

Entre os conteúdos abordados estão o espaço bidimensional e tridimensional, o esboço, análise das formas, estudo de proporções, o traço, caminho do esboço ao sombreado, a forma e os volumes, luz e sombra, escalas de tons, arranjos tonais, representação de brilho e reflexo, o sombreamento, estudo da perspectiva sendo estas os conceitos básicos no plano bidimensional aos complexos, além das técnicas de representação de objetos. Em grande parte dos cursos de design, mas especificamente o curso de Design da Faculdade de Arquitetura, artes e Comunicação da UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - campus de Bauru, ele é dividido em Desenho de Observação I que fica responsável pelas técnicas de preto e branco e Desenho de Observação II, responsável pelo estudo das técnicas de cores, ao longo dos anos observa a necessidade de incluir mais um semestre da referida disciplina onde seria necessário tão somente para complementar através da compilação das técnicas para o uso especifico do projeto que fica a cargo das disciplinas de projeto em si.

O desenho projetual é uma disciplina que existe em muitos cursos superiores na Europa e tem sido implantado em alguns cursos no Brasil mas de forma tímida ao nosso ver. Hoje observa a ocorrência de redução de cursos superiores, o que tem causado um grande problema na formação de profissionais que carecem de uma preparação mais profunda e até conceitual, para atender o mercado atual e em muitos deles o que ocorre é a redução das disciplinas básicas, tanto no número de créditos como também no conteúdo, tudo em prol do lucro e da economia na formação que acaba ficando a desejar para o mercado atual. Além do desenho projetual disciplinas como desenho técnico, projetos, ergonomia, materiais, entre outras que possuem o caráter interdisciplinar, estão sendo retiradas da grade curricular também. Os presentes autores são contra essa redução não só de cargas horárias, como também do conteúdo, uma vez que são disciplinas bases da profissão.

Este fato ocorre no ensino regular no Brasil a muito tempo, disciplinas que estimulam a criatividade e o pensamento crítico tem sido desvalorizadas e retiradas do currículo regular em prol a um único objetivo ensinar os alunos para a aceitação em um universidade e não para terem uma vida mais completa que envolve além dos ensinos das exatas e biológicas a valorização das humanidades que para o desenvolvimento de um ser humano criativo e crítico para o desenvolvimento das ciências sociais compreender todas as áreas é básico e necessário.

Em grande parte, os alunos ingressantes no curso de Design têm dificuldade na compreensão e representação do seu entorno, no caso da UNESP existe uma prova de habilidade específica que avalia o esforço que o candidato obteve em desenvolver a representação manual além do básico oferecido pelo ensino regular. Este fato possibilita aos alunos mais avançados neste tipo de compreensão o que nos fazem em grande parte, profissionais mais qualificados. Esta avaliação é questionada todo o ano, existe uma pressão que procura retirar essa parte da seleção, a justificativa sempre é o custo elevado para a aplicação da prova.

No caso das particulares ou grande parte dos cursos registrados, esta habilidade não é avaliada o que possibilita o ingresso de estudantes que não compreendem o básico da representação, não que necessariamente serão maus alunos ou profissionais com baixa qualificação, porém estes têm que aprender em curto tempo algo que todo mundo deveria saber que é compreender o mundo a sua volta, a medida de poder representá-lo em um papel. Este fato não está ligado só ao desenho como representação da imagem, mas sim em relação a percepção, coordenação, aspecto crítico, paciência, atenção a detalhes entre outras habilidades que são necessárias em qualquer profissão. Desta forma é necessário o aprendizado da estrutura básica de construção da forma como visto na figura 08.

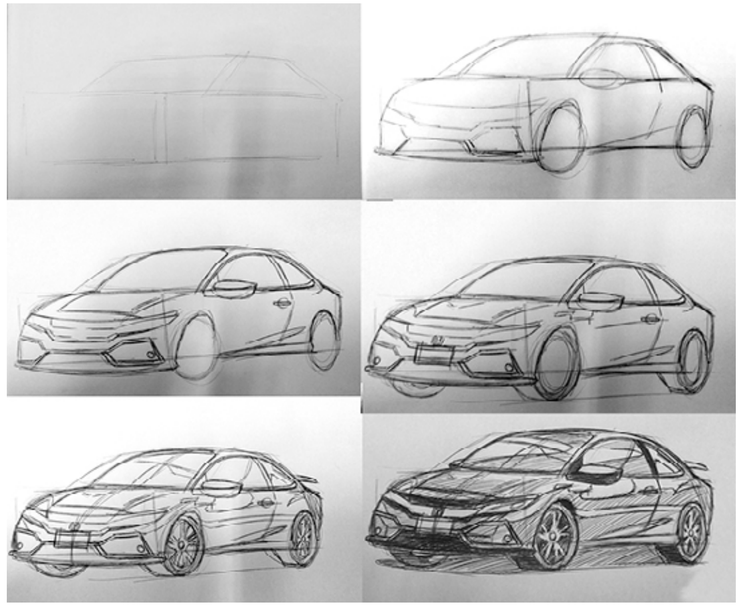


FIGURA 8
Processo de ensino de desenho com base de estrutura geométrica. Fonte: autores

Dentro destas disciplinas, sejam nos cursos básicos ou universitários, o conteúdo que deve ser abordado deve considerar itens como o espaço bidimensional e tridimensional, esboço, estudos de proporção, traço, sombreamento, brilho, reflexo, perspectivas, volumes, texturas com a utilização de diversos materiais, para isso desenvolver técnicas diferentes. É importante ressaltar que à medida que o conhecimento e a prática avançam no domínio das habilidades motoras se torna necessário utilizar outros métodos para fortalecer o processo criativo, que neste aspecto entra o método projetual para este auxílio.

Hoje em grandes partes dos cursos que se basearam no currículo da escola de ULM, se utilizam de dois semestres de Desenho de Observação, estes dois para o curso de Design da UNESP, são divididos no primeiro semestre estudos em preto e branco e no segundo semestre a experimentação das cores. Alguns optam para o segundo semestre a utilização da denominação meios de expressão que ampliam as possibilidades em representar de forma mais livre utilizando outras técnicas além das tradicionais e incorporando em alguns aspectos a disciplina de plástica. Estas incorporações acabam por reduzir o aprofundamento destas disciplinas, reduzindo carga horária dos cursos, que acabam suprimindo o conhecimento stricto sensu de um curso superior.

No Desenho de observação I é comum que seja abordado as técnicas de representação em preto e branco, como citado anteriormente, podendo

ser elas grafite, carvão, nanquim, aguado e lápis branco sobre fundo(papel) preto, com referências bidimensionais obtidas em revistas, livros, impressos e interfaces digitais (notebooks, celulares e tablets) e tridimensionais com objetos reais. O uso do preto e branco possibilita a compreensão da proporção, contraste da luz e meios tons e forma das texturas. O semestre é composto de no mínimo 7 trabalhos, podendo ser eles sketches de objetos reais simples, observação do objeto em referência bidimensional, proporção do rosto humano, objeto tridimensional em fundo especial, junções de referências para criação de uma ilustração, representação de animais, representação de cena cinematográfica com inversão de luz (uso do lápis branco no papel preto), representação de layout complexo (cartaz de filme).

Após concluir o primeiro semestre o aluno tem que ter a capacidade de compreender e representar com o uso de uma cor qualquer elemento real, pois este desenvolve em sua mente um referencial imagético de volumes e contraste do que já produziu. Temos aconselhado que em paralelo, o aluno utilize em seu dia a dia um caderno de estudos que exercite sempre que possível seus projetos e observação em forma de desenhos.

Dando sequência a formação de representação manual do estudante, o segundo semestre apresenta a disciplina desenho de observação II, que é uma sequência dos estudos da primeira, só que neste momento utilizando cores podendo ser utilizadas técnicas como lápis de cor, giz pastel, aquarela, marcadores, guache e técnica mista. O estudo das cores permite que o estudante explore a proximidade do real podendo enfatizar um tom ou não em uma produção específica. Nesta disciplina também é explorado no mínimo 7 trabalhos podendo ser eles representação de flores e frutas, embalagem, desenvolvimento de ilustração estilizada utilizando diversas referências, natureza morta, estudo de proporção e representação de pele, rendering de produto, desenvolvimento de cartaz de filme (neste caso o cartaz é criado do (início ao fim, com uma composição própria dos elementos, já introduzindo ao projeto

gráfico) zero pelo aluno utilizando referências do filme em questão para desenvolvimento de algo inédito) e desenvolvimento de concept art.

A representação manual de qualidade, ou seja no mínimo compreensiva, é importante para todas as áreas do design, sejam elas gráfico, produto, moda, interior e interface, O básico é aplicada a todas elas que consiste na representação da ideia, apresentação da proposta, discussão com fornecedores e outras áreas que permeiam o projeto. Porém algumas técnicas podem ser trabalhadas de forma específica para cada área.

O ENSINO DO DESENHO EM MEIO DA PANDEMIA

O ensino do desenho sempre esteve ligado na aproximação das pessoas, conduzir os movimentos da coordenação e se atentar as dificuldades de cada indivíduo. O aprendizado e a evolução do desenho são muito individuais, uma vez que o percurso de evolução do traço e compreensão do tridimensional é muito própria. Imaginar esse ensino de forma remota é muito difícil e pode dificultar a assimilação das técnicas e contato com o professor. Porém com a evolução tecnológica que permite uma abordagem mais individual e de qualidade que mesmo de forma distante aproxima as pessoas podendo tornar esse processo viável.

Há algum tempo o ensino tem migrado para plataformas digitais de diversas formas, sejam elas EAD (Ensino a Distância), que consiste no ensino online em forma de módulos que um professor fica responsável por tirar as dúvidas em uma carga horária bem reduzida, híbrido, no qual consiste no ensino em parte presencial e em parte remota. A aula remota que consiste em simular o mais próximo da aula presencial, só que em interfaces digitais, ou seja, turmas pequenas e com atendimento mais individualizado. Mesmo que não seja o ensino ideal, ele permite uma aproximação do professor ao estudante. A utilização desses É utilizar estas plataformas foi obrigatória no ano de 2020 por causa da pandemia do Covid 19 que obrigou o fechamento das escolas e das

universidades para evitar o contágio e em prol da segurança de todos. por causa de uma pandemia as escolas e universidades foram fechadas em prol a saúde e segurança de todos.

Por mais que hoje em dia, as informações corram de maneira instantânea não foram dadas as devidas atenções se acreditou e desta forma não foi preparada a possibilidade de uma doença atingisse o mundo todo. Infelizmente não houve preparação e contenção da doença que pegou todo mundo de surpresa e de forma rápida todos tiveram que se isolar socialmente. Assim, desta forma muitas escolas e universidades preferiram parar todas suas atividades, sem planos para como continuá-las e sem saber quando voltaria. Em uma parcela das universidades, a sua administração colocou os cursos para decidirem o que fazer. No caso do curso de Design da UNESP de Bauru se optou por continuar as aulas de forma remota e desta forma foi passada a total responsabilidade do andamento da disciplina a cada professor, até que se pudesse organizar como seria o andamento do semestre. Foram realizadas muitas reuniões para organizar e direcionar uma igualdade no encaminhamento do ano letivo. Para o segundo semestre se optou por antecipar as aulas teóricas e deixar as práticas para quando o encontro presencial fosse permitido.

No caso da disciplina de desenho de observação, que é 90 por cento da aula prática, a dificuldade do ensino remoto é maior, uma vez que o processo é realizado no dia a dia dentro da sala de aula. O acompanhamento da evolução do aluno de maneira próxima permite a identificação das dificuldades que ele apresenta em determinada técnica, pois permite a visualização do seu comportamento, gestos e expressão corporal, item pouco abordado pelos estudos da área de representação, mas extremamente relevante para o aprendizado do desenho.

Para a continuidade da disciplina foi selecionado uma rede social ao qual os alunos tivessem acesso para possibilitar o armazenamento do conteúdo e os comunicados, ou seja as técnicas eram apresentadas em forma de vídeo que o professor

produziu ou selecionava da internet para que no horário de aula fosse retirado todas as dúvidas e ter um pequeno acompanhamento do andamento do trabalho. Foi utilizado também, diversas plataformas de videoconferência, que neste período se ampliaram rapidamente e começaram a permitir uma quantidade grande de pessoas em uma reunião. Os atendimentos para serem mais rápidos eram realizados através do bate papo dessa rede social, este fato possibilitou o aluno continuar tendo um acesso direto e instantâneo ao professor, como ocorre no presencial. Utilizando-se destas ferramentas o semestre pode ser concluído com resultados bastante satisfatório de grande parte dos alunos, obtendo o objetivo determinado pela disciplina. Para a aula foi necessário que o professor utiliza se de equipamentos digitais para correção dos trabalhos, como visto na figura 09.

Um dos grandes problemas é a velocidade do atendimento que de forma remota se torna mais trabalhosa para o professor e de difícil compreensão para o aluno. De início, optou-se por fazer vídeo chamadas para mostrar as correções e

FIGURA 9
Equipamento de ensino de desenho remoto.
Fonte: autores

demonstração das técnicas, até que esse método se mostrou inviável pelo tempo que ele demandava. Com o objetivo de agilizar as correções estas começaram a ser realizadas de forma digital utilizando-se um programa de pixel e uma mesa digitalizadora para que as fotografias dos desenhos enviados fossem corrigidas e encaminhada para o aluno, para isso foi necessário desenvolver um protocolo de aula. Este consistia que o aluno tirasse a foto do desenho de maneira que a câmera estivesse apontada em 90 graus para o

desenho, evitando qualquer tipo de distorção que a perspectiva gerada pudesse causar, além de iluminação indireta para não criar sombra ou reflexo na imagem. Assim o professor teria mais propriedade para realizar as correções e retornar para que o aluno a fizesse em seu trabalho de forma analógica, uma vez que a disciplina é toda realizada de maneira manual com materiais físicos, sem o uso do digital, como visto na figura 10.

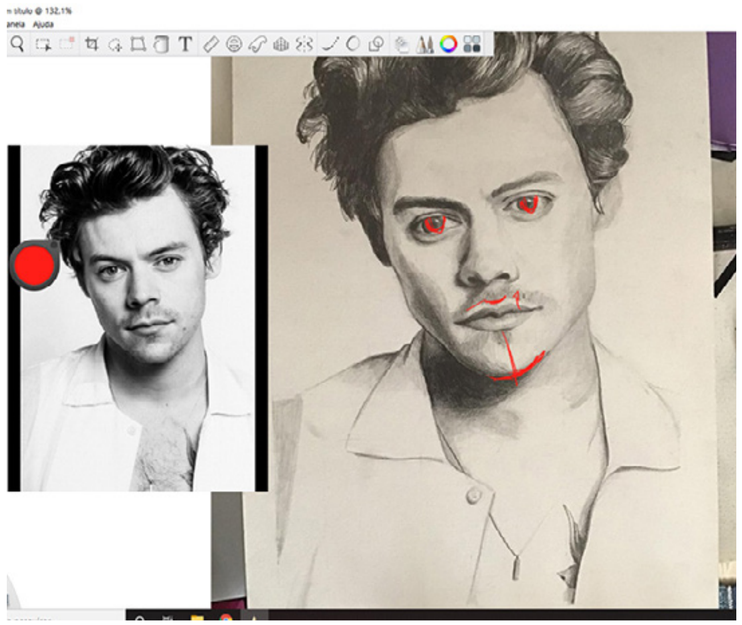


FIGURA 10
Tela de correção dos trabalhos realizado pelo professor.
Fonte: autores

Existe um questionamento por parte dos alunos de o porquê de não se utilizar ferramentas digitais na disciplina de desenho de observação, uma vez que hoje é a ferramenta mais utilizada para apresentação de protótipos ou projetos finais. O desenho feito com materiais não-digitais como o lápis sobre o papel, tem alguns procedimentos que no digital podemos evitar. As linhas erradas durante a elaboração do desenho são comuns, principalmente enquanto estamos aprendendo a desenhar. Para corrigi-las, apagamos e refazemos até estarem corretas. Isso provocará uma atenção maior, nessa ação de traçar essas linhas no lugar certo, na forma correta e na proporção desejada já que a correção implica em uma demanda maior de tempo e danos no papel de desenho e muitas vezes aprendemos com erros. A observação na referência e no desenho será muito mais criteriosa e com isso, o aluno irá treinar o seu olhar para perceber os elementos visuais que compõem uma figura a ser representada pelo desenho. No desenho digital, feito em programas específicos de desenho, normalmente utilizamos para

resolver essa questão de erros, apertando a tecla “control” + “Z”. Assim, privamos de ter esse tempo de reflexão sobre o erro e, não treinamos o nosso senso perceptivo, fazendo os traços com movimentos intuitivos e muitas vezes desleixados.

A disciplina primeiramente tem a ver com as bases da representação, ou seja, ela de forma mais tradicional possível uma vez que esta base possibilita o uso mais fácil do digital é outro fator extremamente importante é criar uma igualdade entre os alunos, ainda é impossível que todos os alunos tivessem equipamentos ou ferramentas digitais de qualidade, se isso ocorrer algum aluno seria prejudicado ou deixaria de aprender diminuindo essa integração entre eles.

Vale ressaltar que o ensino remoto depende de uma via de mão dupla, tanto o professor quanto o aluno têm que estar focado na aula. Diferente da presencial onde a presença do professor pode trazer o aluno para a atenção ao conteúdo que está sendo ensinado. Em casa o aluno conta com muitas distrações desde algum familiar pedindo algo até aos barulhos comuns de uma residência, uma vez que na faculdade todos estão focados no aprendizado em casa todos estão focados em sua rotina, o que acaba por distrair o aluno. Outro fator relevante é o local onde estes conseguem fazer aula, houve relatos de diversos ambientes utilizados que vão desde o quarto até a garagem da casa, este é outro fator que atrapalha o foco no estudo, uma vez que o posto de trabalho não é adequado ao que precisa ser realizado, além do fato das conexões serem muito ruins no Brasil, o que dificulta a instabilidade das ligações por vídeo com muitas pessoas.

Outro prejuízo que o isolamento social ocasionou neste ano, o qual pode ser considerado um dos fatores mais importantes no percurso do curso universitário, é o contato com os outros alunos, tanto calouros, veteranos e professores. Houve, com isso, bloqueio da vivência dos laboratórios de estudo o qual permite um contato próximo entre o professor e o aluno, além da sala de aula. A universidade funciona em todos os períodos, então os estudantes podem ter uma experiência

completa do ensino, desde as bases da graduação até a pesquisa e extensão, e isso só acontece de forma presencial.

Essa troca de experiência que possibilita o crescimento do ensino universitário, a imersão que o ambiente da faculdade proporciona, poucas instituições proporcionam, uma vez que na universidade todos seguem na mesma direção que é a criação e difusão do conhecimento sem concorrência. Normalmente, os alunos que ingressam em um curso superior vêm de diversos lugares diferentes, com conhecimentos e culturas próprios o que culmina na difusão dessa diversidade de conhecimento em um único ambiente, proporcionando relações que são acompanhadas durante a vida profissional e social.

NOTAS CONCLUSIVAS

O hábito de registrar é natural do ser humano seja em forma de textos, desenhos ou pensamentos, o exercício de qualquer uma destas habilidades permite a evolução e aprimoramento dela, qualquer ser humano com mais dificuldade ou menos tem a possibilidade de aprender com esforço e técnica. Este fator pode ser facilitado com o uso do ensino de forma direcionada as dificuldades do indivíduo. Para que isto ocorra é necessário que os métodos de ensino sejam sempre discutidos, valorizados e melhorados com novas ferramentas tecnológicas ou não.

Representar os pensamentos e ideias em forma de desenhos permite uma linguagem universal, uma imagem bem realizada e desenvolvida ultrapassa a barreira do idioma, podendo ser lido de forma universal. Para isto é necessário que a mensagem seja passada o que torna este fator obrigação básica da representação visual, seja ela manual ou digital. Desenvolver essa habilidade leva tempo e adaptação, diversos cursos podem possibilitar a construção desse conhecimento, porém ele deve ser incentivado desde o começo junto com a escrita.

O ensino universitário tem a obrigação de trabalhar essas habilidades para aplicação profissional. No caso do design o desenvolvimento ou aprimoramento de produtos, sejam estes gráficos

ou objetos. Desta forma devem ser trabalhadas técnicas voltadas para a representação do real que permite a criação do repertório visual, este auxilia o desenvolvimento e representação de novos projetos de forma rápida e de fácil modificação. O desenho precisa ser obrigatório na parte criativa do projeto, uma vez que ele permite a expressão básica do pensamento sem um meio digital influenciando, este pode ser utilizado para finalização, mas nunca substituto do estudo intuitivo e analógico. Hoje existem interfaces que simulam o papel, ferramental como de visualização, porém este está bem mais próximo da habilidade desenvolvida de forma analógica com o custo muito inferior.

A transição da disciplina desenho de observação para as habilidades do desenho projetivo se torna necessário para exploração profunda das técnicas aplicados a criação de formas, volumes e texturas. Permite também a continuidade do treino do desenho que aos poucos é minado pelas facilidades das ferramentas digitais. Estas atrapalham a criação e induzem uma solução básica e pouco original, uma vez que demandam das limitações do cálculo binário das interfaces tecnológicas.

Em meio ao surgimento da pandemia essas ferramentas foram modificadas de forma a possibilitar um uso mais próximo do ensino presencial, porém acabou por demandar uma mudança expressa de todos os métodos de ensino, uma vez que já existem estudos das dificuldades do ensino da forma de EAD, o ensino remoto e híbrido surgiram como solução, porém até mesmo estes precisavam ser modificados e evoluídos. O fato histórico de uma nova pandemia acabou por demonstrar a necessidade do ensino presencial, humano e acolhedor, onde períodos antes desse acontecimento estavam sendo atacado e criticado no Brasil. O esforço além do humano que os professores tiveram para manter suas atividades, de forma que estas fossem interessantes e informativas mesmo distantes demonstrou a capacidade e o valor que estes profissionais contêm, ao qual são pouco valorizados. Estes utilizaram de suas ferramentas, suas casas e rotina se modificasse em prol do ensino. Acreditamos que este fato mostra o poder da mudança que o ensino pode realizar.

REFERÊNCIAS

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da. **Desenho para design – uma contribuição do desenho de observação na formação de designers**. Bauru: Canal 6 Editora, 2011.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da. **Concept Art para Design – criação visual de objetos e personagens.** Bauru: Canal 6 Editora, 2013.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da **Técnicas de Expressão Gráfica para o Design** - Bauru: Canal 6 Editora, 2016

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P.; SILVA, J. C. R. P. **A técnica rendering como ferramenta indispensável para expressar gráfico - Ensaios de Design: Saberes e Processos**. Bauru: Canal 6 Editora, 2016

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P.; SILVA, J. C. R. P.
A REPRESENTAÇÃO NA GÊNESE DE PROJETOS - Técnicas de Expressão Gráfica para o Design - Ensaios de Design: Investigação e ação. Bauru: Canal 6 Editora, 2019

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da. **Técnicas de ilustração para Design** (PARTE A). Bauru: Canal 6 Editora, 2017.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da. **Técnicas de ilustração para Design** (PARTE B). Bauru: Canal 6 Editora, 2017.

SILVA, J. C. P. da; NAKATA, M. K. **Sketch para design – sua importância no processo de criação de produtos.** Bauru: Canal 6 Editora, 2012.

SILVA, J. C. P. da; NAKATA, M. K. **Rendering para Design - uma ferramenta indispensável para o designer.** Bauru: Canal 6 Editora, 2014.

SILVA, J. C. ; SILVA, J. C. R. P.; NAKATA, M. K.. **DA GÊNESE AO PRODUTO - O sketch como ferramenta do design - Ensaios de Design: ações inovadoras.** Bauru: Canal 6 Editora, 2016

SILVA, J. C. ; SILVA, J. C. R. P.. **As ferramentas do Design no projeto - Uma evolução do manual ao digital - Ensaios de Design: práticas interdisciplinares.** Bauru: Canal 6 Editora, 2015

SILVA, J. C. R. P.; SILVA, J. C. P. **A IMPORTÂNCIA DA REPRESENTAÇÃO MANUAL NO DESIGN - MÉTODOS E TÉCNICAS.** Revista Educação Gráfica Bauru - SP, 2016

JOÃO CARLOS R. PLÁCIDO DA SILVA

Professor da UFU (Universidade Federal de Uberlândia); Doutor em Design pela UNESP (2017); Possui Mestrado em Design pela UNESP (2012); e graduação em Desenho Industrial pela UNESP (2009); Lecionou para os cursos de Design e Arquitetura da Universidade do Sagrado Coração -USC (2017) e UNIP (2012). Tendo participação no Conselho de curso de Design e do Núcleo de Desenvolvimento Estruturante de Design e Arquitetura da USC. Trabalhou em várias campanhas gráficas e assessorou o escritório PFproDesign no desenvolvimento de produtos. Tem experiência na área de Desenho Industrial (Design), com ênfase em Programação Visual e Projeto de Produto, atuando principalmente nos seguintes temas: design, design gráfico, design de produto, ergonomia informacional, metodologia em design, marca gráfica, transporte, fotografia, inovação e desenho manual.

EMAIL: joaocplacido@gmail.com

JOSÉ CARLOS PLÁCIDO DA SILVA

Livre Docente em Ergonomia pela Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (Faac) da UNESP - Bauru (1997), é Doutor em Ciências (Geografia Humana) pela Universidade de São Paulo (1991), Mestre em Arquitetura e Urbanismo pela FAU–USP (1985), Bacharel em Desenho Industrial (1980), e Licenciado em Educação Artística – Habilitação em Desenho (1978), ambos pela Unesp. Professor Titular aposentado do Departamento de Design; do Programa de Pós-graduação em Design (Mestrado e Doutorado); e do LEI - Laboratório de Ergonomia e Interfaces da Faac-Unesp. É membro do Grupo de Pesquisa Desenho Industrial: Projeto e Interfaces. Atua principalmente com os temas Desenho Industrial, Design do Produto, Ergonomia, Antropometria, Projeto de Produto. Atualmente é assessor em desenvolvimento de produtos, membro de comitês científicos de eventos nacionais e internacionais e parecerista em revistas especializadas nas áreas do Design, Ergonomia e Engenharia de Produção.

EMAIL: placido@faac.unesp.br

MILTON KOJI NAKATA

Possui graduação em Comunicação Visual pela Fundação Educacional de Bauru (1982), mestrado em Projeto Arte e Sociedade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1994) e doutorado em Comunicação e Poéticas Visuais pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003). Atualmente aposentado. Foi professor assistente doutor da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, lotado no Departamento de Design, onde atuou como docente no curso de graduação em Design e de Programa de Pós-graduação em Design. Foi membro do grupo de pesquisa Design Contemporâneo.Tem experiência na área de Artes e Design, com ênfase em Design Gráfico, atuando principalmente nos seguintes temas: ilustração, projeto gráfico, design gráfico, identidade visual e artes visuais.

EMAIL: milton@faac.unesp.br

ENSAIOS EM DESIGN

INTERNACIONALIZAÇÃO NA GRADUAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN: EXPERIÊNCIAS A PARTIR DE UMA COLABORAÇÃO COM UMA UNIVERSIDADE NORUEGUESA

FAUSTO ORSI MEDOLA • ALINE DARC PICULO DOS SANTOS
AMANDA COELHO FIGLIOLIA • ANA LYA MOYA FERRARI
GUILHERME DA SILVA BERTOLACCINI

A internacionalização na formação acadêmica representa uma experiência de desenvolvimento acadêmico-científico e pessoal que pode trazer novos caminhos e oportunidades. A vida em um país de clima, cultura e idioma diferentes impõe experiências enriquecedoras e desafios que, em última análise, contribuem para o crescimento do estudante/pesquisador, preparando-o para o desenvolvimento de suas atividades a partir de um contexto mundial.

(...)

Ilustração digital, bandeiras da Noruega e República Federativa do Brasil.
Fonte: autores.

As universidades têm buscado promover ações de internacionalização com o objetivo de melhorar a qualidade e impacto de suas atividades. O desenvolvimento de colaborações em ensino e pesquisa com pesquisadores estrangeiros representa uma construção de favorecimento mútuo, e permite a abordagem a problemas a partir de diferentes perspectivas. Neste contexto, a internacionalização representa importante plataforma para construção de propostas de abordagem a problemas de âmbito mundial.

A Organização das Nações Unidas (ONU) apresentou, em 2015, um conjunto de 17 objetivos para o desenvolvimento sustentável (ONU, 2015), os quais representam um chamado para ações de países em parcerias para questões globais. Um destes objetivos compreende ações de redução das desigualdades, estando relacionado a inclusão social da pessoa com deficiência. Alinhado a esta questão, há o envelhecimento populacional observado em todo o mundo, o que destaca a necessidade de promoção de condições para a vida independente e com qualidade. A Tecnologia e o Design exercem papel fundamental neste contexto, o qual foi a base para a proposição de um projeto de colaboração internacional estabelecido entre a UNESP e a Oslo Metropolitan University (OsloMet, Oslo, Noruega). Neste projeto, estão envolvidos docentes e pesquisadores da OsloMet, muitos deles vinculados ao Departamento de Design de Produto (Figura 1).

FIGURA 1
Departamento de Design de Produto da OsloMet: vista externa (esquerda) e vista interna (direita). Fonte: autores

Em 2017, foi iniciado o projeto *"Collaborative Design and Prototyping of Assistive Technologies and Products for Independent Living"* (UTF2016-long-term/10053), submetido e aprovado em um edital financiado pelo Norwegian Centre for International Cooperation in Higher Education (DIKU). Construído a partir de um planejamento estratégico de ações de ensino e pesquisa, o projeto propôs o desenvolvimento, em um período de quatro anos, de ações em diferentes modalidades, dentre as quais inclui-se a mobilidade acadêmica (SANDNES et al., 2017).

Neste texto, apresentamos as experiências, desafios e resultados desta parceria internacional, destacando as experiências acadêmicas de mestrandos e doutorandos do Programa de Pós-graduação em Design (PPGDesign-UNESP) da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC-Bauru), assim como as experiências de ensino com a realização de disciplina na graduação.

EXPERIÊNCIAS DE ENSINO NA DISCIPLINA "DESIGN INCLUSIVO"

A disciplina Design Inclusivo é uma disciplina optativa do curso de Design criada em 2014 e desde então tendo sido ministrada todos os anos. A proposta central da disciplina é abordar o Design aplicado ao contexto dos produtos para pessoas com deficiência e/ou mobilidade reduzida, a partir de uma abordagem prática e interdisciplinar de desenvolvimento de projeto.

Durante os anos de 2018 e 2019 a disciplina Design Inclusivo foi desenvolvida na UNESP-Bauru em um formato especial, buscando promover uma experiência de internacionalização entre alunos de graduação em Design da UNESP e OsloMet. O curso caracterizou-se por uma abordagem prática de desenvolvimento de projeto relacionado à reabilitação de pessoas com deficiência, tendo a participação de terapeutas ocupacionais e fisioterapeutas que atuam em centros de reabilitação.

No ano de 2018, a disciplina foi realizada de forma intensiva durante quatro semanas, tendo a participação de vinte e quatro alunos (dezenove alunos da UNESP e cinco da OsloMet), um docente da UNESP e outro da OsloMet, assim como colaboradores do centro de reabilitação SORRI--BAURU. Inicialmente, um bloco teórico introduziu os conceitos e aplicações do Design Inclusivo, favorecendo a familiarização dos alunos com esta abordagem de projeto. Em seguida, trabalhando em grupos, os alunos visitaram a SORRI BAURU e puderam conhecer a abordagem interdisciplinar em reabilitação e, com o apoio dos terapeutas responsáveis, avaliaram demandas de pessoas em programas de reabilitação em fisioterapia e terapia ocupacional e propuseram soluções a partir de projeto desenvolvido sob a perspectiva do Design Inclusivo. O trabalho de avaliação, criação e prototipagem contou com a participação de docentes da UNESP e OsloMet e de profissionais da SORRI BAURU. Ao final, os alunos puderam realizar uma avaliação do protótipo junto aos usuários na SORRI BAURU, o que representou um importante feedback sobre o projeto a partir de observações com os usuários e análise dos profissionais de reabilitação e professores de design.

No ano seguinte, também por meio de uma estrutura de curso ministrada de maneira intensiva durante quatro semanas, houve aumento da participação de estudantes noruegueses na disciplina Design Inclusivo, com dez estudantes de Design da UNESP e nove da OsloMet, além de dois professores, um de cada instituição. Ainda, o curso contou com a colaboração de três pesquisadoras (1 mestrado, 2 doutorados) do PPGDesign-UNESP. A abordagem e estrutura do curso seguiu a mesma de 2018, com a diferença de que a parte prática - desenvolvimento e avaliação de protótipos - foi realizada em colaboração com o Centro Especializado em Reabilitação da UNESP-Marília, tendo a participação de docente e estudantes do curso de Terapia Ocupacional. Os resultados foram muito positivos, os alunos de design puderam ter a colaboração da área de reabilitação durante o desenvolvimento do projeto e, ao final

do curso, a oportunidade de realizar uma avaliação do protótipo desenvolvido diretamente com o usuário e a equipe de reabilitação.

Apesar dos desafios inerentes a uma primeira experiência neste formato de curso pautado em internacionalização, interdisciplinaridade e abordagem prática de desenvolvimento de projeto em contexto real, considera-se que foi bem-sucedida, tendo os objetivos acadêmicos atendidos e promovido uma experiência muito positiva aos envolvidos. O fato de os projetos terem sido desenvolvidos para pessoas em reabilitação contribuiu de forma significativa para o engajamento dos alunos no desenvolvimento das propostas de design, os quais demonstraram-se preocupados em tentar atender da melhor forma possível as necessidades e expectativas dos usuários. Ainda, a participação dos profissionais e estudantes da área de reabilitação possibilitou uma troca muito positiva de conhecimento e experiências que, em última análise, promoveu uma percepção mais ampla com relação às necessidades funcionais, resultando no desenvolvimento de protótipos com potencial para implementação em rotina de reabilitação.

Embora a comunicação em outra língua (no caso, o Inglês) possa inicialmente representar um desafio, considera-se que o formato intensivo, prático e de trabalho em grupo facilitou a adaptação e contribuiu para que isto não representasse uma barreira, mas uma possibilidade de desenvolvimento das habilidades de comunicação. No transcorrer dos cursos, observou-se um engajamento dos alunos no desenvolvimento dos projetos, e a comunicação aconteceu de forma bem-sucedida contribuindo para a qualidade das propostas desenvolvidas.

EXPERIÊNCIAS NA PARTICIPAÇÃO EM DISCIPLINAS NA OSLOMET DURANTE ESTÁGIO DE PESQUISA NA NORUEGA

As disciplinas aqui relatadas são oferecidas pelo programa de Pós-graduação *Applied Computer and Information Technology,* com especialização em Design Universal das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) (*Universal Design of ICT), da Oslo Metropolitan University* (OsloMet). As aulas ocorreram durante o segundo semestre de 2018, o segundo semestre de 2019 e início de 2020.

Por se tratar de um programa de pós-graduação internacional, as aulas eram oferecidas em inglês e as turmas contavam com estudantes de diferentes nacionalidades. Essa característica contribuiu para enriquecer ainda mais as discussões em sala de aula graças às inúmeras perspectivas socioculturais.

As disciplinas da OsloMet eram condensadas e as aulas ocorriam em períodos de cerca de dois meses. Mesmo não fazendo parte do currículo do programa de Design, as disciplinas cursadas abordavam temáticas que permeiam o projeto de design, em especial no que diz respeito ao desenvolvimento de aplicativos com enfoque na experiência do usuário *(user experience)* e no design universal.

A disciplina *User Diversity and ICT Barriers* tratava dos requisitos específicos de grupos de usuários para uma variedade de interfaces (*hardware* e *software*), com enfoque nas barreiras decorrentes da interação entre os usuários e estas interfaces e como essas barreiras podem ser reduzidas a fim de promover o amplo acesso através dos conceitos do design universal.

As aulas eram expositivas, mesclando conteúdo teórico com discussões sobre os tópicos que compõem a matéria e algumas atividades práticas. Assim como ocorre na maioria das disciplinas da pós-graduação em Design, atividades como

leitura de textos de apoio seguidos de debates ou apresentação de seminários também ocorreram nessa disciplina.

A disciplina contava com dois tipos de avaliação individuais: (1) um relatório teórico sobre temática previamente definida e (2) uma prova oral sobre o conteúdo teórico apresentado em sala de aula. A nota final do relatório era composta por três entregas distintas, acompanhando o progresso no desenvolvimento do mesmo. Um método de avaliação comumente utilizado pela instituição é o *peer review*, onde cada aluno é responsável por avaliar o trabalho de outros dois colegas. Entretanto a nota final era dada pelo professor da disciplina. Este método de avaliação era interessante pois fornecia a oportunidade de colaboração entre os colegas e seus projetos.

Ainda nesta disciplina ocorreram visitas à organização governamental *Norwegian Labour and Welfare Administration* (NAV), que fornece serviços como assistência financeira e fornecimento de medicamentos e equipamentos adaptados às necessidades dos usuários (NAV, 2020), e à *Statlig Spesialpedagogisk Tjeneste* (STATPED), uma organização nacional voltada à educação para pessoas com deficiência. Durante a disciplina, a visita à STATPED foi voltada à vivência e aprendizado de pessoas cegas ou com baixa visão, permitindo que os alunos utilizassem um teclado adaptado para braile e o screen reader, compreendendo assim algumas dificuldades de uso e a importância de tanto os websites, quanto qualquer conteúdo virtual (incluindo arquivos para leitura), sejam criados de forma acessível (como a formatação do texto/títulos das seções e a correta descrição de imagem).

A disciplina *Master's Thesis* não contava com aulas e era destinada ao desenvolvimento da tese de mestrado. Essa disciplina foi cursada para possibilitar o desenvolvimento da pesquisa realizada durante o estágio na OsloMet, além de possibilitar a apresentação final de seus resultados frente a uma banca examinadora, sendo essa a avaliação final da disciplina. Essa experiência foi enriquecedora, tanto do ponto de vista acadêmico quanto para o desenvolvimento em pesquisa.

A disciplina de Design Universal de Sistemas Interativos (*Universal Design of Interactive Systems*) abordou métodos e formas de projetar e validar os sistemas interativos de forma a serem acessíveis e de acordo com conceitos do design universal tornando esses sistemas aptos a serem utilizados por diferentes grupos de usuários. A disciplina envolveu aulas tanto teóricas quanto práticas em que cada aula conta com conteúdo expositivo e uma atividade prática para assimilação do conteúdo. Entre as atividades destacam-se apresentação de seminários, *quizzes*, leitura e apresentação de artigos e capítulos de livros e avaliação oral final. Durante a disciplina foram realizadas algumas palestras de professores e profissionais convidados. A disciplina foi muito enriquecedora tanto profissional quanto pessoalmente, permitindo adquirir conhecimento sobre o assunto e podendo colocá-lo em prática, o que facilita a assimilação e o processo de aprendizagem, bem como possibilita um olhar mais inclusivo considerando diferentes necessidades dos usuários desses sistemas.

A disciplina Inovação Interdisciplinar: usando a diversidade para resolver problemas complexos (*Interdisciplinary Innovation: using diversity to solve complex problems*) busca permitir que os estudantes encontrem soluções para situações cotidianas complexas da sociedade, sendo que tais situações podem se relacionar com o envelhecimento da população, mudanças climáticas, direitos humanos, desenvolvimento sustentável, indústria 4.0 entre outros. O aprendizado da disciplina é realizado com base na experiência e na gamificação.

DESENVOLVIMENTO DE PESQUISAS DURANTE O ESTÁGIO NO EXTERIOR

Durante o estágio de pesquisa na OsloMet, os alunos do PPGDesign-UNESP trabalharam no desenvolvimento de pesquisas relacionadas aos temas Design e Tecnologia Assistiva.

Uma das pesquisas realizadas abordou a percepção do estigma associada a dispositivos de tecnologia assistiva para pessoas com deficiência

visual. Para isto, foram estudados os fatores que influenciam o estigma percebido de dois dispositivos de tecnologia assistiva para pessoas com deficiência visual: a bengala branca, dispositivo tradicionalmente utilizado como auxílio para a mobilidade independente; e *smart glasses*, moderno dispositivo da linha das tecnologias vestíveis (*wearable technologies*).

A funcionalidade de uma tecnologia assistiva é um fator imprescindível na experiência de uso e na adaptação do usuário com a mesma. Da mesma forma, a estética também é um importante fator devido à sua influência na percepção do usuário com o produto, que pode ser positiva ou negativa. Uma percepção negativa pode levar ao abandono da tecnologia assistiva. Diversos estudos têm abordado o abandono de tecnologias assistivas, visando compreender como a estética se relaciona ao estigma, como os usuários de tecnologia assistiva são percebidos na sociedade e como essa percepção influencia o abandono dos dispositivos (Pape TLB, Kim J, Weiner B., 2002; Soderstrom S, Ytterhus B., 2010; Verza R, Carvalho MLL, Battaglia MA, et al., 2006; Federici S, Meloni F, Borsci S., 2016; Cruz D, Emmel MLG, Manzini MG, et al., 2016; Petrie H, Carmien S, Lewis A., 2018; Jonge D, Aplin T, Larkin S, et al., 2016).

Nesta pesquisa, foi realizada uma abordagem qualitativa através de entrevistas semiestruturadas, conduzidas presencialmente em inglês, com duração aproximada de 30 minutos, tendo a participação de oito estudantes europeus (entre eles seis noruegueses, uma alemã e um holandês), com idades entre 24 e 33 anos. As questões abordaram quatro tópicos de interesse: deficiência, tecnologia assistiva, pessoas com deficiência visual e tecnologia assistiva, e dispositivos vestíveis (*wearables*) versus dispositivos portáteis. Para preservar o anonimato dos participantes, nenhuma gravação ou filmagem foi feita, seguindo as Regulamento Geral de Proteção de Dados (*General Data Protection Regulation*, em inglês). Desta forma, as pesquisadoras transcreveram todas as respostas verbais e meta-comunicação como pausas e linguagem corporal.

Sob o ponto de vista do design de produtos assistivos, esta pesquisa trouxe contribuições interessantes pois os resultados indicaram que a estética exerce um importante papel na percepção de tecnologias assistivas e seus usuários, o que por sua vez pode influenciar o abandono ou adoção das mesmas. No geral, os participantes demonstraram maior aceitabilidade ao uso dos *smart glasses*, que foram considerados como dispositivos mais modernos e, em alguns casos, desejáveis do que das bengalas brancas, que são dispositivos símbolos da deficiência visual. Alguns participantes também relataram que não usariam uma tecnologia assistiva que atraísse uma atenção negativa, apesar da funcionalidade, indicando a necessidade de se levar em consideração tanto a funcionalidade quanto a estética no desenvolvimento destes produtos. Este estudo fundamentou a elaboração de um trabalho, o qual foi publicado na revista *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology* (Santos et al., 2020).

Uma outra pesquisa desenvolvida durante o estágio na OsloMet foi o desenvolvimento de um aplicativo voltado ao desenvolvimento e produção de próteses customizadas. Tais etapas são caracterizadas pela definição do conceito do aplicativo, estudo de similares, desenvolvimento dos protótipos iniciais e realização do primeiro teste de usuário. A ideia do aplicativo surgiu de uma necessidade percebida durante o projeto de conclusão de curso da graduação ao desenvolver uma prótese customizada, em que poucos modelos foram encontrados. Portanto, o projeto foi iniciado definindo o conceito do aplicativo e alguns protótipos de baixa fidelidade (protótipos de papel) foram criados. Também foi utilizado a técnica de criação de personas e novos protótipos foram criados e os aplicativos foi sofrendo algumas modificações. Após a finalização dessa etapa, um novo protótipo foi realizado, com maior fidelidade e focando na interface e melhor usabilidade do protótipo.
Tais protótipos foram criados no software Adobe XD e então o primeiro teste foi realizado. Este teste preliminar foi realizado com quatro estudantes

de mestrado em Design Universal das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) (*Universal Design of ICT*), da Oslo Metropolitan University, e o método utilizado foi o de entrevista. Inicialmente os sujeitos simularam o uso do aplicativo e então deram um *feedback* sobre a sua experiência durante o teste, incluindo dificuldades e sugestões. O *feedback* somado às observações feitas pela pesquisadora durante o teste apontaram algumas alterações necessárias, as quais foram realizadas posteriormente e incluídas em um novo protótipo feito no software Figma.

Este estudo ainda está em desenvolvimento, e as experiências no uso de softwares de prototipagem de aplicativos resultou na publicação do artigo *Experiences using Three App Prototyping Tools with different Levels of Fidelity from a Product Design Student's Perspectiveque foi apresentado no International Conference of Innovative Technologies and Learning* (ICITL) em 2020 (Figliolia, Sandnes e Medola, 2020).

Ainda durante o intercâmbio na OsloMet, outra pesquisa foi desenvolvida com o objetivo comparar dois diferentes dispositivos de som, considerando aspectos estéticos, simbólicos e sociais através do uso de um questionário com gamificação, em que a plataforma Kahoot! (Kahoot, 2021) foi utilizada. Tal questionário foi realizado presencialmente e também virtualmente. A coleta de dados foi realizada tanto na Noruega, quanto no Brasil, de forma a encontrar possíveis variações no uso dos dispositivos de acordo com características culturais e sociais. O estudo resultou na publicação do artigo *Users Perceptions of Headphones and Earbuds in Norway and Brazil: An Empirical Study Based on a Kahoot Quiz* apresentado no Human-Computer Interaction International 2021 (Figliolia et al., 2021).

No desenvolvimento de ambas as pesquisas foi muito relevante a internacionalização, permitindo a pesquisadora conhecer uma nova cultura e nova forma de desenvolvimento de projetos. Especialmente em relação ao projeto do aplicativo,

foram imprescindíveis o intercâmbio e a orientação de professores da OsloMet que permitiu um grande aprendizado sobre desenvolvimento de aplicativos e diferentes metodologias, inclusive através da vivência e desenvolvimento da pesquisa unindo tanto a visão do design quanto das ciências da computação.

Uma outra pesquisa foi desenvolvida durante estágio na OsloMet, como parte do projeto de doutorado denominada “ERGONOMIA APLICADA AO DESIGN DE CADEIRAS DE RODAS: demandas metabólicas, biomecânicas e cinética do sistema”. A pesquisa foi realizada no laboratório de análise do movimento humano (*Motion Analisys Lab - Bevlab*), o qual foi projetado para ser uma área conjunta de pesquisa e ensino para quatro departamentos da Faculdade de Ciências da Saúde e da Faculdade de Tecnologia, Arte e Design (Figura 2). O laboratório constitui um ponto de encontro entre tecnologia e ciências da saúde.

A pesquisa foi realizada com o intuito de se responder algumas questões relacionadas à utilização de diferentes designs de cadeiras de rodas e sua influência na demanda metabólica dos usuários durante o uso desse equipamento. Sendo assim, para melhor entendimento do assunto uma breve descrição e contextualização se apresenta abaixo.

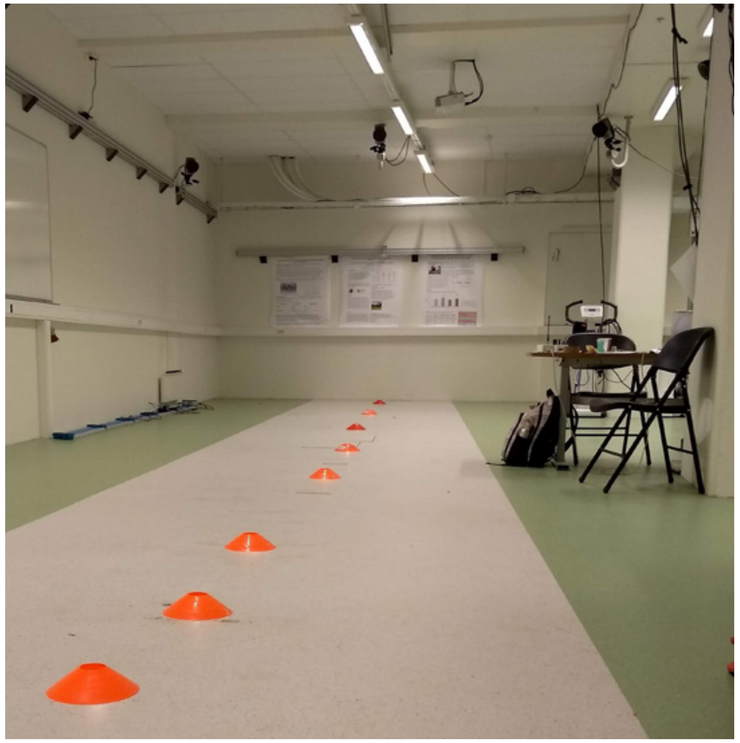


FIGURA 2
Ambiente do Motion Analysis Lab (BevLab) – preparação para testes de mobilidade em cadeira de rodas. Fonte: autores.

Quando se trata do uso da cadeira de rodas na rotina de vida diária, a prevalência de dores, principalmente nos membros superiores, é relativamente alta, sendo um dos principais impeditivos para a participação social, resultando em baixa qualidade de vida para esse grupo. O desempenho durante as tarefas de mobilidade da cadeira de rodas pode ser influenciado pelo design da cadeira de rodas. Muitos aspectos devem ser levados em consideração neste contexto, e o design e a configuração da cadeira de rodas são alguns deles. Assim, o design e prescrição de cadeira de rodas adequada deve buscar corresponder às necessidades dos usuários. No presente estudo, foram avaliadas as respostas cardiorrespiratórias, percepção de esforço e desempenho de mobilidade influenciam a eficiência da propulsão manual da cadeira de rodas usando duas cadeiras de rodas manuais diferentes (quadro rígido e dobrável), durante três tarefas de mobilidade (linha reta, trajetória mista e teste de agilidade) em duas velocidades diferentes (confortável e rápida). Os resultados mostraram que o design da cadeira de rodas influencia as respostas cardiorrespiratórias percebidas no esforço e no desempenho geral. Uma cadeira de rodas com estrutura rígida apresentou características mais benéficas, como maior distância percorrida, aumento da velocidade média, menores taxas de percepção de esforço e menor consumo de oxigênio. Porém, apenas o efeito do tipo de cadeira de rodas na eficiência (consumo de oxigênio por metro percorrido) foi estaticamente significativo.

Melhorar o design da cadeira de rodas pode ser a maneira mais rápida de impactar positivamente as vidas dos usuários de cadeiras de rodas. Para isso, compreender como as respostas cardiorrespiratórias, o esforço percebido e o desempenho da mobilidade durante a mobilidade manual são afetados pelo design do dispositivo pode fornecer informações que podem contribuir para fabricantes, pesquisadores e profissionais de saúde. Estudos futuros podem usar essas informações para construir uma relação entre o design da cadeira de rodas durante outras atividades diárias e avaliar os diferentes designs e configurações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os relatos aqui apresentados são parte de um conjunto de iniciativas de internacionalização a partir de uma colaboração estabelecida com a Oslo Metropolitan University, por meio de um projeto de ensino e pesquisa na área do Design e Tecnologia Assistiva com fomento da agência norueguesa DIKU (Norwegian Agency for International Cooperation and Quality Enhancement in Higher Education, UTFORSK grant UTF-2016-long-term/10053). Estas iniciativas têm contribuído, além da internacionalização, tanto para o aprimoramento nas estratégias de ensino em design quanto para a qualidade das pesquisas desenvolvidas. A possibilidade de uma parceria com docentes e pesquisadores de uma instituição do exterior traz a possibilidade de uma construção conjunta de conhecimento a partir de múltiplas e diferentes perspectivas que, como resultado, favorece o desenvolvimento acadêmico-científico de ambas as partes. É, portanto, muito positivo o estabelecimento de ações no sentido de propiciar condições para que experiências de internacionalização se tornem possíveis e cada vez mais frequentes à toda comunidade acadêmica.

REFERÊNCIAS

Cruz D, Emmel MLG, Manzini MG, et al. **Assistive technology accessibility and abandonment: challenges for occupational therapists**. Open J Occup Ther. 2016;4(1):1–10.

Federici S, Meloni F, Borsci S. **The abandonment of assistive technology in Italy: a survey of users of the national health service**. Eur J Phys Rehabil Med. 2016;52(4):516–526.

Figliolia A.C., Sandnes F.E., Medola F.O. (2020) **Experiences Using Three App Prototyping Tools with Different Levels of Fidelity from a Product Design Student's Perspective**. In: Huang TC., Wu TT., Barroso J., Sandnes F.E., Martins P., Huang YM. (eds) **Innovative Technologies and Learning. ICITL 2020. Lecture Notes in Computer Science, vol 12555**. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-63885-6_60

Figliolia A.C., Sandnes F.E., Medola F.O. (2021) **Users Perceptions of Headphones and Earbuds in Norway and Brazil: An Empirical Study Based on a Kahoot Quiz**. In: Antona M., Stephanidis C. (eds) Universal Access in Human-Computer Interaction. Design Methods and User Experience. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science, vol 12768. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-78092-0_10

Jonge D, Aplin T, Larkin S, et al. **The aesthetic appeal of assistive technology and the economic value baby boomers place on it: a pilot study. Aust Occup Ther J.** 2016;63(6): 415–423.

Kahoot. **Kahoot: a global educational technology and software as a service group**. Página inicial. Disponível em: <https://kahoot.it/>. Acesso em: 21 de dez. de 2021.

NAV. Disponível em: <https://www.nav.no/en/home/benefits-and-services/information-about-nav-s-services-and-benefits#chapter-11>. Acesso em: 14 Out. 2020.

Pape TLB, Kim J, Weiner B. **The shaping of individual meanings assigned to assistive technology: a review of personal factors. Disabil Rehabil.** 2002;24(1–3):5–20.

Petrie H, Carmien S, Lewis A. **Assistive technology abandonment:** research realities and potentials. In: Miesenberger K, Kouroupetroglou G, editors. Computers helping people with special needs. ICCHP 2018. Lecture Notes in Computer Science, 10897. Cham (Switzerland): Springer; 2018. p. 532–540.

Sandnes, F.E., Medola, F.O., Berg, A., Rodrigues, O.V., Mirtaheri, P., Terje, G.: **Solving the grand challenges together:** a Brazil-Norway approach to teaching collaborative design and prototyping of assistive technologies and products for independent living. In: Berg, A., Bohemia, E., Buck, L., Gulden, T., Kovacevic, A., Pavel, N. (eds.) Proceedings of E&PDE 2017 – International Conference on Engineering and Product Design Education. Building Community: Design Education for a Sustainable Future, pp. 122–127. The Design Society (2017)

Santos A.D.P., Ferrari A.M.F., Medola F.O. & Sandnes F.E. (2020): **Aesthetics and the perceived stigma of assistive technology for visual impairment, Disability and Rehabilitation: Assistive Technology**, DOI: 10.1080/17483107.2020.1768308

Soderstrom S, Ytterhus B. **The use and non-use of assistive technologies from the world of information and communication technology by visually impaired young people: a walk on the tightrope of peer inclusion.** Disabil Soc. 2010; 25(3):303–315.

United Nations (UN). **17 Sustainable Development Goals.** Acesso em 13 Out 2020. Disponível em: https://sdgs.un.org/goals

Verza R, Carvalho MLL, Battaglia MA, et al. **An interdisciplinary approach to evaluating the need for assistive technology reduces equipment abandonment.** Mult Scler. 2006; 12(1):88–93.

FAUSTO ORSI MEDOLA

Professor do Departamento de Design e Programa de Pós-graduação em Design - FAAC/UNESP. Doutor em Ciências pelo Programa de Pós-graduação Interunidades Bioengenharia - EESC/FMRP/IQSC - USP (2013), com estágio de doutorado sanduíche na Georgia Institute of Technology, Atlanta, EUA. É líder do Grupo de Pesquisa Design e Tecnologia Assistiva, atuando principalmente nos temas: Tecnologia Assistiva, Ergonomia, Biomecânica, Cadeira de Rodas, Engenharia de Reabilitação, Acessibilidade e Design Inclusivo.

EMAIL: fausto.medola@unesp.br

ALINE DARC PICULO DOS SANTOS

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Design, pela UNESP, mestre em Design (2019) pelo mesmo programa, com estágio-pesquisa na Oslo Metropolitan University (OsloMet, 2018). Possui graduação em Design pela UNESP, habilitação em Design de Produto (2016), com intercâmbio na California State University Long Beach (CSULB, 2013-2014). É membro do Grupo de Pesquisa Design e Tecnologia Assistiva e do Laboratório de Ergonomia e Interfaces, atuando principalmente nos temas: design centrado no usuário, design inclusivo, usabilidade, mobilidade, e tecnologia assistiva.

EMAIL: alinedarcps@gmail.com

AMANDA COELHO FIGLIOLIA

Mestre em Design, na linha de pesquisa Ergonomia pelo Programa de Pós-Graduação em Design, pela UNESP, com estágio-pesquisa na Oslo Metropolitan University (OsloMet, 2019-2020). Possui graduação em Design, com habilitação em Design de Produto, pela UNESP em 2018, tendo sido membro do BAJA e do laboratório de pesquisa e extensão CADEP - Centro Avançado de Desenvolvimento de Produtos da UNESP. É membro do Grupo de Pesquisa Design e Tecnologia Assistiva e do Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI) onde atua principalmente nos temas: design inclusivo, ergonomia, tecnologia assistiva, usabilidade, prototipagem rápida, impressão 3D e design centrado no usuário.

EMAIL: amanda.figliolia@unesp.br

ANA LYA MOYA FERRARI

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Design, pela UNESP, mestre em Design pelo mesmo programa, com estágio-pesquisa na Oslo Metropolitan University (OsloMet). Possui graduação em Design, habilitação em Design de Produto pela UNESP, com intercâmbio na Universidad de Chile. Membro do Grupo de Pesquisa Design e Tecnologia Assistiva e do Laboratório de Ergonomia e Interfaces (LEI) onde atua principalmente nos temas de ergonomia, design inclusivo, design centrado no usuário, usabilidade e tecnologia assistiva.

EMAIL: analya_mf@hotmail.com

GUILHERME DA SILVA BERTOLACCINI

Doutor em Design (2021), linha de pesquisa Ergonomia, pela Universidade Júlio de Mesquita Filho – UNESP-Bauru, onde se graduou em Design (habilitação em Design de Produto) (2014) e também defendeu o título de Mestre (2017). Trabalhou como pesquisador Convidado na Oslo Metropolitan University (OsloMet) durante o doutorado (2018-2019). Foi professor bolsista no curso de graduação em Design da UNESP (disciplinas de ergonomia, Projeto I e Metodologia do Projeto II nos anos de 2018 e 2020). É membro do Grupo de Pesquisa Design e Tecnologia Assistiva e do Laboratório de Ergonomia e Interfaces, atuando principalmente nos temas: Design de interfaces, Ergonomia, Tecnologia Assistiva, experiência do usuário e usabilidade. Atualmente atua, também, como consultor técnico em design de produtos na empresa Olympus Ergonomia.

EMAIL: guilherme.bertolaccini@unesp.br

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.

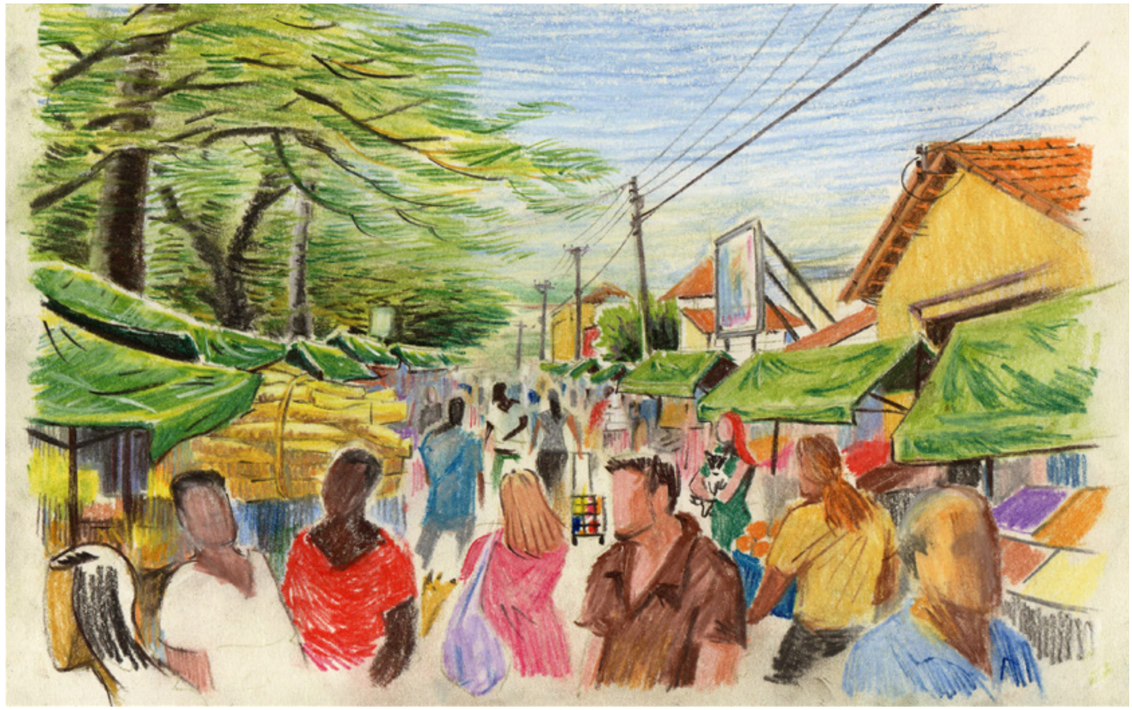


FIGURA 1
"A Feira", giz pastel seco, 2020.
Fonte: Jozz

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

ENSAIOS EM DESIGN

LUIS DOS SANTOS MIGUEL • DORIVAL CAMPOS ROSSI

PROJETO CÓDIGOS: A CONSTRUÇÃO DA EMPATIA ATRAVÉS DA COMUNICAÇÃO

Imagem produzida pelos autores.

Projeto Códigos é um projeto que alia o design e a produção audiovisual para tratar de temas relacionados à comunicação humana, trazendo reflexões sobre a criação de significado dentro da sociedade, tendo em mente seus modos de comunicação e representação. A pesquisa realizada para esse projeto teve como resultado a realização da primeira temporada de uma websérie documental, bem como de sua identidade visual e sonora.

(...)

O conceito de websérie é definido por João Paulo Hergesel (2018, p. 135) como:

> *(...) uma narrativa midiática produzida, prioritariamente, em linguagem audiovisual, de maneira serializada, cujos episódios ficam disponíveis para acesso nos espaços on-line passíveis de circulação, especialmente os sites de armazenamento de vídeos.*

O projeto foi pensado para que cada temporada dessa websérie abordasse um código específico. Os episódios são roteirizados de forma a reunir relatos de diferentes entrevistados, demonstrando como as pessoas utilizam diferentes formas de comunicação para expressarem suas ideias, pensamentos e sentimentos. Imagens de cobertura provêm referências visuais do contexto em que as ações ocorrem, proporcionando novos sentidos à narrativa. Assim, verifica-se como a existência humana é permeada por esses sistemas simbólicos e como diversas questões sociais surgem a partir dessas formas de se apreender o mundo.

Aqui a palavra *código* será empregada com um sentido amplo, englobando diferentes linguagens, fazendo referência ao uso desse termo nos estudos da Teoria da Informação e Comunicação (cf. BARROS, 2003). Consideramos também a multiplicidade de significados que esse termo pode adquirir em diferentes áreas, tais como a linguística, os estudos culturais, os estudos de tradução e a semiótica (cf. KOURDIS, 2019).

Nossa busca teve como motivação a ideia de que ter maior consciência do funcionamento dos modos de comunicação e representação que existem dentro da nossa cultura permite-nos encontrar novas maneiras de fazer uso deles de maneira mais precisa e eficaz. Por outro lado, no caso de encontrarmos formas de expressão com as quais não temos familiaridade, possivelmente criadas e utilizadas por grupos sociais diferentes daqueles com os quais convivemos em nosso cotidiano, passamos a ter noções de como essas pessoas dão sentido ao mundo.

Por isso, nosso principal objetivo com esse trabalho é o de trazer visibilidade para os grupos sociais relacionados ao código em questão e aproximá-los do público que porventura não tenha contato com

eles. É um convite para conhecer as experiências de vida dessas pessoas, entender seus pontos de vista e principais desafios em relação à comunicação e, sobretudo, desenvolver empatia por elas. Este artigo apresentará o processo de desenvolvimento do Códigos e as diferentes maneiras pelas quais o projeto teve um papel na construção de empatia das pessoas que se envolveram com ele, em relação ao grupo social retratado.

De acordo com Karsten Stueber (2019), o termo "empatia":

> *(...) é usado para se referir a uma gama ampla de capacidades psicológicas, que são entendidas como centrais para constituir os seres humanos como criaturas sociais, permitindo-nos saber o que outras pessoas estão pensando e sentindo, engajar emocionalmente com elas (...) e se importar com o bem-estar delas (tradução nossa).*

Dentro da nossa proposta, está a criação de um produto audiovisual que conta com recursos de acessibilidade, tais como a legenda para surdos e ensurdecidos, a audiodescrição, a descrição textual de imagens e a janela de tradução em Libras (Figura 1). Espera-se que a disponibilidade desses recursos faça com que as pessoas saibam de sua existência e possam reconhecer sua importância.

FIGURA 1
Esquema representando a composição dos vídeos do projeto. Fonte: autores.

PRINCÍPIOS

Os estudos acadêmicos sobre as diferentes formas de expressão humana constituem diversas áreas do conhecimento, como a linguística, a filosofia da linguagem, as artes e o design. Cada uma dessas áreas oferece uma contribuição própria a respeito do entendimento dos fenômenos da comunicação e representação, a partir de suas perspectivas teóricas e com base em seus respectivos objetos de estudo.

A ciência que investiga a produção de significado, em suas mais diversas formas, é a semiótica. Existem diferentes tradições dentro da semiótica, iniciadas por diferentes autores. A semiótica social, inaugurada pelos estudos de Michael Halliday (1978), considera que o significado dos signos (denominados nessa abordagem como “recursos semióticos”) não é dado previamente, porque toda produção e interpretação de significado depende de um contexto social. Um recurso semiótico é sempre novo, pois está ligado ao momento e às circunstâncias em que é produzido (VAN LEEWUEN, 2005).

Assim, essa abordagem volta-se para questões relacionadas à materialidade dos recursos semióticos e às razões históricas que, dentro de uma sociedade, levaram ao seu desenvolvimento como um suporte para expressão. Um conceito explorado por autores da semiótica social é o de *multimodalidade*, que se refere à ideia de que os processos de representação podem apresentar mais de um modo de maneira simultânea. De acordo com Gunther Kress (2009), um *modo* pode ser caracterizado como “um recurso semiótico socialmente produzido e culturalmente determinado para a produção de significado” (p. 79, tradução nossa). Dentre os exemplos de modo citados pelo autor estão a escrita, o gesto, a música e a imagem.

Sob o enfoque da multimodalidade, entende-se que, num processo comunicativo, as pessoas optam por determinados modos por causa dos

aspectos retóricos e dos *potenciais comunicativos* que eles apresentam. É na possibilidade de escolha entre um recurso ou outro que reside o significado e essa escolha é pautada no interesse daquele que produz o recurso, considerando que cada modo oferece um potencial diferente para a criação de significados (KRESS e SELANDER, 2012).

Esses processos ocorrem graças à capacidade humana de linguagem, que exerce um papel primordial na existência humana. Ao constituir nossa cognição, ela é parte indissociável da comunicação. O linguista dinamarquês Louis Hjelmslev demonstra como a linguagem está presente em diversos aspectos da nossa vida:

> *A linguagem é o instrumento graças ao qual o homem modela o seu pensamento, seus sentimentos, suas emoções, seus esforços, sua vontade e seus atos, o instrumento graças ao qual ele influencia e é influenciado, a base última e mais profunda da sociedade humana. (HJELMSLEV, 1975 apud. PIETROFORTE e LOPES, 2003b, p. 117)*

É conveniente fazer uma distinção entre "língua" e "linguagem". Como aponta Ferdinand de Saussure, em seu *Curso de Linguística Geral*, publicado pela primeira vez em 1916, esses conceitos apresentam diferenças importantes:

> *(...) [língua] não se confunde com a linguagem; é somente uma parte determinada, essencial dela, indubitavelmente. É, ao mesmo tempo, um produto social da faculdade de linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos. (SAUSSURE, 2008)*

As línguas naturais podem ser divididas em duas categorias: orais-auditivas e visuoespaciais (QUADROS e KARNOPP, 2009). A primeira refere-se às línguas que podem ser expressadas através de sons, tendo nas palavras sua base para transmitir significados. A segunda corresponde às línguas de sinais. Estas são sinalizadas – os sinais são sua unidade básica de sentido.

> *Tanto os sinais quanto os sons são organizados e regulados por um sistema abstrato. Há regras que são gerais, universais (aplicam-se a todas*

> *as línguas) enquanto há outras regras que são particulares, características de cada língua individual. (SANTOS e SOUZA, 2003b, p. 10)*

Segundo Wendy Sandler e Diane Lillo-Martin (2006): “Línguas de sinais são sistemas de comunicação convencionados que surgem espontaneamente em todas as comunidades surdas” (p. xv, tradução nossa). Cada país pode ter sua própria língua de sinais. No Brasil, há a Língua de Sinais Brasileira (Libras) e também línguas de sinais de povos indígenas (SILVA e QUADROS, 2019).

Na Libras, alguns sinais são articulados usando apenas uma mão, e outros, usando as duas mãos. Aqueles feitos com uma serão sinalizados pela mão dominante. Qualquer sinal pode ser analisado em relação a cinco parâmetros fonológicos: configuração de mão, movimento, locação, orientação da palma da mão e expressões não-manuais (QUADROS e KARNOPP, op. cit.).

A Libras é reconhecida por lei como a primeira língua das comunidades de pessoas surdas do Brasil (BRASIL, 2002). Apesar disso, essa língua ainda não é de conhecimento de grande parte da população brasileira. Ideias imprecisas ou incorretas sobre as línguas de sinais permanecem presentes no imaginário de pessoas ouvintes – termo usado para se referir a pessoas que têm audição – e isso acarreta consequências sérias para pessoas surdas que têm nessas línguas sua principal forma de comunicação.

A baixa difusão da Libras no território nacional é consequência de questões sociais, políticas e econômicas, que historicamente vêm trazendo implicações para o bem-estar, segurança, saúde e educação das pessoas surdas. Devido à urgência em sensibilizar a sociedade a respeito de questões que envolvem a situação da língua de sinais no Brasil, a cultura e a identidade surda, o tema escolhido para a primeira temporada do Códigos foi a Libras.

Para isso, foi importante refletir sobre como representar a diversidade de pessoas que compõem a comunidade surda. Essa comunidade pode ser entendida como “um complexo de relações e interligações sociais, diferenciadas de outras comunidades, por se basear no uso da comunicação visuogestual” (SILVA, 2014, p. 13). O documentário então voltou-se para acompanhar histórias de indivíduos que exercem um determinado papel social ligado à Libras, tais como falantes da língua, professores e profissionais tradutores e intérpretes (Figura 2).

FIGURA 2
Três jovens que participaram do documentário.
Fonte: autores.

DOCUMENTÁRIO

O entendimento teórico do documentário como gênero cinematográfico partiu dos estudos de Bill Nichols (2005), que identificou seis modos de representação presentes em filmes documentais (poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático) com base em

características significativas comuns às obras que se encaixam em cada uma dessas categorias. O autor ressalta que mais de um desses modos podem ser encontrados numa mesma obra.

O Códigos é um documentário de caráter predominantemente observativo (ao retratar algumas cenas do cotidiano das pessoas com o mínimo de interferência possível) e expositivo (ao fornecer explicações sobre um assunto com uma argumentação lógica), porém pretende incorporar também momentos de cunho poético (através da edição de imagens e da trilha sonora).

O planejamento das gravações foi elaborado a partir do trabalho de Sérgio Puccini (2012), que aborda o processo de desenvolvimento do roteiro de documentário desde a pré-produção até a pós-produção. O autor aponta que apesar de alguns documentários terem menos decisões pré-estabelecidas que outros em relação às gravações, ainda assim todos eles são obras roteirizadas. Isso porque eles se constituem a partir de um esforço intencional e o material que é gravado pode passar posteriormente por um processo de seleção e organização.

Seguindo o modelo de proposta de documentário criado por Michael Rabiger (2004), foram elencados os seguintes itens, que traduzimos como: (1) hipótese de trabalho e interpretação; (2) assunto e exposição; (3) sequências de ação; (4) personagens principais; (5) conflitos; (6) significado social; (7) motivações pessoais para a criação do filme; (8) público, repertório e preconceitos; (9) entrevistas em vídeo; (10) estilo; (11) tom; (12) estrutura e (13) resolução.

Ao concluir essas definições, teve início o processo de elaboração das pautas, que deu origem às perguntas direcionadas às pessoas que participaram do documentário. As pautas partiram da pesquisa teórica sobre a Libras e a comunicação humana de forma geral, assim como de informações

presentes em outras obras audiovisuais cujos temas envolvessem expressões humanas, incluindo o design e as línguas de sinais, bem como aqueles que abordavam vivências de pessoas surdas. Algumas das perguntas também surgiram durante as entrevistas, de acordo com as respostas dadas pelos entrevistados.

IDENTIDADE DO PROJETO

A identidade de um projeto é pensada como um conjunto de características que permitem seu reconhecimento. Diferentes elementos são unificados dentro de um sistema completo (WHEELER, 2017). O Códigos é um produto digital, composto por elementos visuais (Figura 3) e sonoros. A criação de sua identidade partiu de uma reflexão sobre quais aspectos da comunicação humana serviriam de inspiração para representá-la, visto que “comunicação” se trata de um conceito abrangente.

FIGURA 3
Pôster da primeira temporada da série. Fonte: autores.

No âmbito visual, essa identidade é formada por um logotipo com um símbolo correspondente, uma família tipográfica institucional, elementos gráficos acessórios, ilustrações e animações. As tipografias utilizadas são do tipo sem serifa: a tipografia do logotipo, por exemplo, tem um desenho curvilíneo e suavemente retangular, que dá estabilidade às letras. As palavras “projeto códigos” são compostas em caixa-baixa. O intuito foi de atribuir à marca um aspecto amistoso e confiável.

Nos elementos acessórios, fez-se uso de vazamentos de luz para representar o propósito do projeto de evidenciar o que está oculto no âmbito da comunicação. Esses vazamentos formam um gradiente com as cores do arco-íris que remete, ao mesmo tempo, a conceitos como diversidade e produção artística.

Ilustrações também foram usadas para trazer uma representação gráfica do sinal próprio, criado por pessoas surdas, que o Projeto Códigos recebeu – ou seja, o nome do projeto em Libras. Esse momento foi registrado nas gravações e aparece no *trailer* e em um dos episódios da websérie (Figura 4).

FIGURA 4
Participante do documentário envolvido no processo de criar o sinal do projeto.
Fonte: autores.

As escolhas de edição e tratamento de som formam a identidade sonora do Códigos. Todas as músicas usadas nos vídeos são originais, isto é, foram compostas para o projeto, e consistem em faixas instrumentais produzidas digitalmente, misturando sonoridades eletrônicas e acústicas.

As aplicações da trilha sonora musical podem ser analisadas a partir da pesquisa de Johnny Wingstedt (2004), que se propõe a identificar as funções da música em obras audiovisuais e divide essas funções em categorias. Essas categorias, por sua vez, são agrupadas em classes (emotiva, informativa, descritiva, guia, temporal e retórica).

As trilhas musicais de cada episódio do Códigos foram pensadas para exercer funções emotivas (explorando a capacidade da música de gerar reações psicológicas), temporais (aproveitando o ritmo como característica constante da música, para a organização dos trechos e construção da sensação de continuidade) e retóricas (explicitando o posicionamento do criador da obra em relação ao conteúdo apresentado).

Um exemplo disso é a música do *trailer*. Podemos analisar sua estrutura de acordo com os seguintes segmentos: *intro*, *build-up*, *drop* e *outro*. Esses termos em inglês são utilizados com frequência no âmbito da música eletrônica do gênero EDM (*Electronic Dance Music*). Para esta análise, consideramos *intro* a porção introdutória da música; *build-up,* seu desenvolvimento com acúmulo de tensão até atingir um ápice; *drop*, a liberação dessa energia, com a presença expressiva do baixo e do bumbo; e *outro* sua finalização (para aprofundamento sobre essa terminologia pela abordagem da psicologia no estudo de música e emoções, cf. SOLBERG, 2014).

O objetivo foi criar uma canção pulsante e agradável, mas que trouxesse um senso de urgência com o seu desenrolar, numa atmosfera que incitasse mistério e curiosidade. A ideia de pulsação se deu como uma associação sinestésica entre o som e as luzes presentes na identidade visual do projeto.

Três instrumentos foram utilizados na música (Figura 5), os quais são baseados em sintetizadores e batidas de músicas eletrônicas. O primeiro instrumento, que tem o papel de *lead* (principal), carrega a melodia da canção. Ele produz sons mais agudos que se sobressaem em relação aos demais. O segundo tem o objetivo de acompanhar a melodia, sendo um sintetizador do tipo *bass* (baixo), que preenche a música com sons mais graves. O terceiro faz a marcação do ritmo através de batidas com funções percussivas como as de *kick drum* (bumbo) e *snare drum* (caixa).

Os instrumentos vão iniciando progressivamente. A *intro* começa somente com o sintetizador usado na melodia e então a linha do baixo se inicia. Durante o *build-up*, a música recebe também a batida do bumbo. Porém, logo antes do *drop*, há um momento de *breakdown*, que consiste em uma suspensão de alguns instrumentos. Neste caso, a ausência do baixo causa uma antecipação do clímax da música, fazendo com que o *drop*

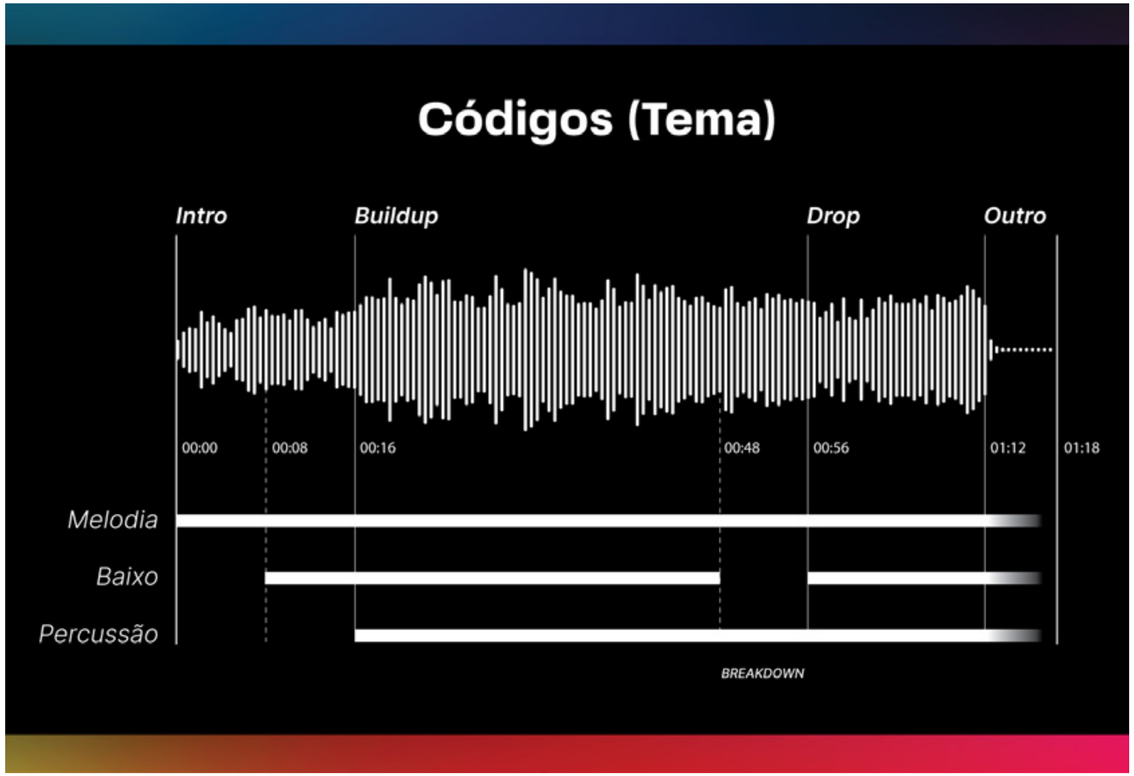


FIGURA 5
Estrutura da música do *trailer*.
Fonte: autores.

que vem a seguir cause maior impacto dramático. A música se encaminha para um final na sua *outro*, concluindo repentinamente.

AS EXPERIÊNCIAS DAS GRAVAÇÕES

No decorrer da história, com o surgimento e avanço de novas tecnologias, as ferramentas para captação de vídeo passaram a ter preços progressivamente mais acessíveis, tornando possível que produtores independentes realizassem sozinhos suas obras. Esse foi o caso do Códigos: os principais equipamentos utilizados para as gravações foram uma câmera DSLR, duas lentes (uma do tipo *zoom*, de 18-55 mm e a outra do tipo fixa, de 50 mm), dois cartões de memória, um tripé, um rebatedor, um gravador e um fone de ouvido.

A dinâmica das gravações dessa temporada teve influência de diversos fatores. É importante mencionar algumas questões técnicas, necessárias para a realização dessa temporada, em relação à configuração da câmera: a velocidade de obturador precisava ser suficientemente alta para conseguir captar os movimentos presentes nos sinais da Libras sem ocasionar borrões.
As pessoas entrevistadas também precisavam estar bem iluminadas para que houvesse uma boa visualização dessa sinalização. Por esse motivo, muitas vezes preferimos utilizar a lente fixa de 50 mm, que proporciona valores de abertura maiores do que a lente *zoom*, o que nos permitiu gravar em ambientes mais escuros. Além disso, o ganho proporcionado pela maior entrada de luz também possibilitou que utilizássemos velocidades de obturador mais altas.

O realizador do documentário era também a pessoa que operava a câmera e fazia as perguntas das entrevistas. Houve momentos em que a equipe técnica de gravação era um pouco maior, quando amigos eram chamados para executar tarefas específicas, ou mesmo nos casos em que outras pessoas que estavam no local se voluntariaram para ajudar. As atividades incluíram monitorar a captação de som feita com o gravador em entrevistas com pessoas ouvintes (Figura 6), direcionar a luz com o rebatedor, transportar equipamentos e liberar espaço no ambiente para a realização da entrevista.

Algumas das entrevistas com pessoas surdas foram mediadas por intérpretes de Libras, outras não. Por isso, nesses casos, o domínio básico da Libras foi essencial ao realizador para a manutenção do diálogo.

A interpretação é uma necessidade imediata para pessoas que não falam a mesma língua.
O processo de interpretação tem peculiaridades relacionadas ao tempo: a rapidez da fala de uma

FIGURA 6
Gravação de entrevista com captação de som.
Fonte: autores.

pessoa, por exemplo, pode fazer com que o intérprete tenha que suprimir a tradução de alguns trechos em função da compreensão do discurso como um todo. Por isso, a interpretação seria revisada durante a pós-produção. Nessa etapa, marcada pela edição dos vídeos, as falas sinalizadas pelas pessoas surdas foram traduzidas para a voz em língua portuguesa e essa tradução, por sua vez, deu origem às legendas. As pessoas que fizeram a voz dos entrevistados surdos nessa

temporada não tinham domínio da Libras e receberam o texto das falas já traduzidos para que pudessem gravar o áudio.

Em diversos ambientes onde ocorreram as gravações, contatava-se que a surdez não implicava uma deficiência. As pessoas que tinham domínio da língua de sinais comunicam-se de forma plena. Por vezes, era o realizador quem estava em situações de limitação, não entendendo o que era dito em conversas informais ou tendo dificuldade de se expressar com precisão.

Ocasionalmente as pessoas da equipe técnica eram designers ouvintes que não tinham domínio da Libras, enquanto as pessoas entrevistadas eram surdas e tinham a Libras como primeira língua. Nessa circunstância, a comunicação entre equipe e entrevistados não era plena. O realizador fazia a mediação, comunicando aos entrevistados quais as decisões criativas estavam sendo tomadas (Figura 7). Encontrar-se nessa situação

FIGURA 7
Fotografia dos bastidores de uma gravação. Foto: Ana Clara Massa.

motivou o seguinte relato posterior de um membro da equipe: “Gostaria de saber Libras para poder conversar com ele [o entrevistado]”.

Destacamos ainda o caso de uma família formada por uma pessoa surda e seus familiares ouvintes, os quais conhecemos durante as gravações. Conversando sobre as suas vivências e também interagindo com o intérprete de Libras, um dos integrantes da família esboçou interesse em aprender essa língua para se comunicar melhor com seu parente.

ACESSIBILIDADE E TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

Os recursos de acessibilidade audiovisual presentes no projeto são formas de tradução. De modo geral, traduções exigem uma reinterpretação do conteúdo original. Algumas dessas formas de tradução se dão na mesma língua do material a ser traduzido, outras transcorrem por línguas diferentes, até mesmo em modalidades diferentes. Consequentemente, como aponta Kress (2009), haverá sempre um “deslocamento” de significado.

Os conteúdos que compõem o Códigos contam com legenda para surdos e ensurdecidos, audiodescrição, janela de Libras e descrição textual de imagens (esta última acompanhando as imagens publicadas nas redes sociais do projeto).

A presença dos recursos foi indicada através de texto (nos títulos dos vídeos) e símbolos (nas miniaturas que representam o vídeo). Esses símbolos são descritos a seguir e estão representados no conjunto de miniaturas exibido na Figura 8:

- O símbolo que representa *legendas* é composto por duas faixas, uma acima da outra, cada uma delas apresentando dois retângulos horizontais de larguras diferentes, fazendo referência ao texto das legendas segmentado em duas linhas.

- O símbolo da *audiodescrição* é composto pelas letras AD em caixa-alta, escritas com uma fonte sem serifa de peso elevado. A letra “a” está inclinada de forma a ficar encostada na haste da letra D. À direita das letras, há três curvas, que representam a propagação de ondas sonoras.

- O símbolo que indica que o conteúdo é acessível em *Libras* é composto por duas mãos abertas e sobrepostas, uma delas à esquerda, com os dedos apontando para cima, e a outra à direita, com os dedos apontando para baixo. Há grafismos em forma de curva próximos das mãos, sugerindo a ideia de movimento. Esse símbolo foi desenvolvido pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMG, 2012).

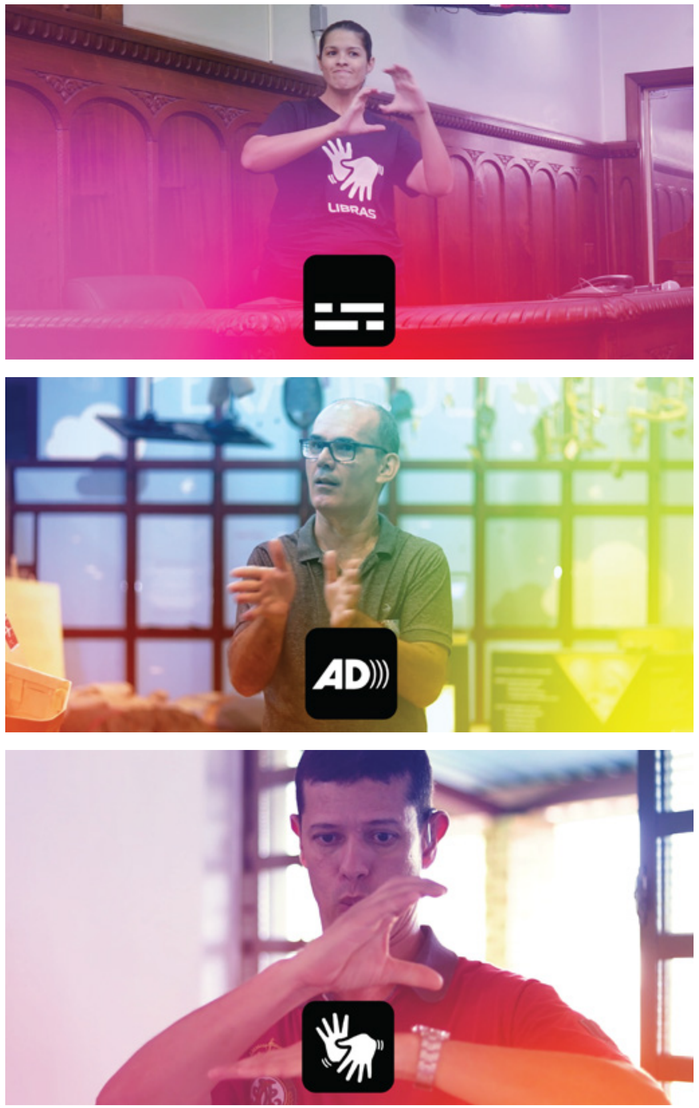


FIGURA 8
Miniaturas das diferentes versões do trailer. Fonte: autores.

Consideramos que a tradução de uma língua de sinais para uma língua oral através da voz é um recurso de acessibilidade, tal qual uma dublagem que traduz filmes estrangeiros. É por isso que, numa audiodescrição, quando a obra apresenta uma língua que não é a nativa da audiência, além de descrever os aspectos visuais do produto, é necessário efetuar uma prática denominada como audiolegendagem (do inglês, *audiosubtitling*), que consiste na leitura das legendas.

Assim, a tradução da Libras para a língua portuguesa, realizada nesse projeto na versão com audiodescrição do *trailer* e também nos episódios que traziam depoimentos de pessoas surdas, permitiu aos ouvintes que não sabem a língua de sinais o entendimento do que está sendo dito pelos entrevistados. Ao mesmo tempo, acessibilizou esse conteúdo a pessoas com deficiência visual.

Assistir ao *trailer* do projeto sem a audiodescrição e, em seguida, com ela, faz com que um espectador ouvinte que não sabe Libras tenha uma experiência momentânea do que os surdos enfrentam, quando ele se depara com um depoimento que não está sendo proferido em sua língua nativa. Ao mesmo tempo, demonstra de forma prática a importância dos recursos de acessibilidade.

Por se tratar de uma série distribuída pela internet em plataformas populares de mídia social (YouTube, Facebook e Instagram), a implementação desses recursos ficou sujeita à disponibilidade de soluções tecnológicas oferecidas em suas respectivas interfaces. Todos vídeos foram enviados separadamente em três versões: uma delas com legendas, outra com audiodescrição e outra com a janela de Libras. Optamos por essa forma de distribuição devido ao fato de que as três plataformas mencionadas ainda não traziam, no momento em que esse projeto foi publicado, um suporte nativo que permitisse ao usuário ativar e desativar cada um desses recursos. Apenas a legenda poderia ser ocultada no YouTube e no Facebook.

CONSIDERAÇÕES

Este projeto buscou levar aos espectadores a identificação de algumas das necessidades da comunidade surda e dos diferentes tipos de barreiras que causam a exclusão social de pessoas surdas no país. Imaginava-se inicialmente que essas percepções aconteceriam quando o público assistisse ao produto final do projeto. Entretanto, percebeu-se que as situações vivenciadas pelas pessoas envolvidas nas gravações e as conversas sobre esse trabalho também atuaram no processo de desenvolvimento de empatia em tempo real.

Essa constatação ocorreu com o retorno dado por pessoas que não tinham conhecimento de línguas de sinais. As ocasiões em que o Códigos foi apresentado e explicado formalmente e a exibição dos episódios da websérie foram oportunidades para que elas entrassem em contato com a Libras e com as questões sociais relacionadas à língua. O design foi um facilitador de tais processos ao servir de suporte para a veiculação dessas mensagens e, antes de tudo, proporcionou uma metodologia que permitiu a execução do projeto de maneira colaborativa.

A partir do embasamento teórico fornecido pela semiótica social, pudemos refletir sobre os procedimentos envolvidos na comunicação humana. Entender as diferentes formas pelas quais as pessoas obtêm informações e se expressam tem consequências diretas na forma como os projetos são planejados, o que demonstra a importância de se adotar uma abordagem inclusiva de design para concebê-los e implementá-los.

REFERÊNCIAS

ABNT. NBR. 15290. Acessibilidade em Comunicação na Televisão. In: **Associação Brasileira de Normas Técnicas**. 10 p., 2005. Disponível em: <http://turismo.gov.br/sites/default/turismo/o_ministerio/publicacoes/downloads_publicacoes/NBR15290.pdf>. Acesso em: 21 out. 2019.

BARROS, Diana L. P. de. A comunicação humana. In: **Introdução à Linguística I. Objetos Teóricos: Volume 1**. p.25-54. Contexto, 2003.

BRASIL. **Lei Federal nº 10.436, de 24 de abril de 2002**, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2002/L10436.htm>. Acesso em: 04 fev. 2020.

_____. **Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005**, regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002 e o art. 18 da Lei nº 10.098, de 19 de dezembro de 2000. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm>. Acesso em: 04 fev. 2020.

CAPOVILLA, Fernando C. et al. A escrita visual direta de sinais SignWriting e seu lugar na educação da criança surda. In: **Dicionário enciclopédico ilustrado trilíngüe da língua de sinais brasileira: sinais de M a Z**, p. 1491-1495. EdUSP, 2001.

FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística I. Objetos Teóricos: Volume 1**. Contexto, 2003a.

____ (org.). **Introdução à Linguística II. Princípios de Análise: Volume 2**. Contexto, 2003b.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Ubu Editora, 2018.

FRANCO, Eliana P.C.; ARAÚJO, V. L. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). In: **Tradução em revista**, v. 1, p. 2-23, 2011. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.pucrio.br/18884/18884.PDF>. Acesso em: 07 jan. 2020.

GOMES, Danila; QUARESMA, Manuela. O Contexto do Design Inclusivo em Projetos de Produto: Ensino, Prática e Aceitação. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN**. n.2, v.9, Out., 2016. p. 3143-3155. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-contexto-do-design-inclusivo-em-projetos-de-produto-ensino-prtica-e-aceitao-24506>. Acesso em: 04 jan. 2020.

HALLIDAY, Michael A. K. **Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning**. Edward Arnold, 1978.

HERGESEL, João Paulo. A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. In: **Revista Mediação**, v. 20, n. 27, p 133-147 2018. Disponível em: Acesso em: 25 nov. 2019.

KOURDIS, Evangelos. The notion of code in semiotics and semiotically informed translation studies. A preliminary study. In: **Readings in Numanities**, p. 311325. Springer, Cham, 2018. Disponível em: <http://ikee.lib.auth.gr/record/295334>. Acesso em: 07 jan. 2020.

KRESS, Gunther. **Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication**. Routledge, 2009.

_____; SELANDER, Staffan. Multimodal design, learning and cultures of recognition. In: **The internet and higher education**, v. 15, n. 4, p. 265-268, 2012.

_____; VANLEEUWEN, Theo. **Reading images: The grammar of visual design**. Psychology Press, 1996.

KOURDIS, Evangelos. The notion of code in semiotics and semiotically informed translation studies. A preliminary study. In: **Readings in Numanities**, p. 311- 325. Springer, Cham, 2018. Disponível em: < http://ikee. lib.auth.gr/record/295334>. Acesso em: 07 jan. 2020.

NAVES, S. B; MAUCH, C; ALVES, S. F; ARAÚJO, V. L. S. **Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis**. Ministério da Cultura – Secretaria do Audiovisual. Brasília, 2016, 85p. Disponível em: <https://noticias. unb.br/images/Noticias/2016/Documentos/Guia_para_Producoes_audiovisuais_Acessiveis__projeto_grafico_.pdf>. Acesso em: 07 jan. 2020.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Papirus Editora, 2005.

PIETROFORTE, Antonio Vicente S.; LOPES, Ivã Carlos. A semântica lexical. In: FIORIN, José Luiz (org.). In: **Introdução à Linguística II. Princípios de Análise: Volume 2**. Contexto, 2003b.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção**. Papirus Ed., 2012.

QUADROS, Ronice Müller de; KARNOPP, Lodenir Becker. **Língua de sinais brasileira: estudos lingüísticos**. Artmed Editora, 2009.

RABIGER, Michael. **Directing the Documentary**. Fourth Edition. Boston, USA. Focal Press, 2004.

SANTOS, Raquel Santana; SOUZA, Paulo Chagas de. Fonética. In: FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística II. Princípios de Análise: Volume 2**. Contexto, 2003b.

SANDLER, Wendy; LILLO-MARTIN, Diane. **Sign language and linguistic universals**. Cambridge University Press, 2006. SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. Brasiliense, 2017

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. Editora Cultrix, 2008.

SILVA, Diná Souza da; QUADROS, Ronice Muller de. Línguas de sinais de comunidades isoladas encontradas no **Brasil. Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 10, p. 22111-22127, 2019.

SILVA, Silvana Marques da. **Surdez, Identidade e subjetividade: da deficiência à diversidade cultural**. 2014. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em: <https://bdtd.ucb.br:8443/jspui/handle/123456789/1844>. Acesso em: 07 jan. 2020.

SOLBERG, Ragnhild Torvanger. **“Waiting for the Bass to Drop”: Correlations between intense emotional experiences and production techniques in build-up and drop sections of electronic dance music**. In: Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture, v. 6, n. 1, p. 61-82, 2014. Disponível em: <https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/451/457>. Acesso em: 07 Jan. 2020.

STUEBER, Karsten. Empathy. In: **The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2019 Edition)**, Edward N. Zalta (ed.). Disponível em: <https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/empathy/>. Acesso em: 02 Jan 2020.

UFMG. **Símbolo Acessível em Libras**. 2012. Disponível em: <https://www.ufmg.br/marca/libras>. Acesso em 04 fev. 2020.

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing social semiotics**. Psychology Press, 2005.

WINGSTEDT, Johnny. Narrative functions of film music in a relational perspective. In: **ISME 2004**, 26th International Society for Music Education World Conference, 11-16 July 2004, Tenerife, Spain. International Society for Music Education, 2004.

LUIS DOS SANTOS MIGUEL

Graduado em Design com Habilitação em Design Gráfico pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (Unesp). Foi bolsista de iniciação científica pela FAPESP, com a pesquisa "USUÁRIOS, INTERFACES E TECNOLOGIAS: Uma análise fenomenológica do Feed de Notícias do Facebook" (2018), sob orientação do Prof. Dr. Eli Vagner Rodrigues e do Prof. Dr. Marcelo Carbone Carneiro. Foi bolsista de iniciação científica PIBIC Unesp pelo CNPq, com a pesquisa "Interface digital para a sinalização de câmpus universitário com recursos de acessibilidade" (2019-2020), sob orientação da Prof.ª Dra. Fernanda Henriques.
É membro do grupo de pesquisa "Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem".

EMAIL: luis.miguel@unesp.br

DORIVAL CAMPOS ROSSI

Professor do curso de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC UNESP BAURU. Docente de Design, Inovação e Tecnologia no programa de Pós-Graduação de Mídia e Tecnologia – PPGMIT UNESP BAURU. Líder do Grupo de pesquisa P.I.P.O.L. – Projetos integrados de Pesquisa On Line – CNPq/UNESP BAURU. Coordenador do SAGUI LAB – Lab de co-criação em Open Design UNESP Bauru, trabalhando com tecnologias emergentes, open design, indústrias criativas, Maker Spaces, Hacker Spaces, fabricação digital (FAB LABs) e cultura geek.

EMAIL: dorival.rossi@unesp.br

ENSAIOS EM DESIGN

CAMILA MEDINA • CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO • FERNANDA HENRIQUES

TIPOGRAFIA INCLUSIVA E LINGUAGEM SIMPLES: CONTEÚDO TEXTUAL EM MATERIAIS GRÁFICOS PARA A SAÚDE

Materiais gráficos inclusivos na área da saúde têm como objetivo educar e comunicar aos pacientes, de maneira simples e direta, sobre uma condição clínica ou tratamento. Compostos pela integração entre conteúdo textual e gráfico, esses materiais devem conciliar representações pictóricas das instruções em saúde com pouca quantidade de texto. Contudo, frequentemente apresentam linguagem muito complexa, o que os torna ineficazes e excludentes. Quando bem elaborados, porém, são agentes de promoção de bem-estar e autonomia desses indivíduos.

(...)

Imagem produzida pelas autoras.

Materiais Gráficos Inclusivos voltados para área da saúde (MGIS) são importantes artefatos comunicacionais e educativos e dão suporte à promoção da saúde e autonomia, uma vez que estimulam processos de autocuidado e possibilitam maior controle sobre os determinantes de saúde dos indivíduos e seus coletivos. Por consequência, abrangem múltiplos aspectos, tais como psicológicos, linguísticos, organizacionais, sociais e são fundamentais quanto às estratégias para a educação, pois contribuem como facilitadores na interação entre o conteúdo informacional e o indivíduo. Dessa forma, são considerados exemplos de inovação social, pois têm como propósito atender às necessidades e interesses de parcelas da sociedade (LEPLAT, 2004; CARVALHO; GASTALDO, 2008; MANZINI, 2008; FREITAS et al., 2020; MEDINA, DOMICIANO, FERRARI, 2020).

A despeito da existência de diversas diretrizes para o desenvolvimento de materiais de comunicação ao paciente, como Caposecco (2014) e Medina (2017), muitos desses materiais não refletem tais recomendações, apresentando falta de legibilidade e acessibilidade, resultando em barreiras à autonomia dos pacientes em seus próprios cuidados de saúde, principalmente aqueles sem uma habilidade de leitura consistente (RYAN et al., 2014). Portanto, é de importância que estes materiais sejam bem elaborados para auxiliar os indivíduos com relação às informações sobre seu tratamento e/ou sua deficiência.

Déficits de comunicação podem ser minimizados quando conceitos de design são aplicados no processo de desenvolvimento desses materiais. Nesse sentido, o Design Inclusivo considera a diversidade de habilidades dos usuários com o intuito de fornecer acessibilidade, oportunidade e usabilidade a um produto ou sistema. Alguns de seus princípios básicos são: uso equitativo, flexibilidade de uso, uso simples e intuitivo e informações perceptíveis (ALNUWAYSIRI, 2019). Outro ponto chave no planejamento do conteúdo de MGIS implica em conhecer as características dos usuários, como a faixa etária, o grau de instrução e o nível de letramento funcional em saúde (LFS).

O LFS é um importante componente da comunicação com o paciente, definindo-se como o "grau pelo qual os indivíduos têm a capacidade para obter, processar e entender informações básicas e serviços necessários para a tomada de decisões adequadas em saúde" (PASSAMAI et al., 2012). Dessa forma, é de importância conhecer o nível do LFS do grupo de indivíduos quando há interesse em lhes ofertar essas informações. Baixos graus de LFS impactam negativamente no entendimento das orientações e na tomada de decisões na área da saúde (DOAK et al., 1998), o que acarreta sérias consequências, não somente ao indivíduo, mas também à sua família e aos sistemas de atendimento à sociedade neste e em outros quesitos.

Outro aspecto fundamental na concepção destes produtos é conhecer as teorias tipográficas. Para projetos tipográficos mais inclusivos, Braz, Henriques e Domiciano (2017) destacam o peso, a escala, o estilo, tamanho, espaçamentos e alinhamentos das fontes, além do uso de cores. Tais elementos, quando aplicados em um projeto gráfico com os parâmetros adequados, possibilitam uma comunicação concisa e consistente (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009), além de valorizar sua percepção e compreensão (FARIAS; LANDIM, 2020).

No caso dos materiais destinados a indivíduos que utilizam próteses auditivas, uma revisão sistemática de 34 artigos de diversos países indicou que a maioria dos materiais existentes não era adequada para as populações pretendidas (MANCHAIAH et al, 2020). Segundo os autores, o nível de leitura da informação exigido por estes produtos foi considerado mais alto do que o nível recomendado para materiais relacionados à saúde, sendo que um desenvolvimento apropriado, de alta qualidade e com bom nível de legibilidade é necessário para melhorar a acessibilidade dos materiais relacionados à audição. Assim, é fundamental melhorar a compreensibilidade desses conteúdos, tornando-os mais acessíveis e utilizáveis (SQUIRES; OU, 2020).

Portanto, um passo para aumentar a compreensão do paciente sobre as instruções escritas é melhorar a acessibilidade dos materiais para todos os pacientes e seus familiares, especialmente aqueles com habilidades limitadas de alfabetização e LFS (RYAN et al., 2014). O baixo nível de alfabetização afeta as comunicações escrita, oral e visual. O processo de compreensão da informação requer a condição básica de ativar o sistema de memória, fazendo uma correspondência razoável entre lógica e linguagem que se encaixe na perspectiva do paciente (DOAK et al., 1998).

Nesse sentido, a interface entre o Design e áreas da saúde busca apontar metodologias para o desenvolvimento de MGIS e de promoção da saúde que contribuam para a inclusão e participação social igualitária destes indivíduos, principalmente aqueles com baixo grau de LFS que apresentem alguma deficiência, seus familiares e demais interessados.

Para tal, é necessária a formação de uma equipe multidisciplinar, o conhecimento das características dos usuários e seu envolvimento em todas as etapas da pesquisa.

Diante do exposto, o objetivo deste capítulo é apresentar alguns conceitos e estratégias para concepção dos elementos textuais desses artefatos, separando-os em: 1) estrutura textual: contempla aspectos linguísticos e demonstra conceitos de facilidade de leitura, adequação cultural e personalização e 2) estrutura tipográfica: expõe sobre elementos anatômico-visuais dos textos e compreende estratégias sobre tipografia inclusiva, hierarquização, legibilidade e mancha tipográfica. Detalharemos estes pontos a seguir.

O DESENVOLVIMENTO DE MATERIAIS GRÁFICOS INCLUSIVOS NA ÁREA DA SAÚDE

O uso concomitante de textos concisos e imagens pode, quando bem empregado, potencializar um entendimento da mensagem ou informação a ser transmitida, sendo mais eficiente o emprego dessa linguagem híbrida, do que o emprego de informações verbais e visuais em separado (FASSINA et al, 2009).

Pettersson (2012, p. 52, tradução livre) destaca que a informação visual impacta o leitor, pois o atinge de forma “holística” e “emocional”, superando, neste aspecto, as mensagens verbais. Estas mensagens atingem a percepção de maneira mais direta, e consequentemente auxiliam no aprendizado e na memorização

Em síntese, os materiais gráficos inclusivos (MGI) devem ser concebidos integrando conteúdo gráfico (maior quantidade), em complementaridade ao conteúdo textual (menor quantidade) para a comunicação.

Neste trabalho consideramos como conteúdo gráfico todo elemento não textual, como imagens (ilustrações, fotografias, pictogramas) e elementos de destaque (boxes, setas, cores, etc). Por outro lado, o conteúdo textual é caracterizado por elementos linguísticos, ou seja, o texto em si, e suas características tipográficas, como as fontes escolhidas, espaçamentos e alinhamentos (figura 2).

FIGURA 1
Estratégia de concepção de materiais gráficos inclusivos.
Fonte: autoras.

FIGURA 2
Estrutura de conteúdo dos materiais gráficos inclusivos. Fonte: autoras.

Diversos estudos sugerem que a memória humana tem muito mais pontos de acesso para recursos visuais do que para palavras e conteúdo linguístico (DOAK et al., 1998). Da mesma forma, as ilustrações, quando bem empregadas em MGI são importantes estratégias comunicacionais. Tanto texto quanto imagens contam ainda com todo planejamento do espaço gráfico, onde o movimento do olhar sugerido por formas, cores e espaços também constrói a experiência de leitura e apreensão da informação. Da mesma forma, nos materiais gráficos inclusivos para a área da saúde (MGIS), um planejamento textual de fácil leitura e compreensão deve ser cuidadosamente executado para que, aliado às ilustrações e demais elementos gráficos, atenda aos anseios dos pacientes em informar-se sobre determinada doença, condição ou prescrição.

CONTEÚDO TEXTUAL

Quanto ao conteúdo textual é preciso considerar a mensagem a ser transmitida de acordo com dois aspectos principais, divididos em estrutura textual e estrutura tipográfica. O primeiro aspecto, “estrutura textual”, é referente à linguística do texto. Nesse sentido, abordamos a importância da leiturabilidade (ou facilidade de leitura e compreensão), organização e adequação cultural e personalização. Quanto ao segundo aspecto, apontamos itens referentes à “estrutura tipográfica”, como tipografia inclusiva, legibilidade, hierarquização e mancha tipográfica.

Assim, quando o conteúdo textual a ser transmitido for definido, utilizando estratégias e ferramentas de ajuste e análise de facilidade de

leitura e testes de conteúdo, será o momento de formatá-lo conforme as recomendações de design inclusivo e da informação. Faz parte desse planejamento a definição do melhor suporte para a informação, se digital, impresso ou ambos. É necessário lembrar das características da população a ser atendida e sua inclusão digital (LEPLAT, 2004; MEDINA, 2017).

De acordo com Meirelles (2013), a visualização de textos pode ser dividida em estrutura tipográfica, quanto aos elementos anatômico-visuais, e outros aspectos linguísticos para visualização dos dados textuais utilizados no layout. Dessa forma, a apreciação da divisão dos dois aspectos é representada pela figura 3.

O planejamento das estruturas textual e tipográfica de uma instrução na área da saúde deve ser feita de forma colaborativa entre designers, os profissionais de saúde, gestores e usuários. Este é um aspecto fundamental da abordagem inclusiva em projetos de design.

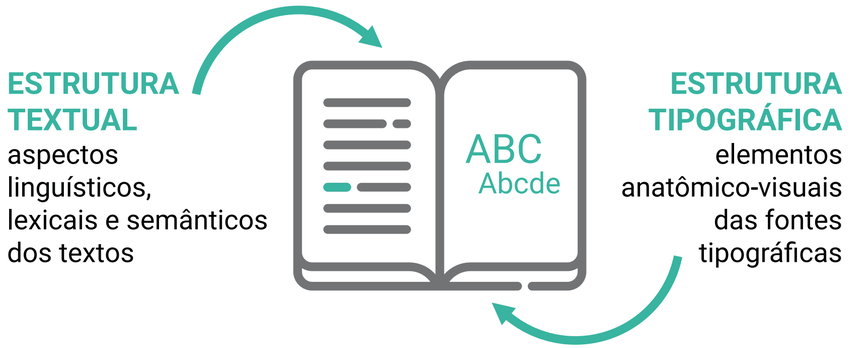


FIGURA 3
Conteúdo textual dos materiais gráficos inclusivos e seus respectivos aspectos. Fonte: autoras.

ESTRUTURA TEXTUAL

A informação sobre como realizar determinada ação em saúde é necessária para a maioria dos pacientes. Para os que possuem baixos níveis de alfabetização, as informações precisam ser explícitas e simples. Portanto, estratégias práticas devem ser implementadas para garantir a compreensão de informações complexas em saúde (DOAK et al., 1998).

ESTRUTURA TEXTUAL
Facilidade de leitura: leiturabilidade/inteligibilidade
(linguagem simples e ferramentas)

Organização
(ordem e distribuição)

Adequação cultural e personalização
(estímulo à leitura e motivação)

FIGURA 4
Aspectos necessários para o planejamento da estrutura textual de MGI.
Fonte: autoras.

Facilidade de leitura: leiturabilidade / inteligibilidade

Avaliar a compreensão leitora é uma tarefa de natureza cognitiva que apresenta diversos desafios, pois compreende, entre outros aspectos, o reconhecimento de palavras, o conhecimento prévio, a habilidade escrita e a memória de trabalho, de forma que o leitor seja capaz de gerar um modelo textual e situacional coerente (SOUSA; HÜBNER, 2015).

Textos mais fáceis de ler incluem um maior número de leitores. Para tornar o nível de leitura mais fácil para o público alvo, é necessário usar palavras e sentenças simples, evitar o uso de termos técnicos e sentenças negativas, evidenciar e motivar ações práticas e limitar a quantidade de informações. Ações dessa natureza são fundamentais ao entendimento de textos relativos ao campo da saúde, pois tendem a apresentar maior nível de dificuldade se comparados àqueles que exigem habilidades básicas de leitura (PASSAMAI et al., 2012; CAPOSECCO et al., 2014).

O termo leiturabilidade (em inglês, readability), por vezes é traduzido como inteligibilidade ou compreensibilidade, a depender da área onde está inserida a discussão. Refere-se à facilidade com que um texto é lido, considerando, portanto, características tanto do texto quanto do leitor. Compreende aspectos da área de linguística, como clareza e coesão textual (SANTOS, 2013), mas é também empregado na área do design, tanto nos estudos tipográficos como na área do Design da Informação. Segundo Pinheiro (2012),

a leiturabilidade trata da compreensão intelectual das informações e também certifica que o usuário não apenas entende as letras e palavras individualmente (legibilidade), como também compreende as informações do conjunto forma-conteúdo.

Atendendo a estas diferentes abordagens, a leiturabilidade - ou inteligibilidade - de um documento se refere à distribuição e organização lógica das informações. Deve ser considerada sob alguns pontos (LEPLAT, 2004):

1. Textual: diz respeito à ergonomia e à composição do texto, sob o aspecto prescritivo e narrativo do mesmo;

2. Da mensagem: confere a compreensibilidade do texto por aspectos sintáticos e organização lógica do documento;

3. Funcional: considera se a informação escrita do documento foi realmente compreendida.

Portanto, esses três aspectos estão ligados e tratam do uso de ferramentas norteadoras e conceitos de formulação do texto, a adoção de técnicas de compreensão e uso de estruturas lógicas, e por fim, avaliam a eficácia do produto.

De acordo com Petterson (2012), uma estrutura clara e óbvia da informação facilita a percepção, a interpretação, o entendimento, o aprendizado e a retenção do conteúdo. Para isso, cabe ao designer estabelecer uma estrutura clara para a visualização e estabelecer um número de níveis e hierarquia ao conteúdo textual.

Para determinar a facilidade de leitura, existem algumas ferramentas norteadoras que apontam parâmetros para a construção de textos mais inclusivos. A chamada “Linguagem Simples” é uma causa social que visa fornecer algumas dessas diretrizes, com o intuito de promover o direito dos

indivíduos de entender as informações, baseados em empatia e simplicidade. A linguagem simples possui básicas (COMUNICA SIMPLES, 2021):

- Reconhecer a linguagem simples como causa social e como técnica de comunicação;
- Reconhecer a importância da empatia no processo de escrita de um texto;
- Identificar a hierarquia das informações de um texto;
- Reconhecer a importância do uso de palavras conhecidas na produção de um texto;
- Reconhecer a importância da escolha de palavras concretas na produção de um texto;
- Reconhecer a importância do uso de frases curtas;
- Reconhecer a importância do uso de frases na ordem direta;
- Executar um diagnóstico de linguagem simples ao produzir os próprios textos.

Outra estratégia para isso é o cálculo de métricas que avaliam a coesão, coerência e dificuldade de compreensão de um texto, utilizando vários níveis de análise linguística: lexical, sintática, discursiva e conceitual, facilitada e mediada por sites como o Coh-Metrix 3.0 (NILC, 2020).

Organização

Doak et. al. (1998) sugerem que as informações em saúde sejam oferecidas em pequenas partes, pois assim os pacientes tendem a se lembrar e acreditar que podem tomar as decisões necessárias ou fazer o que for necessário. Esse particionamento impõe a organização correta das informações e faz parte da estratégia de comunicação de instruções em saúde.

Com o intuito de facilitar a localização das informações pelo usuário, é preciso organizá-las na ordem que serão utilizadas e, como veremos, criar hierarquia entre títulos e subtítulos para facilitar a leitura dos conteúdos (HOFFMAN; WORRAL, 2004; CAPOSECCO et al., 2014).

A hierarquização possível pela organização da estrutura tipográfica, é um complemento essencial aos aspectos aqui apresentados.

Adequação cultural e personalização

A legibilidade e a leiturabilidade de um texto são influenciadas também por características do leitor e de seu ambiente. Portanto, além de aspectos como idade ou LFS, outras questões devem ser consideradas, como preferências estéticas subjetivas, aspectos culturais e o interesse no assunto apresentado. Em síntese, os MGI devem ser adequados ao cotidiano e, preferencialmente, personalizados a cada indivíduo, incorporando as características do público ao qual se destinam e trazendo, sempre que possível, linguagem e elementos gráficos presentes na cultura desses indivíduos (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009; CAPOSECCO et al., 2014; MEDINA, 2017).

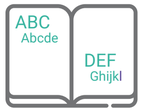
A personalização de MGIS é uma técnica que pode ser usada para ajustar as comunicações em saúde, de forma a alcançar um grupo pelo engajamento de cada pessoa, com base em suas características e interesses, auxiliando o indivíduo a ler, lembrar a mensagem e agir de acordo com ela. Dessa forma, a mensagem com alguns elementos individualizados pode atender às necessidades de aprendizagem de um paciente (DOAK et al., 1998). As “informações sob medida” promovem maior interesse e comprometimento com o tratamento.

Portanto, o sucesso dos MGIS na área da saúde aumenta quando os indivíduos se sentem motivados e empenhados com seu uso, e as técnicas de adequação cultural e personalização podem auxiliar nesse incentivo.

ESTRUTURA TIPOGRÁFICA

A tipografia é a forma com a qual a ideia escrita se torna visível e visual. A composição tipográfica de um texto pode afetar a legibilidade dessa ideia escrita e impacta diretamente nas sensações do leitor (AMBROSE; HARRIS, 2012). A seleção do projeto tipográfico deve despertar especial atenção

do designer, mormente quando o produto é destinado para aquelas pessoas cuja visão é diminuída ou o grau de alfabetismo dificulta a leitura.



ESTRUTURA TIPOGRÁFICA
Tipografia inclusiva
(tamanho, classificação, anatomia, alinhamento, *kerning*, espaçamento entre linhas, etc.)

Hierarquização

Legibilidade

Mancha tipográfica

FIGURA 5
Aspectos necessários para o planejamento da estrutura tipográfica de MGI.
Fonte: autoras.

Tipografia inclusiva

A tipografia pode ser uma ferramenta importante para uma abordagem inclusiva em projetos de design. Quando bem escolhida – ou particularmente construída para tal - proporcionar ao leitor que possua alguma dificuldade ou deficiência, uma leitura mais agradável, de forma que as letras sejam reconhecidas facilmente.

Destacam-se alguns critérios que devem ser observados para a escolha de fontes tipográficas mais inclusivas, que são:

1. Elementos de diferenciação: características da anatomia das fontes que poderiam facilitar o reconhecimento de cada uma delas e também proporcionar o reconhecimento das palavras (FARIAS; LANDIM, 2019). Também é indicado que a aplicação de textos seja feita em caixa alta e baixa;

2. Tamanho da fonte: relaciona-se com sua legibilidade, de forma que o tamanho mínimo recomendado para pessoas com déficits visuais é de 12 pontos; Vale ressaltar que a visualidade de uma tipografia é determinada por algumas medidas, como o tamanho dos caracteres minúsculos (representado pelo caractere “x”) e de suas ascendentes e descendentes, o que pode resultar em variações entre diferentes fontes (BRAZ et al, 2021). Por isso, as que possuem maior legibilidade são aquelas com maior “altura x”. Em geral, as tipografias com corpo 12 atendem a essa demanda.

3. Estilo de traço: letras que apresentam traços homogêneos e baixa modulação podem ser mais facilmente lidas por minimizar o ruído. Alguns estudos apontam que letras sem serifas, como Arial e Verdana, possuem melhor legibilidade (SILVA, 2012; CAPOSECCO et al., 2014; MEDINA, 2017; FARIAS; LANDIM, 2020; BRAZ et al, 2021).

4. Espaçamentos: é recomendado um maior espaçamento entre letras, linhas e parágrafos, bem como priorizar o alinhamento à esquerda (FUJITA, 2004). O espaço entre as linhas (ou *leading*) maior que 25 a 30% do tamanho em pontos da letra.

Hierarquização

Relativo ao item da estrutura textual de leiturabilidade e organização, a hierarquização dos elementos tipográficos compreende a correta ordem de distribuição do texto de acordo com sua organização e discriminação em blocos de texto, itens e assim por diante. Dessa forma, há uma determinação sobre o que é mais importante, o que é secundário e o que deverá ser visto depois, induzindo a uma ordem de leitura. Esta distribuição atua em uma composição de acordo com critérios pré-estabelecidos e uniformizados, de maneira que cada uma dessas características de importância em um texto é expressa também por uma característica tipográfica. Isso posto, ficam estabelecidas as hierarquias de valores e uma sequência lógica de leitura (FONSECA, 2008). No tocante aos projetos tipográficos, as hierarquias podem ser estabelecidas conforme características das fontes, como peso (bold, extra bold, light, etc.), estilo (romano e itálico), tamanho do caractere (medidas), formas das letras (caixa-alta e caixa-baixa) e cor (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009).

Dessa maneira, criar uma diferenciação tipográfica entre títulos, subtítulos, textos explicativos e legendas auxilia no reconhecimento das informações e cria hierarquia para reconhecimento das informações escritas. De acordo com Braz et al (2021, p. 165), “...podemos entender a prática do Design Gráfico como a estruturação e organização de elementos visuais (cor, texto, imagens, pictogramas, entre outros) de forma ordenada e com

equilíbrio estético adequado para a mensagem que se pretende transmitir.” Os autores completam que questões como o estudo em tipografia, aplicação de cores e ritmo também são prerrogativas de um projeto gráfico inclusivo.

Legibilidade

A legibilidade é considerada um fator da leiturabilidade, onde o design dos tipos e a composição dos elementos tornam um texto compreensível. É ela que determina a clareza da apresentação visual do texto, a partir de características da fonte empregada, de forma a permitir distingui-la de outra por meio de suas peculiaridades físicas, como sua altura-x, a forma, o contraste dos traços, o peso do tipo e o espacejamento entre linhas e entre palavras (CLAIR; BUSIC-SNYDER, 2009; AMBROSE; HARRIS, 2012; SANTOS, 2013).

Vale ressaltar que, em MGI impressos, uma boa qualidade de impressão, o uso de papéis foscos e vernizes mate auxiliam a difundir a luz, diminuir o brilho e aumentar a legibilidade do texto (AMBROSE; HARRIS, 2012).

O uso de cor deve ser consistente e tem por objetivo tornar a estrutura do texto mais clara e explícita (PETTERSON, 2012). Nesse sentido, Silva (2012) elaborou um guia para a escolha de cores que funcionem para todos, incluindo aqueles com baixa visão e com deficiências congênitas, de forma a indicar o contraste ideal entre objeto e fundo. É recomendado o uso de fundo nas cores branco, cinza e amarelo e objeto em azul escuro ou preto, ou fundo em cinza escuro, azul escuro, vermelho ou preto para objetos em branco e amarelo, pois estes são os contrastes mais eficazes. Também é indicado, para uma boa leitura, que os textos sejam compostos em letras maiúsculas e minúsculas, com espaço entre as linhas (ou *leading*) maior que 25 a 30% do tamanho em pontos da letra.

Mancha tipográfica

A mancha tipográfica, ou layout tipográfico (TSCHICHOLD, 2007[1]) corresponde à área que o texto ocupa na página de uma publicação e deve considerar não apenas uma medida de altura versus largura, mas também o peso que a relação entre o espaço ocupado e as características tipográficas conferem à composição geral. Também pode ser chamada de "cor tipográfica" (AMBROSE; HARRIS, 2012), medida pela densidade dos caracteres e respectivos pesos na área preenchida da página. Dessa forma, aspectos como o peso de uma fonte e o espaçamento entre as palavras determinam a definição desta "cor".

A determinação da mancha tipográfica nos MGI ajuda a identificar sua aplicação em um layout e sua participação com as figuras nas instruções. Conforme já apurado acima, o bloco de texto não deve ocupar grande parte do espaço de instrução e deve estar, sempre que possível, acompanhado de elementos gráficos.

PARÂMETROS E RECOMENDAÇÕES

Os quadros 1 e 2 são uma compilação dos aspectos levantados no artigo e buscam facilitar a apreciação dos conceitos aqui apresentados (adaptados de MEDINA, 2017).

1. O autor é considerado um dos "pais" dos conceitos tipográficos modernos. O texto original, em alemão, é de 1975.

QUADRO 1.A
Recomendações para o desenvolvimento da estrutura textual de MGIS na área da saúde, referentes à Leiturabilidade.
Fonte: autoras.

RECOMENDAÇÕES SOBRE ESTRUTURA TEXTUAL DE MGIS		
FATOR	**RECOMENDAÇÃO**	**JUSTIFICATIVA**
Leiturabilidade/ Intelegibilidade	Reduzir quantidade de informações.	É necessário minimizar a quantidade de informações em objetivos de aprendizagem para não sobrecarregar a memória de trabalho do leitor.
	• Usar palavras e sentenças simples. • Usar ferramentas para medir o nível de legibilidade. • Garantir conexão entre sentenças, tópicos e ideias. • Usar palavras comuns.	O nível de leitura exigido deve ser apropriado ao público alvo do material.
	Evitar o uso excessivo de palavras incomuns e termos técnicos.	Indivíduos com diferentes graus de letramento têm menor dificuldade em compreender materiais com linguagem simples.
	• Apontar ao leitor e escrever informações em voz ativa, enfatizando pequenos passos, o “como fazer”.	Deve-se enfatizar e motivar ações práticas do leitor para a mudança de comportamento.
	• Evidenciar ações positivas, apontando o que fazer ao invés do que não fazer. • Sentenças negativas podem ser usadas somente para enfatizar ações que devem ser evitadas.	Os idosos têm dificuldade em se lembrar de afirmações com palavras negativas e tendem a lembrar o significado oposto da afirmação, pois as sentenças negativas podem aumentar demandas cognitivas se comparadas as positivas.
	Usar ferramentas que apontam a facilidade de um texto.	Ferramentas dessa natureza atuam como balizadores para conceber o texto. Testes com os usuários também são necessários.

QUADRO 1.B
Recomendações para o desenvolvimento da estrutura textual de MGIS, referentes à organização, adequação cultural e personalização.
Fonte: autoras.

RECOMENDAÇÕES SOBRE ESTRUTURA TEXTUAL DE MGIS		
FATOR	**RECOMENDAÇÃO**	**JUSTIFICATIVA**
Organização	Particionar as informações	O recebimento das informações é gradual. Os pacientes tendem a se lembrar e acreditar que podem tomar as decisões necessárias ou fazer o que for necessário.
	• Organizar as informações de maneira lógica: (1) informações mais importantes (2) informações úteis. • Organizar informações na ordem que serão usadas.	Os leitores desejam encontrar informações com mais facilidade e rapidez e devem distinguir facilmente os títulos do restante do texto.
	• Utilizar marcadores ao invés de texto corrido. • Priorizar frases curtas.	Textos densos podem fazer com que os pacientes percam a concentração e não consigam encontrar a informação desejada.
Adequação cultural e personalização	• Criar conteúdos adequados culturalmente ao público. • Usar linguagem e cotidiano do público alvo como referência • Usar exemplos culturalmente apropriados.	Deve haver uma identificação entre o usuário e o material, bem como deve-se evitar elementos que causem qualquer incompatibilidade na assimilação do mesmo.
	Usar aprendizagem interativa para a mudança de comportamento e aprimoramento da auto-eficácia.	Estímulo à leitura e motivação: O material deve estimular a leitura, promovendo a vontade de ler e fornecer respostas rápidas aos leitores, motivando-o.
	Personalizar para atrair e engajar (ex: espaço para o nome do paciente na capa ou para perguntas e listas).	• A personalização pode trazer simpatia por parte do leitor. • O conteúdo deve ser disponibilizado, se possível, de forma a atender aos objetivos de cada indivíduo, fornecendo somente as informações de que precisa.

QUADRO 2
Recomendações para o desenvolvimento da estrutura tipográfica de MGIS.
Fonte: autoras.

RECOMENDAÇÕES SOBRE ESTRUTURA TIPOGRÁFICA DE MGIS		
FATOR	**RECOMENDAÇÃO**	**JUSTIFICATIVA**
Tipografia inclusiva	• Utilizar tamanho da fonte adequado aos indivíduos com déficits visuais; • Usar fontes com 12 a 14 pontos. • Evitar itálico e sublinhado.	Muitos idosos possuem déficit de visão e/ou cognição, que podem afetar a capacidade de leitura.
	• Não usar fontes complicadas, decorativas e cursivas. • Usar fontes padrão, com preferência pelas fontes sem serifa. • Usar caixa alta e baixa	• Fontes mais detalhadas dificultam a leitura. • Fontes padrão são mais facilmente reconhecidas. • Uso de caixa alta e baixa é mais confortável e eficiente.
	Usar espacejamento entre linhas e palavras que seja confortável à leitura; sugere-se no mínimo idêntico ao tamanho da fonte	Espacejamentos pequenos dificultam a leitura.
Hierarquização	Criar hierarquia entre títulos e subtítulos para facilitar a leitura dos conteúdos.	Separar o que é mais importante, o que é secundário e o que deve ser visto depois induz a uma ordem de leitura.
Legibilidade	Escolher uma fonte de acordo com peculiaridades físicas, como sua altura-x, a forma, o contraste dos traços e o peso do tipo, de acordo com sua legibilidade.	Verificar as características da anatomia da fonte possibilita adequação à diferentes necessidades de diferentes usuários.
	Uso de papéis foscos, e/ou vernizes mate como suporte para MGI impressos.	Esses materiais auxiliam a difundir a luz, diminuir o brilho e aumentar a legibilidade do texto.
	• Uso de fundo nas cores branco, cinza e amarelo para objetos em azul escuro ou preto. • Fundo em cinza escuro, azul escuro, vermelho ou preto para objetos em branco e amarelo.	Utilizar contraste entre a figura e o fundo aumenta a legibilidade.
Mancha tipográfica	• A mancha tipográfica não deve ocupar grande parte do espaço de instrução. • A mancha tipográfica deve, sempre que possível, estar acompanhada de elementos gráficos.	A determinação da mancha tipográfica nos MGI ajuda a identificar sua aplicação em um layout e a sistematização da informação.

CONCLUSÃO

O presente trabalho apresenta uma síntese das recomendações quanto à estruturação do conteúdo textual de Materiais Gráficos Inclusivos na área da saúde, de forma a torná-los mais fáceis de ler e compreender. Outros elementos necessários para um projeto completo, como elementos gráficos, cores e ilustrações, não foram abordados, mas são igualmente importantes para uma visão completa deste tipo de projeto de design.

Apresentamos os conceitos para o planejamento do conteúdo textual desses materiais em elementos linguísticos e tipográficos. Esses dois elementos são complementares e essenciais para conceber MGI destinados aos indivíduos que necessitam de informações em saúde para seguir seu tratamento e tomar decisões.

Mensagens simples e fáceis de entender, aliadas à tipografia inclusiva são necessárias para ajudar os pacientes na compreensão das informações em saúde. Nesse sentido, ações para promover a legibilidade e leiturabilidade de um texto são fundamentais para reduzir a demanda cognitiva do leitor, promover a motivação e o engajamento. Para tal, o designer deve utilizar os conceitos de design gráfico inclusivo para atender aos anseios dos usuários.

REFERÊNCIAS

ALNUWAYSIRI, Fatimah Salim Khalleefah. **Investigation of inclusive design principles, applications and a case study in Çankaya University**. 2019. 90 f. Tese (Doutorado) - Curso de The Graduate School Of Natural And Applied Sciences, Çankaya University, Ankara, 2019. Disponível em: http://earsiv.cankaya.edu.tr:8080/handle/20.500.12416/3477?locale-attribute=en. Acesso em: 26 jul. 2019.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. 190 p. Tradução de Aline Evers.

BRAZ, Matheus Petroni, HENRIQUES, Fenanda, DOMICIANO, Cassia L. Carrara. **Design sem barreiras. Discussão-ação em Design Gráfico Inclusivo**. In ANDRADE, Ana Beatriz Pereira de et al. Ensaios em design: saberes e processos. Bauru: Canal 6, 2017. 220 p. Disponível em: http://ensaiosemdesign.com.br/ensaios-em-design-saberes-e-processos/

CAPOSECCO, Andrea; HICKSON, Louise; MEYER, Carly. **Hearing aid user guides: suitability for older adults**. International Journal Of Audiology, v. 53, n. 1, p. 43-51, 21 jan. 2014. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.3109/14992027.2013.832417.

CARVALHO, Sérgio Resende; GASTALDO, Denise. **Promoção à saúde e empoderamento: uma reflexão a partir das perspectivas crítico-social pós-estruturalista**. Ciência & Saúde Coletiva, v. 13, n. 2, p. 2029-2040, dez. 2008. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/s1413-81232008000900007.

CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de tipografia: a história, a técnica e a arte**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. 400 p. Tradução Joaquim da Fonseca.

COMUNICA SIMPLES (Rio de Janeiro). **Serviços de Linguagem Simples. A Linguagem Simples**. Disponível em: https://comunicasimples.com.br/a-linguagem-simples/. Acesso em: 10 dez. 2020.

DOAK, C. C.; DOAK, L. G.; FRIEDELL, G. H.; MEADE, C. D.. **Improving comprehension for cancer patients with low literacy skills: strategies for clinicians**. Ca: A Cancer Journal for Clinicians, v. 48, n. 3, p. 151-162, 1 maio 1998. Wiley. http://dx.doi.org/10.3322/canjclin.48.3.151.

FARIAS, Bruno Serviliano; LANDIM, Paula da Cruz. **Tipografia Inclusiva para Terceira Idade** | Inclusive Typography for Seniors. Infodesign - Revista Brasileira de Design da Informação, v. 17, n. 2, p. 99-116, 25 nov. 2020. Sociedade Brasileira de Design da Informação. http://dx.doi.org/10.51358/id.v17i2.817.

FASSINA, Uriá; ANDRADE, Rafael de Castro. **Reflexões sobre a complementaridade entre imagem e texto, e seu papel na criação da linguagem da Infografia**. In: 2º ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS DA IMAGEM, 2., 2009, Londrina. Anais do II Encontro Nacional de Estudos da Imagem. Londrina: UEL, 2009. p. 286-292.

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia & Design Gráfico: design e produção gráfica de impressos e livros**. Porto Alegre: Bookman, 2008. 280 p.

FREITAS, Ranielder Fábio de; WAECHTER, Hans da Nobrega; COUTINHO, Solange Galvão; GUBERT, Fabiane do Amaral. **Validação de aspectos semânticos em diretrizes para elaboração de Materiais Educativos Impressos para Promoção da Saúde: contribuição do design da informação** | semantic aspects validation in guidelines for the elaboration of printed educational materials for health promotion. Infodesign - Revista Brasileira de Design da Informação, v. 17, n. 1, p. 152-169, 30 abr. 2020. Sociedade Brasileira de Design da Informação. http://dx.doi.org/10.51358/id.v17i1.759.

FUJITA, Patrícia Tiemi Lopes. **A comunicação visual de bulas de remédios: análise ergonômica da diagramação e forma tipográfica com pessoas de terceira idade**. **Infodesign** - Revista Brasileira de Design da Informação, [S.L.], v. 1, n. 1, p. 47-50, 9 set. 2010. Sociedade Brasileira de Design da Informação. http://dx.doi.org/10.51358/id.v1i1.3.

HOFFMANN, Tammy; WORRALL, Linda. **Designing effective written health education materials: considerations for health professionals**. Disability And Rehabilitation, [S.L.], v. 26, n. 19, p. 1166-1173, 7 out. 2004. Informa UK Limited. http://dx.doi.org/10.1080/09638280410001724816.

LEPLAT, Jacques. **Éléments pour l'étude des documents prescripteurs**. Activites, [S.L.], v. 01, n. 2, p. 194-216, 1 out. 2004. OpenEdition. http://dx.doi.org/10.4000/activites.1293.

MANCHAIAH, Vinaya; KELLY-CAMPBELL, Rebecca J.; BELLON-HARN, Monica L.; BEUKES, Eldré W. **Quality, Readability, and Suitability of Hearing Health-Related Materials: a descriptive review**. American Journal Of Audiology, [S.L.], v. 29, n. 3, p. 513-527, 3 set. 2020. American Speech Language Hearing Association. http://dx.doi.org/10.1044/2020_aja-19-00040.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2008. 104 p. (1). Cadernos do Grupo de Altos Estudos.

MEDINA, Camila. **Interface entre Design e Fonoaudiologia: material instrucional impresso voltado aos usuários de aparelho de amplificação sonora individual**. 2017. 193 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Fonoaudiologia, Fonoaudiologia, Faculdade de Odontologia de Bauru da Universidade de São Paulo, Bauru, 2017. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/25/25143/tde-22062017-202947/pt-br.php. Acesso em: 02 jan. 2021.

MEDINA, Camila; DOMICIANO, Cassia L. Carrara; FERRARI, Deborah Viviane; LANDIM, Paula da Cruz. **Inovação Social para o empoderamento de indivíduos com deficiência: desenvolvimento de materiais gráficos educacionais inclusivos na área da saúde**. Cuadernos del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación, Buenos Aires, v. 121, p. 119-130, 2020. Mensal. Disponível em: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=869. Acesso em: 20 dez. 2020.

MEIRELLES, Isabel. **Design for Information: an introduction to the histories, theories, and best practices behind effective information visualizations**. Beverly: Rockport Publishers, 2013. 224 p.

NÚCLEO INTERINSTITUCIONAL DE LINGUÍSTICA COMPUTACIONAL - NILC (São Carlos). Department Of Computer Science And Institute Of Physics From The University Of São Paulo (USP). **Coh-Metrix-Port 3.0.** 2020. Disponível em: http://fw.nilc.icmc.usp.br:23380/cohmetrixport. Acesso em: 10 dez. 2020.

PASSAMAI, Maria da Penha Baião; SAMPAIO, Helena Alves de Carvalho; DIAS, Ana Maria Iorio; CABRAL, Lisidna Almeida. **Letramento funcional em saúde: reflexões e conceitos sobre seu impacto na interação entre usuários, profissionais e sistema de saúde**. Interface - Comunicação, Saúde, Educação, [S.L.], v. 16, n. 41, p. 301-314, 19 jun. 2012. FapUNIFESP (SciELO). http://dx.doi.org/10.1590/s1414-32832012005000027.

PINHEIRO, M.C.S.A. **Tipografia inclusiva & legibilidade**. In: Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes, 2012. Disponível em <https://repositorio.ipcb.pt/handle/10400.11/5226> Acesso em: 22 jan. 2021.

PETTERSON, Rune. **Information Design**: it depends. 4. ed. Wien: International Institute For Information Design Public Library, 2012. 214 p. Disponível em: http://www.iiid.eu/PublicLibrary/Pettersson-Rune-ID-It-Depends.pdf. Acesso em: 10 jan. 2021.

RYAN, Lesa; LOGSDON, M. Cynthia; MCGILL, Sarah; STIKES, Reetta; SENIOR, Barbara; HELINGER, Bridget; SMALL, Beth; DAVIS, Deborah Winders. **Evaluation of Printed Health Education Materials for Use by Low-Education Families**. Journal Of Nursing Scholarship, [S.L.], v. 46, n. 4, p. 218-228, 5 mar. 2014. Wiley. http://dx.doi.org/10.1111/jnu.12076.

SANTOS, Jusinete dos. **Avaliação de habilidades de leitura no ensino superior a partir da análise de provas de nivelamento**. 2013. 166 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Cap. 3. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/php/mostrateses.php?open=1&arqtese=1112729_2013_Indice.html. Acesso em: 20 jan. 2021.

SILVA, Fernando Moreira da. **Colour and inclusivity: a visual communication design project with older people**. Work, v. 41, p. 4746-4753, 2012. IOS Press. http://dx.doi.org/10.3233/wor-2012-0025-4746.

SQUIRES, Erika S.; OU, Hua. **Do We Have Effective Patient Education Materials for Age-Related Hearing Loss?** American Journal Of Audiology, [S.L.], v. 29, n. 1, p. 79-87, 5 mar. 2020. American Speech Language Hearing Association. http://dx.doi.org/10.1044/2019_aja-19-00063.

TSCHICHOLD, Jan. **A forma do livro. Ensaios sobre tipografia e estética do livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2007.

CAMILA MEDINA

Estudante de Doutorado em Design pela Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design - UNESP (desde 2018). Mestre em Ciências no Programa de Fonoaudiologia pela Faculdade de Odontologia de Bauru - USP (2017). Possui graduação em Desenho Industrial, com ênfase em Programação Visual pela Universidade Estadual Paulista - UNESP (2003). Atua como designer da Faculdade de Odontologia de Bauru - USP desde 2006. Tem experiência na área de design gráfico, da informação e inclusivo. Participa de diversos projetos para elaboração de materiais gráficos educacionais inclusivos na área da Educação.

EMAIL: c.medina@unesp.br

CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO

Professora e designer gráfica, é Livre Docente em Design Gráfico e Editorial pela Unesp - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2020), tendo doutorado em Comunicação Visual e Expressão Plástica pela Universidade do Minho, Portugal (2008). É bacharel e mestre em Desenho Industrial, também pela UNESP, onde dá aulas e orienta alunos nos cursos de graduação e pós-graduação em Design. Tem experiência na área de Design Gráfico, atuando principalmente com identidade visual, design editorial impresso e digital, livros infantis e pré-livros, além de design gráfico inclusivo. Coordena desde 2001 o laboratório de design gráfico (pesquisa e extensão) Inky Design e é co-lider do grupo de pesquisa "Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem". Atualmente ocupa a chefia do Departamento de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Unesp, campus de Bauru.

EMAIL: cassia.carrara@unesp.br

FERNANDA HENRIQUES

Fernanda Henriques é formada em Publicidade, Propaganda e Criação na Universidade Presbiteriana Mackenzie, SP, mestre e doutora em Comunicação e Semiótica na PUC/SP, com estágio sanduíche na Universidad de Sevilla, Espanha.

É professora e pesquisadora na Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação e Design da Unesp, nos cursos de graduação e pós-graduação em Design, orientando pesquisas e trabalhos, e tendo participação ativa em cargos de gestão, em diversos níveis. Atualmente é Diretora da FAAC. Possui ações e pesquisas sobre diversidade e inclusão social, liderando o Grupo de Pesquisa em Design Gráfico Inclusivo e participando do Projeto Educando para Diversidade e do Grupo de Trabalho de Prevenção à Violência, ambos da Unesp.

EMAIL: ferdi@faac.unesp.br

ENSAIOS EM DESIGN

MÔNICA MOURA • FERNANDA HENRIQUES • ADÉLIA BORGES

ADÉLIA BORGES, DOUTORA HONORIS CAUSA, DESIGN FAAC - UNESP, 2021: RECONHECIMENTO E VALORIZAÇÃO DO DESIGN BRASILEIRO

Este capítulo é singular em vários aspectos. Primeiro porque ele registra uma importante realização na história do curso de Design da UNESP e do Design Brasileiro. Segundo porque envolve várias comemorações registradas como a primeira vez que ocorrem no cenário da FAAC e no campo do Design Brasileiro. A autoria é coletiva, três cabeças pensantes e seis mãos, mas isso se dá de diferentes maneiras. A primeira parte, que é composta por três subtítulos, tem as palavras e a escrita das professoras Fernanda e Mônica. A segunda parte, os discursos, de autoria individual, traz, assim, a assinatura de cada uma das três autoras que compuseram o texto. Porém, a discussão de todos os textos foi permeada por intensa troca de ideias, de leituras, de sugestões, de integração e de inter-relações.

(...)

Cartaz produzido em homenagem ao título outorgado à Adélia Borges pela Unesp.
Fonte: Júlia Comin

Neste ensaio apresentamos como foi a escolha, o processo, a realização e as homenagens para a outorga do título de Doutora Honoris Causa de Adélia Borges. Na sequência, os discursos proferidos pelas três autoras deste texto em seus papéis e cargos de representação da universidade, do curso e da homenageada. Apesar de já passados alguns meses da cerimônia, ainda seguimos impactadas pela alegria e sensação de satisfação diante dos significados e do simbolismo que envolveu essa ação, além de muito motivadas com as repercussões, a parceria e as possibilidades que se descortinam para o futuro próximo na ampliação do papel de uma universidade pública, gratuita, plural e inclusiva e de uma área, como a do design, que se destaca em importância e responsabilidade para com a sociedade na busca da equidade e em prol da melhoria de vida dos grupos sociais e das pessoas.

DO PENSAMENTO PARA A ATITUDE E AÇÃO

Antes de tudo é importante fazer um breve relato sobre a escolha do nome para atribuição do título Honoris Causa com proposta e solicitação iniciada pelo departamento e curso de design. Os estudos que desenvolvemos sobre o design brasileiro apontam uma situação que não é apenas realidade em nosso país, infelizmente, a respeito da discrepância e invisibilidade histórica das mulheres profissionais em vários campos de atuação, entre eles, o design. É papel de todos nós da academia sanar esse problema, seja por meio de pesquisas e disseminação de conhecimentos, seja escrevendo a história passada e retratando o presente.

O curso de graduação em Design da UNESP conta com mais de 50 anos de existência, sendo um dos pioneiros no país, iniciado com a denominação de Desenho e Plástica[1]. Por sua vez, o curso de pós-graduação (PPG Design) foi autorizado a funcionar em 1999 e recomendado pela CAPES em nível

1. Para saber mais, acesse: https://www.faac.unesp.br/#!/departamentos/design/

de Mestrado em 2002. Em dezembro de 2008 foi aprovado o curso de Doutorado em Design, sendo o primeiro em universidade pública no Brasil. Portanto, o somatório de conhecimentos, experiências e resultados gerados ao longo desse tempo nos diversos níveis de formação e de qualificação proporciona autonomia para gerar novos direcionamentos e tomando decisões que contribuam, além da universidade, para com o campo de conhecimentos do design brasileiro e para a sociedade.

A integração entre as realidades externas e internas à universidade é um quesito fundamental para todas as gerações envolvidas, direta ou indiretamente, com o fortalecimento, a promoção e a disseminação do design brasileiro.

Então resolvemos começar a mudar a história recente do país, garantindo visibilidade às mulheres profissionais do design e dando início a uma ação integrada entre departamento, curso, pós-graduação de Design e diretoria da FAAC que, posteriormente, envolveu a reitoria e o conselho universitário. Essa ação foi inaugurada pela indicação de Adélia Borges que obteve total apoio e aprovação. Assim, o pensamento crítico a respeito da realidade existente nos fez refletir e assumir atitudes proativas gerando a ação de reconhecimento de honra e mérito.

O título concedido a Adélia Borges deveu-se à "sua atuação como crítica e curadora com relevante contribuição para a pesquisa, a divulgação e a valorização do Design Brasileiro no cenário nacional e no internacional, demonstrando seu profundo conhecimento da área, bem como sua abrangente visão sociopolítica e cultural"[2].

APESAR DOS PESARES, LUZ E ESPERANÇA

Em um ano de desesperança diante da cruel realidade com que a pandemia da Covid 19 assolou tantas vidas em nosso país, deixando às claras toda a insanidade, incompetência e fragilidades de vários níveis e instâncias políticas e sociais, o dia 8 de março de 2021 foi iluminado pela alegria, por

2. Processo HC 2021, UNESP e Diploma HC para Adélia Borges.

um cenário imaginário de luzes e cores, repleto de esperanças no porvir e que consolidou uma trajetória como exemplo de que as lutas, os ideais, o trabalho sério, competente e constante fazem valer a vida profissional e pessoal. Esse dia foi de grande alegria especialmente para a comunidade brasileira do Design e também muito significativa para as mulheres designers (em suas várias frentes de ação) e para todos os professores e pesquisadores desse complexo e extenso campo de conhecimentos e de todos os profissionais da cultura e das áreas que dialogam e se relacionam direta ou indiretamente com o campo do design.

Para a comunidade unespiana (docentes, servidores técnico-administrativos, alunos) foi a consagração de um momento de muito orgulho e honra para todos nós, seja com os envolvidos diretamente com os cursos de graduação e de pós-graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, seja com os participantes fundamentais de outros setores, conselhos, faculdades, reitoria.

Isso porque, nesse dia 8 de março, foi atribuído o título de Doutora Honoris Causa a Adélia Borges que, em sua trajetória pelo design brasileiro, reuniu todas as expertises, experiência e mérito para obter tal honraria. A concessão de um título de honra e mérito, como o de Doutor Honoris Causa, em sua essência soma o passado e o presente, a base e a estrutura na construção das esperanças de um porvir melhor, mais humano, digno, que valorize as diferenças e que saiba partilhar.

Partilha define a atuação da Adélia Borges. Em seu percurso pregresso e presente, essa jornalista, curadora, crítica de design e pesquisadora independente exerce constantemente sua capacidade de observar, entender e se colocar no lugar do outro, explorando o sentido de humanidade, diante da abertura do que o design significa na compreensão das pessoas, da vida, do mundo e, assim, Adélia exerce da forma mais simples a política associada à estética, à ética e ao sentir. E, no seu exercício permanente do compartilhar, divulgar, disseminar, romper fronteiras estabelecidas, constrói e relaciona informações e

conhecimentos que, pelo design, é aplicada em favor do ser humano e na busca de uma sociedade, pelo menos, um pouco mais justa.

E as ações e a postura perante o design de Adélia Borges me lembra o conceito de "Partilha do Sensível"[3] do filósofo Jacques Rancière. O que, em palavras simples, significa que a ação desenvolvida por alguém, seja esse alguém um criador ou um designer, cria a possibilidade do envolvimento e a ação do outro (sujeito, agente social). Ou seja, cria-se, desenvolve-se algo abrindo a possibilidade para que as pessoas partilhem (repartir, dividir, compartilhar, ter parte, participar) o comum.
E Adélia, ao garimpar o design brasileiro como ação popular, vernacular, artesanal, ao destacar o design presente constante no cotidiano, ao realizar exposições e mostras, ao escrever textos, seja na publicação de livros, capítulos, em sua atuação na mídia consolidada ou alternativa, ao proferir palestras para diversos tipos de público, ela exerce o compartilhamento e a partilha do sensível. Especialmente, quando rompe fronteiras e desconstrói estigmas, como a valorização do artesanato na área do design que, no Brasil, era considerado algo marginal e Adélia, de modo muito objetivo, fundamenta a importância e dá eco e voz às manifestações do artesanato, do designer que existe na pessoa não especializada ou titulada na área. Fato que Ezio Manzini[4], retomando o pensamento de Victor Papanek (1971) e de Victor e Sílvia Margolin (2006), aponta como design difuso, isto é, "cada comunidade pratica o design de si mesma". Diante da consciência dessa necessidade e realidade, os designers profissionais devem adotar abordagens participativas e colaborativas para promover mudanças nos modos de pensar, de produzir e de viver gerando a autonomia e o exercício de cidadania.

Nesse sentido, vale trazer a reflexão de Rancière que afirma: "Não é simplesmente que as revoluções caiam do céu, mas os processos de emancipação que funcionam são aqueles que tornam as pessoas capazes de inventar práticas que não existiam ainda" (RANCIÈRE, 2016, p. 8)[5].

3. RANCIÈRE, Jacques. A Partilha do sensível. Estética e Política. São Paulo: Editora 34, 2009.

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

5. RANCIÈRE, Jacques. The method of equality. Interviews with Laurent Jeanpierre and Dork Zabunyan. Cambridge: Polity Press, 2016.

CERIMÔNIA DE OUTORGA DO TÍTULO HONORÍFICO

Apesar de o evento ter sido realizado de forma virtual devido aos protocolos de segurança sanitária exigidos nestes tempos de pandemia, não faltaram proximidade e envolvimento emocional entre os participantes de várias cidades, estados e países. Isso porque estávamos, cada um de nós e todos nós, compartilhando a alegria de homenagear alguém tão especial e importante que, em sua simplicidade, tanto fez e continua fazendo e acontecendo na defesa, disseminação, ampliação e valorização do design brasileiro.

O evento foi transmitido e está gravado no canal do YouTube da TV Unesp e, para quem quiser reviver essa festa do design ou para quem não teve a oportunidade de acompanhar, seguem os links[6] da cerimônia e da cobertura da TV Unesp na nota de rodapé.

FIGURA 1
Adélia Borges e o diploma de Doutora Honoris Causa.
Foto: Mônica Moura.

6. Solenidade de Outorga Honoris Causa Adélia Borges: https://www.youtube.com/watch?v=o8HKJf16PhE; Cerimônia Doutora Honoris Causa UNESP

Jornalista e crítica de Design, Adélia Borges, recebe título de Doutora Honoris Causa da UNESP: https://www.youtube.com/watch?v=ZmjskaBHR7Q

Realmente foi uma festa! Isso porque era a coroação de um longo percurso de dois anos (entre 2019 e 2021) e processo de avaliações, análises, pareceres[7], realizados nas várias instâncias da universidade[8] por docentes, livre-docentes e titulares do âmbito do design e do conselho universitário, além de parecerista titular sênior externa a UNESP. Os envolvidos no processo se debruçaram sobre a trajetória e as realizações de Adélia Borges para a outorga do título de honra. Além de todo o reconhecimento do mérito e da competência de Adélia, a cerimônia foi permeada e reiterada por vários resultados de "primeira vez". Primeira mulher a obter Honoris Causa no Brasil na área do Design; primeira mulher Doutora Honoris Causa pela UNESP (entre 16 títulos concedidos a outros importantes acadêmicos e profissionais); primeiro título Honoris Causa concedido pelo departamento e curso de Design e pela FAAC; primeira vez que a Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação divulga seu novo nome e marca integrada ao Design, passando a denominar-se Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design.

A concessão deste título reuniu intelectuais, acadêmicos e profissionais do Brasil e do exterior das áreas do Design, das Artes e da Cultura, que contribuíram com cartas de indicação, apoio e depoimentos realizados em um número muito significativo de textos e alguns em vídeo que foram transmitidos durante a cerimônia e todos disponíveis para acesso no site dedicado ao evento[9].

Mas um Honoris Causa não é um título comum nem corriqueiro, então vale aqui ressaltar a que esse título se refere. A UNESP atribui títulos de "Doutor Honoris Causa", após a aprovação de dois terços da totalidade dos membros em exercício (que no caso da Adélia foi muito além disso, sendo aprovada pela maioria do Conselho Universitário). Esse título se destina a "personalidades que se tenham distinguido, seja pelo saber, seja pela atuação em prol das artes, das ciências, da filosofia, das letras, da promoção dos direitos humanos, da justiça social, dos valores democráticos ou do melhor entendimento entre os povos"[10].

7. Acesso público em: https://www.faac.unesp.br/#!/honoris-causa/.

8. A tramitação do processo iniciou-se com a solicitação da coordenação do laboratório design contemporâneo, sendo submetido ao conselho departamental do design, conselho do curso de design, diretoria da FAAC, congregação da FAAC, Reitoria UNESP, Conselho Universitário UNESP.

9. Honoris Causa Adélia Borges In: https://www.faac.unesp.br/#!/honoris-causa/.

10. In: Estatuto UNESP, Capítulo III, Título VI, Artigo 101, p. 34.

Mas esse processo e a cerimônia de concessão só foi possível pela amistosa e competente integração da DTA, ACI FAAC e Reitoria, TV Unesp, STAEPE, Núcleo Cerimonial da Reitoria e da FAAC, Diretoria e Vice Diretoria da FAAC, Departamento de Design, Conselho Universitário e Reitoria. A quem aqui agradecemos imensamente, felizes pelo companheirismo e realização construída por todos. Escrevemos de forma geral a todos os envolvidos, pois seria uma lista imensa de nomes e cargos a citar que não caberia aqui devido às limitações de espaço neste texto, mas pedimos licença para citar alguns nomes pelo apoio e estímulo significativo conferido a essa ação – Prof. Dr. Marcelo Carbone Carneiro (que acompanhou todo o processo desde o início então como diretor da FAAC); Prof. Dr. Tomás Queiroz Ferreira Barata (que aprovou e validou o início do processo então como chefe do departamento de design) e as queridas parceiras Profa. Dra. Fernanda Henriques (durante o processo como vice-diretora da FAAC e na cerimônia já eleita como diretora da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design) e a Profa. Dra. Cassia Leticia Carrara Domiciano (durante o processo como vice-chefe do departamento de design e atual chefe deste departamento).

HOMENAGENS DA COMUNIDADE UNESPIANA DO DESIGN A ADÉLIA BORGES

O processo de dois anos para toda a tramitação exigida para a outorga do título de honoris causa fez com que ao obtermos a aprovação definitiva fosse despertado o desejo de uma grande festa, um encontro para celebrar a alegria de poder homenagear uma pessoa tão importante e querida por todos nós. Devo lembrar aqui que Adélia sempre se fez presente em todos os nossos convites para palestras e reuniões com docentes e alunos, partilhando generosamente seu conhecimento e suas informações. Então como homenagear e festejar de forma remota e à distância? Pelo design gráfico!!!

Assim criamos uma chamada a todos os alunos, tanto da graduação quanto da pós-graduação e também aos professores para a livre criação de um cartaz em homenagem a curadora, crítica de design e jornalista Adélia Borges, 1ª mulher a receber o título Honoris Causa pela UNESP/FAAC/Design e, também, 1ª mulher a receber o título Honoris Causa em Design no Brasil. Convidamos Julia Comin, nossa egressa, designer proprietária da Nóis Estampa, a criar, desenvolver e produzir uma gravura com a técnica desenvolvida no TCC da Nóis por ela e o querido Luiz Galassi (in memoriam). Julia atendeu prontamente, mas como é do seu perfil e dinâmica, foi muito além disso. E explicou como criou e produziu a gravura:

"O processo de criação da peça foi experimental e foram usadas técnicas mistas para alcançar os diferentes níveis de detalhes. As texturas foram feitas de forma analógica e escaneadas, a colagem foi feita digitalmente e, para finalizar, foram feitas aplicações localizadas de monotipia serigráfica." (In: https://www.instagram.com/p/COnioUyhpRv/)

Mas a exigência do distanciamento e do evento de forma remota não permitiria entregar a gravura e os cartazes durante a cerimônia de concessão do título de Honoris Causa. Então unimos forças e contamos com a colaboração de Lucas Melara, que levou até a residência de Adélia, horas antes do início da cerimônia, um ramalhete de flores do campo, a gravura e os cinco cartazes realizados pelo mestrando José Carlos Magro e pelos alunos da graduação em design Erick de Alencar, Érika Harumi Matura e Mariana Azevedo Luiz. E um muito especial mesmo, desenhado e produzido pela professora Cassia Carrara.

A homenageada adorou a gravura e os cartazes, comunicando-se com cada um dos designers criadores, e divulgou os mimos recebidos em seu canal https://www.instagram.com/borges_adelia/. A gravura e os cartazes também colaboram para registrar e escrever a história do design brasileiro. Viva!!!

Os resultados também foram expostos na Mostra de Cartazes Adélia Borges no canal https://www.instagram.com/labdesigncontemporaneo/

FIGURA 2
Homenagem de Cassia Carrara à Adelia Borges pela conquista do título de doutora Honoris Causa.

"Cássia Carrara, professora da FAAC, escolheu uma foto em que estou olhando para um vidro, portanto espelhada, e vai compondo com um lettering dinâmico palavras que também são espelhos do que eu faço ou pretendo fazer."

ADÉLIA BORGES

Comentário realizado no Instagram de Adélia Borges em agradecimento ao cartaz feito pela Cassia Carrara. Disponível em: instagram.com/p/CObgbzZHPag/

FIGURA 3
Cartaz produzido por Júlia Comin em homenagem ao título outorgado à Adélia Borges pela Unesp. Gravura feita em serigrafia com técnica mista analógica e digital com aplicações de monotipia serigráfica.

FIGURA 4
Homenagem de José Magro à Adelia Borges pela conquista do título de doutora Honoris Causa.

FIGURA 5
Cartaz produzido por Erick de Alencar em homenagem ao título outorgado à Adélia Borges pela Unesp.

FIGURA 6
Homenagem de Mariana Érika Harumi à Adelia Borges pela conquista do título de doutora Honoris Causa.

FIGURA 7
Cartaz produzido por Mariana Azevedo Luiz em homenagem ao título outorgado à Adélia Borges pela Unesp.

DISCURSOS PROFERIDOS NA CERIMÔNIA

Os discursos realizados durante a cerimônia foram proferidos pela vice-reitora Maysa Furlan, pela diretora da FAAC Fernanda Henriques, pela coordenadora do curso de design, e pela homenageada Adélia Borges. As falas destacaram a ênfase de Adélia nas questões relacionadas à cultura e ao design brasileiro com ênfase no social, na sustentabilidade, nas raízes brasileiras, no artesanato, a força e a luta de Adélia pelo bem-estar social e cultural.

Os discursos da diretora da FAAC, da coordenadora do curso de Design e da homenageada, Adélia Borges, foram selecionados e reproduzidos na íntegra nas páginas a seguir e são apresentados conforme a ordem estabelecida na cerimônia de outorga.

Ainda vale destacar que esse capítulo conta com um apêndice que traz as versões dos textos na língua inglesa, tornando-se dessa forma mais inclusivo e acessível ao público internacional que acompanha a trajetória e desenvolve projetos com a curadora homenageada, colaborando para a divulgação desse ato significativo que é a concessão do título de Doutor Honoris Causa para Adélia Borges.

Vale aqui ainda ressaltar a importância e o valor da UNESP como universidade pública, gratuita e de qualidade que sabe valorizar e dar voz às pessoas com atuação de destaque na sociedade, na cultura e no design. Viva!!!

Discurso proferido pela Profa. Dra. Fernanda Henriques em nome da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP

Magnífica vice-reitora da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Profa. Dra. Maysa Furlan e digníssimo secretário-geral da UNESP,

Prof. Dr. Erivaldo Antônio da Silva, em nome dos quais cumprimento todas as autoridades que estão acompanhando este evento.

Coordenadora do Curso de Design, Profa. Dra. Mônica Moura, em nome de quem cumprimento toda nossa comunidade unespiana,

Diretora Técnica Acadêmica e hoje mestra de cerimônia, Me. Angélica Parreira Ruiz, em nome de quem cumprimento todos os servidores docentes e técnico-administrativos e estudantes da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, todas as mulheres que desafiam, todos os dias, nossa sociedade ainda machista, misógina e violenta.

Boa tarde, desejo que todas e todos estejam bem, junto de seus familiares, com saúde e se cuidando.

Gostaria de agradecer, antes mesmo de iniciar o meu discurso, a toda a equipe que organizou este evento, previsto, a princípio, para ser presencial, mas, dada a grave situação pela qual estamos passando no Brasil, foi transformado para acontecer de maneira integralmente remota. Para estarmos aqui reunidos houve um intenso trabalho anterior, desde a ideação da homenagem, pela Profa. Dra. Mônica Moura, endossada pelo departamento de design da FAAC, passando pela diretoria à época, com o professor Marcelo Carbone, que acompanhou toda a tramitação necessária. Após aprovado o título no Conselho Universitário, já iniciamos os preparativos para a realização desse evento. Foram muitas trocas de mensagens e reuniões. Intensas. Assim, preciso agradecer a essa linda equipe, professores do departamento de design, nossos estudantes de graduação e pós-graduação da FAAC, a ACI da reitoria, o NIIC FAAC (FAAC Web TV e ACI FAAC), o STAEPE e a TV Unesp, pela alegria, competência e dedicação a essa homenagem. Como é bom trabalhar com vocês, mesmo de maneira virtual. A leveza e o afeto compartilhados tornaram tudo mais especial. Por isso, meu muito obrigada!

Hoje é o Dia Internacional das Mulheres.

Não foi à toa que escolhemos essa data para fazer esta cerimônia, porque falar de Adélia Borges é falar de design, mas também é falar sobre mulheres e lutas. E conquistas.

Há mulheres no design no mundo todo,

Aqui, no interior,

Na capital,

Aí, onde você estiver – hoje

Ontem, no seu caminho, amanhã e depois,

Mulheres que bordam, que pintam, que constroem e edificam sonhos e projetos

Em todos os lugares, em todos os ambientes, Lina Bo Bardi, Cléo Viana, Janete Costa, Heloisa Crocco,

Que desenharam na força da luta a história do design, Carmem Portinho, Lucy Niemeyer, Edna Cunha Lima, Ana Branco.

Mulheres que escrevem, referências, das letras. Das letras que flutuam, invisíveis, visíveis, vernaculares

Cristina Portugal, Marina Chaccur, Priscila Farias, Fernanda Martins.

Mulheres que lutam, que se posicionam. Mais que UX e UI: empatia e sensibilidade. Ativismo. Melise Flores, Teresa Alex, Carla Spinillo, Cristina Pagnoncelli,

Populares, esquecidas, famosas e anônimas, reconhecidas ou não. Ruth Kedar, Chu Ming Silveira, Etel Carmona, Fernanda Marques.

Que marcam, que dão identidade e forma. Garotas de pôsteres que estão antes das fotos. Ana Couto, Cristiana Grether e Andrea Kulpas.

Mulheres diversas, que imaginam e criam novas realidades e transformam o mundo. Roberta Maria, Rita Couto, Fernanda Sarmento, Suzana Barreto.

De vestir, enfeitar, cobrir, recobrir, da estética e da luz: Virgínia Cavalcanti, Baba Vaccari, Mana Bernardes e Gea Pires, Doroteia Baduy Pires.

Do norte ao sul desse país, de Goya Lopes a Lia Monica Rossi.

Mulheres que ensinam, pesquisam e formam novas designers, minhas queridas colegas, Paula Landim, Cassia Carrara, Ana Bia Andrade e Mônica Moura.

Design é planejar, configurar, pesquisar e conceituar. Dar vida a um projeto, uma ideia que será utilizada por outros, conhecidos e desconhecidos. Um projeto não muda o mundo. Uma voz sozinha não faz coro. Mas todas nós juntas, arcos e flechas, arte e indústria, somadas, mosaicadas, vamos mais longe.

Todas essas vozes e outras mais não citadas, que poderiam ser somadas se houvesse mais tempo nessa fala, ou porque foram esquecidas e invisibilizadas pela história, todas essas vozes somam-se ao meu coro, falam por mim e estão representadas em você, hoje, Adélia Borges! A segunda Honoris causa em design no Brasil, a primeira mulher a receber esse relevante título pela UNESP.

Parabéns, querida, pela justa homenagem. Que você continue abrindo caminhos para as muitas outras que virão.

Discurso Panegírico proferido pela Profa. Dra. Mônica Moura em nome da Coordenação do Curso de Design, FAAC – UNESP

Magnífica vice-reitora da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Profa. Dra. Maysa Furlan, na pessoa de quem e, com muita honra, cumprimento a todas as autoridades que compõem a mesa e que acompanham esta sessão solene, a todos os membros do conselho universitário, a toda a comunidade unespiana – docentes, servidoras e servidores técnico-administrativos, alunas e alunos;

Reitero os agradecimentos da Diretora da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e DESIGN, Profa. Dra. Fernanda Henriques a todas as pessoas e profissionais da UNESP e da comunidade externa empenhadas para a realização desta solenidade desde 2019. Agradecimentos especiais aos integrantes do Grupo de Pesquisa e Laboratório Design Contemporâneo[11].

Muito boa tarde a todas e todos, o **Design Brasileiro está em festa!** A nossa homenageada, curadora e escritora independente, crítica, jornalista e professora de Design, Adélia Borges, representa aqui a todas e todos designers, artesãos, professores, jornalistas, arquitetos, artistas e todos os profissionais que, com seu trabalho e sua expressão, engrandecem a cultura brasileira, aos quais saúdo especialmente.

Adélia, que felicidade a minha de estar aqui hoje, e todas as minhas palavras não serão suficientes para expressar tudo aquilo que você é e o que você representa. Mas sei que as palavras que digo aqui estão em sintonia com um enorme grupo de admiradores/as pela pessoa e profissional que você é.

Falar em Adélia é se referir a todo o design brasileiro, e também de tantos outros lugares e pessoas com as quais ela dialoga e leva de forma incessante, sem fronteiras, abraçando as diversas pluralidades, manifestações e produções do design como a expressão viva da cultura material e imaterial.

Adélia é uma das mulheres mais influentes do design no Brasil, tanto que é considerada e conhecida por muitos como a embaixadora do design brasileiro.

Adélia Borges representa muito bem as mulheres, as quais parabenizo especialmente neste dia!

Esta mineira de Cássia, paulista de Ribeirão Preto, cidadã da metrópole de SP e do mundo, orgulhosa da cultura mineira e caipira, porém suas propostas a levaram muito além da serra. Ela é esta pessoa meiga, mulher batalhadora e determinada,

11. José Magro, Lucas Melara, Ana Faustinelli.

militante política, toda afetos e orgulho com a sua família, avó de Sebastião, mãe de Joana e de Bruno. É, também a profissional exemplar, dinâmica e intensa, com amplitude de pensamento que flui com desenvoltura e sensibilidade por várias esferas, comunidades, instituições, empresas, escolas, premiações, exposições, sempre pesquisando, publicando, disseminando o design brasileiro aonde for, valorizando a memória e a história e estabelecendo leituras singulares do design contemporâneo no âmbito nacional e internacional.

Como jornalista formada pela ECA-USP, teve experiência na grande imprensa, somada à imprensa de esquerda e à alternativa que conferiu-lhe uma visão política e social para pensar o design.

Foi editora do jornal *Mulherio*, na Fundação Carlos Chagas, atuou nos jornais *Folha de S. Paulo*, *O Estado de S. Paulo* e na Editora Abril. Foi editora de telejornal na TV Globo, diretora do programa *Palavra de Mulher* na TV Cultura, dirigiu e apresentou a série de documentários em 10 episódios "Designers do Brasil" do canal Curta![12]

Mas foi a partir de sua atuação como diretora editorial da histórica e importante Revista *Design & Interiores*, que o mundo do design se abriu para ela. E, posteriormente, na editoria de design do célebre caderno "Fim de Semana", da *Gazeta Mercantil*, quando Adélia divulgou amplamente o design brasileiro para a área de negócios com grande maestria.

Como jornalista especializada em design é autora de mais de 420 matérias e artigos publicados em jornais e revistas do Brasil, tais como o jornal *Valor*; e revistas como *Bamboo*, *Bravo*, *Casa Vogue, Kaza*, *Wish*, *Exame*, *Projeto Design*, *Arc Design*, *Ícaro* e *Serafina*. No exterior, nas revistas *Interni* (Itália), *Axis* (Japão), *Architécti* (Portugal), *Form* (Alemanha), *Object* (Austrália), *Indaba* (África do Sul) e *Diseña* (Chile), entre outras.

É autora de 19 livros, 21 capítulos de livros, 52 catálogos e outros textos. Destaco aqui o importantíssimo livro *Design + Artesanato: o caminho*

12. Novos episódios serão lançados em 2022.

brasileiro e o fundamental *Designer não é personal trainer*, adotados pela maioria das escolas superiores e de pós-graduação em design no país.

Desde os anos 1990, Adélia atua na Gestão Cultural realizando significativos trabalhos. Entre eles, como diretora do Museu da Casa Brasileira, fomentou e implantou políticas públicas relacionadas à cultura e ao design em nosso país, e o programa de ação educativa para estudantes da periferia de SP, ampliou a participação e a percepção do design para o grande público, disseminando o pensamento e a ação criativa.

Adélia Borges é assim: sabe observar, olhar, escutar, refletir, selecionar, correr riscos, colocar seus pensamentos e visões de mundo, suas ideias em ação, atingindo de forma positiva e muito singular a todos, luta por seus ideais, pela igualdade e destaque das mulheres, dos indígenas brasileiros, dos artesãos, das pessoas comuns, das chamadas de invisíveis ou vulneráveis ou com menor visibilidade pelas instituições culturais. Pessoas que criam perante as necessidades urgentes e produzem o chamado design vernacular, assim como destaca os jovens profissionais e valoriza os profissionais consagrados dos vários segmentos do design.

Em 2008, a pedido da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, coordenou o projeto conceitual do Pavilhão das Culturas Brasileiras com a proposta de valorizar, incentivar e divulgar o patrimônio material e imaterial das culturas do povo, isto é, de todo mundo: cultura indígena, negra, popular, erudita, do imigrante, do caipira, do caiçara, falando, acima de tudo, da diversidade cultural brasileira, legitimando e fortalecendo as práticas culturais tradicionais e contemporâneas do povo brasileiro.

Como curadora independente, já realizou mais de 70 mostras em significativas narrativas curatoriais. Da *Cadeiras Brasileiras* de 1994, no Museu da Casa Brasileira, SP, até a *Entremeadas*, no SESC SP, 2019, há uma série de importantes exposições e temas que colaboram de forma significativa com o registro da história recente do design brasileiro.

No âmbito internacional, realizou exposições na Argentina, nos Estados Unidos, França, Holanda, Inglaterra, Itália, Japão, Portugal levando o design brasileiro ou propostas desenvolvidas em temas emergentes; além de consultorias para institutos culturais, museus, entre muitos outros.

Entre os anos de 1998 e 2013 foi professora de história do design na Fundação Armando Álvares Penteado (Faap), SP, explorando toda a sua experiência no tema e sua dinâmica própria em apresentar de forma simples e clara temas complexos.

Como palestrante, já realizou mais de 170 palestras e se apresentou na maioria dos estados brasileiros e em diversos países no exterior, sempre a convite de instituições de prestígio, como Victoria & Albert Museum, Danish Design Museum, Helsinki Design Week, Royal College of Art e Japanese Institute of Design.

É conselheira de várias instituições, tais como Royal Academy Dorfman Award, International Conferences on Design History and Studies, Bienal de Design de London Design Biennale, entre outros. No Brasil, é Consultora curatorial da Loja do Museu de Arte de São Paulo (MASP), Membro do Conselho Consultivo do ArteSol – Artesanato Solidário, do Instituto Sergio Rodrigues, entre outros. Seu nome integra o corpo de jurados das principais premiações em design no Brasil e no exterior.

A soma dessas vivências e experiências deu a Adélia essa peculiaridade de entender, refletir, comunicar e exercer o design em sua essência maior, no caminho entre o erudito e o popular, entre a academia, o mercado de trabalho e a cultura.

Ela afirma que “o viés que lhe interessa é o poder do design em melhorar a vida das pessoas, pois o bom design melhora a vida do cidadão em uma ação consciente da coletividade”.

Por todos os motivos citados e os muito mais que o tempo desta fala não me permite detalhar que Adélia Borges merecidamente e reconhecidamente recebe o título de doutora honoris causa nesta tarde! Viva Adélia! Viva o Design Brasileiro![13]

13. O tempo de fala destinado a esse discurso não permitiu destacar que: a conceituada professora e pesquisadora Ana Mae Barbosa, USP, afirma em seu parecer no processo para a obtenção do título de Honoris Causa de Adélia Borges: “Adélia desenvolve conceitos e abordagens decoloniais sobre o Design no Brasil. (...) Trabalha criticamente reconhecendo códigos híbridos ou originários de multiculturas que enriquecem nossa produção de Design eliminando ou, pelo menos, estabelecendo equilíbrio valorativo entre o erudito universitário e o popular dos pobres que a tornaram uma das curadoras culturalistas mais importantes do Brasil” (2020).

Enxergando atrás da serra – Discurso Proferido por Adélia Borges

São Paulo, 8 de março de 2021

Estou extremamente comovida com o título de Doutora Honoris Causa que a Universidade Estadual Paulista, a UNESP, me concede nesta cerimônia. Com suas 34 faculdades espalhadas por 24 cidades paulistas, essa universidade pública é um orgulho para todos nós brasileiros. Agradeço imensamente à UNESP, na pessoa da vice-reitora Maysa Furlan, que preside essa sessão, e do secretário-geral da universidade, Erivaldo Antônio da Silva.

A proposição deste reconhecimento acadêmico partiu da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC), do campus de Bauru, à qual saúdo nas pessoas de Fernanda Henriques, atual diretora e que era vice-diretora quando o processo para a concessão foi iniciado, e da professora Mônica Moura, que há mais de três décadas acompanha o meu percurso profissional e foi quem teve a iniciativa. Sei o quanto de suor, dedicação, energia e competência das equipes da FAAC e da UNESP despenderam para chegarmos a esse dia de hoje. Um processo longo, que passou por vários filtros e avaliações, como deve ser numa universidade pública. Nunca poderei agradecer o suficiente a vocês por isso!

Vivemos tempos medonhos. Estamos imersos não só numa crise sanitária sem precedentes, mas num feroz retrocesso social, ambiental, econômico e cultural em nosso país. No entanto estamos nós aqui num dia de celebração. Vamos nos permitir um respiro para a alegria desse congraçamento.

Essa festa é da UNESP e é do design brasileiro como um todo! Essa atividade do design impacta profundamente a vida e o cotidiano de todos, mas ainda é pouco conhecida e debatida pela sociedade em geral em nosso país. Ela recebe pouco destaque dentro da própria academia, se compararmos com as ciências exatas, as biológicas e boa parte das ciências humanas. Enquanto físicos, matemáticos e médicos, para citar algumas

profissões, têm muitos laureados com distinções acadêmicas, nas áreas criativas e culturais há poucos. Além disso, algumas linguagens da cultura têm mecanismos importantes de legitimação, tais como as academias de letras. O design e mesmo as artes visuais, contudo, carecem de instâncias de reconhecimento público.

Em design, pelo que consegui apurar, até hoje foram apenas três títulos. Gui Bonsiepe, professor nascido na Alemanha que passou vários anos de sua vida na América Latina e tem uma atuação muito relevante na teoria e conceituação do design, recebeu o título de Doutor Honoris Causa duas vezes – o primeiro pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), em 2001; e o segundo pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), em 2012. Na mesma data, a UDESC concedeu o título também para o professor Nelson Back. É muito pouco para o universo tão amplo e vibrante do design brasileiro!

Essa celebração é, também, das mulheres. A lista de 17 nomes na qual a UNESP agora me inclui tem personalidades pelas quais nutro uma profunda admiração, como o crítico literário Antônio Candido, o geógrafo Milton Santos, o economista Celso Furtado, o engenheiro aeronáutico Ozires Silva, o indigenista Orlando Villas Bôas, e dois Prêmios Nobel – Adolfo Pérez Esquivel, argentino, Nobel da Paz, e David Gross, norte-americano, Nobel da Física.

Até hoje, nenhuma mulher! Somos metade da população, mas sofremos um processo histórico de apagamento. Um motivo a mais de alegria é saber que mulheres estão em postos-chave na FAAC hoje – tais como Fernanda Henriques, diretora; Cassia Carrara Domiciano, chefe do Departamento de Design; Mônica Moura, coordenadora da graduação em Design; e Paula Landim, atual coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design. Então, a data para receber esse título não poderia ser melhor!

Desde que recebi a notícia da concessão dessa honraria pelo Conselho Universitário da UNESP, comecei a me indagar sobre qual foi a essência do que eu fiz ou busquei fazer na minha profissão. Fazer pontes entre o design e a sociedade, por meio de artigos, livros, exposições, aulas e palestras vem sendo a minha missão nos últimos 35 anos. Eu quero muito aumentar a percepção consciente das pessoas comuns sobre a presença do design em suas vidas para aumentar a sua capacidade de discernimento.

Vou me permitir voltar brevemente no tempo. Nasci há quase 70 anos em Cássia, cidadezinha em Minas Gerais, numa família de trabalhadores na roça com baixo acesso à educação formal. Meus pais não chegaram a concluir o curso primário. Mas tanto eles quanto meus avós eram muito sábios. Meu pai sempre teve uma visão de futuro, de alguém que sai dos limites a ele previamente destinados e vai em busca de seus sonhos. “É preciso enxergar atrás da serra”, ele repetia. Foi com essa espécie de mantra que abriu uma pequena venda na zona rural e anos depois se estabeleceu como comerciante na sede do município.

Em busca de uma vida melhor para os sete filhos, minha mãe e ele se mudaram para Ribeirão Preto, no interior paulista. Eu tinha então quatro anos de idade. Ribeirão marcou muito a minha formação, sobretudo os anos no Colégio Otoniel Motta, escola pública onde tive minha primeira atuação no movimento estudantil. Mas era preciso enxergar atrás da serra. Eu tinha sede de conhecer o mundo, atuar nele. Jornalismo me pareceu a profissão ideal para isso. Então aos 18 anos de idade me mudei para São Paulo para cursar a Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, a ECA-USP.

Tive a sorte de ainda na faculdade, em 1972, de trabalhar na *Folha de S. Paulo*, na editoria de Educação, que era comandada pelo jornalista Perseu Abramo. Ele me deu a régua e o compasso da profissão. Era um momento em que universidades e educadores exerciam um papel fundamental

de resistência à ditadura. De lá fui para o jornal *O Estado de S. Paulo*, onde convivi com figuras superlativas como Clóvis Rossi, então secretário de Redação. Durante os oito anos em que permaneci no Estadão, colaborei ainda com outros veículos, como o semanário *Movimento*, liderado por Raimundo Rodrigues Pereira.

Nas redações havia a presença cotidiana dos censores. Em 1976 coordenei uma edição especial do *Movimento* sobre o trabalho da mulher no Brasil. Ela foi quase inteira cortada pela censura, inclusive os gráficos com dados oficiais do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), que apontavam a desigualdade salarial entre homens e mulheres. Tempos difíceis aqueles...

Uma greve dos jornalistas me deixou sem emprego. Foi quando Carmen Barroso e Fúlvia Rosenberg, da Fundação Carlos Chagas, me chamaram para editar o jornal *Mulherio*, que participou intensamente do ativismo feminista. A vontade de falar a públicos mais amplos me levou à TV Globo como editora de telejornal e depois à TV Cultura, onde dirigi o programa *Palavra de Mulher*, que se dedicava a pautas ligadas ao gênero, ao meio ambiente, à luta indígena e aos direitos humanos, entre outras.

A entrada no campo do design se deu em 1987 na Editora Projeto, pelas mãos do grande jornalista Vicente Wissenbach, que criou a revista *Design & Interiores*. Falávamos de design de produtos, de interiores e gráfico. Muitas pessoas perguntavam: “Mas como assim uma revista de design se não existe design no Brasil?”. Tínhamos design sim, dos bons. O que não havia era a comunicação sobre ele.

Desde então noticiar o design, debater o design, mostrar o design se tornou a minha missão. Como eu já vinha com uma visão de mundo, desde o início me questionei sobre qual seria o meu papel nesse tema. Um momento-chave se deu em 1990, quando tive a oportunidade de participar do meu primeiro júri internacional do design, em Stuttgart, Alemanha. Éramos nove jurados, dos quais sete homens. Designers importantes do

Primeiro Mundo, como o italiano Achille Castiglioni e o japonês Kenji Ekuan. Só duas mulheres. E apenas eu de todo o Hemisfério Sul.

Quando eu me preparava para o evento, refleti sobre o fato de que o meu ponto de vista desde o Brasil, desde a metade do mundo abaixo da linha do Equador, teria que ser diferente do ponto de vista deles. Comecei a forjar ali a minha profissão de fé de que o Hemisfério Sul não pode ser relegado à condição de importador de produtos, tecnologias e modos de vida do hemisfério norte, mas deve ser capaz de inventar seus próprios caminhos.

Fiquei extremamente feliz quando tomei conhecimento do parecer de Ana Mae Barbosa, a maior arte-educadora do Brasil, ouvida no processo do Honoris Causa. Ela situou a minha trajetória dentro de uma abordagem decolonial, definindo o decolonialismo como a crítica à importação de modelos culturais do código europeu e norte-americano brancos. Muito obrigada Ana Mae, que abriu tanto os caminhos para quem trabalha com cultura e arte nesse país.

Desde esse ponto de vista, tenho procurado pesquisar e divulgar o design praticado no Sul Global. Da *Design & Interiores* fui atrás de outras revistas e jornais, procurando sair do nicho do jornalismo especializado para buscar veículos de comunicação que falem à sociedade em geral. Desde meados dos anos 1990, as áreas de atuação foram se alargando, com as aulas de história do design na FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado); as palestras; e sobretudo as exposições e os projetos museológicos, aqui e no exterior. Tive a oportunidade também de dirigir o Museu da Casa Brasileira e, desde 2016, atuar como curadora-adjunta para o MASP Loja (Museu de Arte de São Paulo Assis Chateubriand). Não fiz ou faço nada sozinha. Todos os trabalhos envolvem equipes com várias competências. Às pessoas que estiveram comigo nessa trilha, meu muito obrigada. Esse reconhecimento é para vocês também.

Muita gente ainda associa design principalmente a móveis e objetos para a casa. Ele também é isso, mas não só. O design está nas carteiras escolares e nos caminhões. Nos azulejos e nas marcas. Nas embalagens e nos sapatos. Nos cartazes e nos aplicativos digitais. Nos espaços privados em que vivemos e nos espaços públicos que compartilhamos. Nos pontos de ônibus e nos respiradores de uso hospitalar.

Seja qual for a especialidade, o que me interessa de verdade é como o design pode melhorar a vida não da elite, mas da população em geral. Projetos que proporcionem bem-estar às pessoas, estejam elas em suas plenas potencialidades físicas ou mentais ou tenham dificuldades temporárias ou permanentes de visão, locomoção, audição. Projetos que respeitem a natureza, empreguem processos limpos. Usem com sabedoria as matérias-primas e as técnicas produtivas. Que possam trazer um sorriso no rosto ou a sensação de pertencimento em quem usa ou quem fez.

Como o design está no cotidiano de todos nós, mesmo que não tenhamos consciência de sua presença, as questões afetam a ele e afetam também todos nós, cidadãos. Não podem, portanto, permanecer restritas aos círculos profissionais e acadêmicos específicos dessa área do conhecimento. Só na hora que a sociedade tomar para si esse conhecimento é que haverá pressão suficiente para que se implantem políticas públicas eficazes relacionadas a ele e à economia criativa como um todo em nosso país.

Desde o meu ponto de vista, percebi como nessa metade do mundo o design industrial ainda tem muitas portas fechadas, enquanto o design artesanal é muito potente, sobretudo nas populações mais desfavorecidas. Tenho comido muita poeira por estradas perdidas em povoados ou ruelas da periferia para constatar a riqueza da produção indígena e encontrar comunidades que conjugam com propriedade todos os requisitos da visão contemporânea do desenvolvimento sustentável,

que compreende os conceitos de ambientalmente responsável, economicamente inclusivo, socialmente justo e culturalmente diverso.

Abri meu olhar também para o design feito por pessoas comuns para atender a suas necessidades e desejos. A capacidade de invenção é uma estratégia de sobrevivência de populações pobres da América Latina e da África, manifesta em objetos nos quais se constata grande liberdade criativa, rico vocabulário de formas e cores e sábio uso de técnicas e recursos locais.

A valorização desse conhecimento popular em minha trajetória tem levado muitas pessoas a me associarem exclusivamente a esse adjetivo. Com o desprezo que as coisas do povo provocam em nossa sociedade com raízes tão fortemente escravocratas, essa é uma forma de colocar num gueto a mim e a quem defende essas ideias. E, mesmo entre aqueles que enaltecem a cultura popular, há quem torça o nariz ao artesanato, palavra que tem conotação depreciativa na língua portuguesa.

Prossigo nesta jornada de valorizar os saberes e fazeres do design e do artesanato do sul global, num olhar que está no meu DNA mais profundo. Agradeço aos meus avós e meus pais, aos meus irmãos, a toda a minha família pelo apoio. Um carinho muito especial vai para meus filhos, Joana e Bruno, e meu neto, Sebastião, que deram um novo sentido à minha vida.

Prossigo nesta jornada agora muito fortalecida com esse título acadêmico que a UNESP generosamente concede. Esse reconhecimento não é só para mim. Ailton Krenak, uma das pessoas que gentilmente deu depoimentos para essa cerimônia, costuma dizer que os indígenas se consideram todos parentes. Pois eu estou aqui hoje representando todos os parentes dessa grande família de trabalhadores da área da cultura. Representando designers, professores, pesquisadores, críticos e jornalistas da área que querem que o design faça parte da solução e não dos problemas que a humanidade está enfrentando na atualidade.

O design que nos interessa é aquele que favorece o convívio entre os diferentes neste momento de tantas polarizações. É o design da empatia. Não aquele que calculadamente coloca pedras num chão público para impedir que pessoas sem teto durmam ali. Mas sim aquele que, como o padre Júlio Lancelotti, quebra essas pedras.

Que essa celebração tão boa de hoje nos fortaleça para, nesses tempos medonhos, juntarmos nossas forças e quebrarmos as pedras sociais, ambientais, culturais, sanitárias e políticas que estão a ponto de inviabilizar nosso país.

Viva o reconhecimento à contribuição das mulheres à nossa sociedade. Viva todos que estão trabalhando pela construção de pensamento crítico em suas áreas de atuação. Viva a UNESP. Viva a universidade pública! Viva o SUS! E viva todos aqueles que, independentemente de sua profissão, colocam a sua energia e a sua capacidade pessoal na tarefa mais do que urgente de construção de uma sociedade mais digna e justa para todos nós.

FIGURA 8
Adélia Borges, 2020.
Foto: Mariana Chama.

Pós-escrito

O limite de 20 minutos para a fala na cerimônia me impediu de nominar algumas pessoas que foram essenciais ao longo do caminho.

O convite para trabalhar na revista *Design & Interiores*, inicialmente como repórter, partiu de Júlio Moreno, então diretor editorial. Com sua saída da equipe é que assumi a direção. A participação no júri do International Design Prize of Baden Wurttenberg em Stuttgart, Alemanha, se deu por indicação do designer industrial alemão Alex Neumeister, que então tinha escritório também no Rio de Janeiro, o NCS Design Rio.

Entre os vários veículos de imprensa com os quais colaborei após a revista *Design & Interiores*, destaco o jornal *Gazeta Mercantil*, que tinha como diretor editorial Mário Alberto de Almeida. Colaborei com o caderno de Marketing, editado então por Cida Damasco, e depois me tornei editora de design e colunista do caderno Fim de Semana, dirigido por Daniel Piza.

Nas exposições, tive como grande mestra a arquiteta e designer pernambucana Janete Costa. Uma figura-chave no sucesso de uma mostra é o produtor. Em nome de todos com os quais já trabalhei, cito aqui Ana Helena Curti, diretora da Arte 3. Quem distribui as obras no espaço são os arquitetos, e entre eles nomino Pedro Mendes da Rocha, parceiro constante. E mesmo as curadorias muitas vezes não são tarefa individual. Entre as pessoas com as quais compartilhei essa função, saúdo Cristiana Barreto.

Por fim, o início do processo de concessão do título pela UNESP se deu quando Tomás Barata era chefe do Departamento de Design e Marcelo Carbone era diretor da FAAC. A todos eles e às dezenas, talvez centenas de colegas, chefes e clientes que tive ao longo dessas seis décadas – até agora – de atuação profissional, meu muito obrigada.

DISCURSOS EM INGLÊS

SPEECH FOR ADÉLIA BORGES' HONORIS CAUSA BESTOWAL

by Fernanda Henriques – Architecture, Arts, Communication and Design College Director

Magnificent vice-chancellor at Júlio de Mesquita Filho São Paulo State University (UNESP), Professor Doctor Maysa Furlan, and our much dignified UNESP general secretary, Professor Doctor Erivaldo Antônio da Silva, in whose names I greet all the authorities that attend this solemnity. Desing Course Coordinator, Professor Doctor Mônica Moura, in whose name I greet our whole university community. Academic Technical Director and today's master of ceremony, Me. Angélica Parreira Ruiz, in whose name I greet all tutors, technical or administrative members and students in Architecture, Arts, Communication and Design College. Honorable misstress Adélia Borges, in whose name I greet my designer collegues and all women who daily defy our still sexist, misogynistic and violent society.

Good afternoon. I hope everyone is fine, reunited with their relatives, healthy and taking care.

Even before starting my speech I would like to thank the whole staff which organized this solemnity, initially provided as a presential ocasion but, given the extremely serious situation we are actually going through in Brazil, later turned into a totally remote event. In order that we could be here today there was necessary some really intense previous work, since the ideation of this tribute by Professor Doctor Mônica Moura, endorsed by FAAC's design department, crossing Directors Board at the time, under the responsibility of Marcelo Carbone that supervised the whole necessary procedure. Righ after the approval of the title by the University Council we started all preparations for this event. There were so many meetings and message exchanges. Really intense labor. Therefore, I need to thank the beautiful team of

professors from our design department, as well as our graduation and post-graduation students. Thanks also to FAAC rectory's Communication and Press Advisory (ACI FAAC), to FAAC Integrated Press and Communication Center (NIIC FAAC), to UNESP Technical Section for Teaching Support (STAEPE), to FAAC WebTV and TV UNESP. Thanks for all the joy, the competence and dedication to carrying out this meaningful tribute. Working with you was truly amazing, even in a virtual dinamic. The shared weightlessness and affection turned everything even more special, Therefore, my many thanks to everyone.

Today is International Women's Day.

No wonder we have chosen this date for performing this solemnity because talking about Adélia Borges is talking about design, but it is also talking about women and fighting. And achievements.

There are women in design all around the world

Here, in inland.

Or at the capital.

There, wherever you are today.

Yesterday, in your path, tomorrow and maybe after.

Womem that embroider, that paint, that build and raise dreams and projects.

Everywhere, in every surrounding.

Lina Bo Bardi, Cléo Viana, Janete Costa, Heloisa Crocco.

Those who drew, through the strenght of their struggles, design's history.

Carmem Portinho, Lucy Niemeyer, Edna Cunha Lima, Ana Branco.

Women that write, references, through words. Letters that flote, invisible or visible, vernacular.

Cristina Portugal, Marina Chaccur, Priscila Farias, Fernanda Martins.

Women who fight, and stand for themselves. More than User Experience Design (UX) and User Interface (UI): empathy and sensitivity. Activism.

Melise Flores, Teresa Alex, Carla Spinillo, Cristina Pagnoncelli.

Populars, forgotten, famous and anonymous, recognized or not.

Ruth Kedar, Chu Ming Silveira, Etel Carmona, Fernanda Marques.

Those who leave their marks, that give identity and form. Poster girls that show up before their pictures.

Ana Couto, Cristiana Grether e Andrea Kulpas.

Women in diversity, who imagine and create new realities and transform the world.

Roberta Maria, Rita Couto, Fernanda Sarmento, Suzana Barreto.

From dressing, decorating, covering, overlaying, from aesthetics to light.

Virgínia Cavalcanti, Baba Vaccari, Mana Bernardes e Gea Pires, Doroteia Baduy Pires.

From North to South of this country, from Goya Lopes to Lia Monica Rossi.

Women who teach, research, who train and raise new designers.

My dear collegues, Paula Landim, Cassia Carrara, Ana Bia Andrade e Mônica Moura.

Design is planning, setting up, prospecting and conceptualizing. Giving life to a project, an idea that will be used by others, known or unknown people. A project does not change the world. Although a solo voice might not make a choir. But all o fus together, bows and arrows, art and industry, added up like mosaics, may reach further.

All these voices and many other still unquoted, which could be mentioned if there was enough time for this speech, or else because they were forgotten and turned unseen by history. Those voices sum themselves to my choir, speak for me and are certainly represented in you, today, Adélia Borges! The second Honoris Causa in design in Brazil. The first woman to be comtemplated with this significant title by São Paulo State University.

Congratulations, my dear, for this fair tribute. May you continue unveiling paths for many others that will follow.

Translation into English by Ubirajara Veneziani

PANEGYRICAL SPEECH FOR ADÉLIA BORGES' HONORIS CAUSA BESTOWAL

by Mônica Moura – Design Course Coordinator

Magnificent vice-chancellor at Julio de Mesquita Filho São Paulo State University (UNESP), Professor Doctor Maysa Furlan, in whose person, with great honor, I greet all the authorities that make up this panel and that attend to this solemnity, to all members of university council, and the whole UNESP comunity – such as tutors, technical or administrative members, and students as well.

I reaffirm the Architecture, Arts, Communication and Design College Director's, Professor Doctor Fernanda Henriques' acknowledgement to all professionals at UNESP and everyone in its external community who have been committed with this solemnity since 2019. Our special thanks to all Research Group's and Contemporary Lab Design's members.

Very good afternoon to all of you. Brazilian Design is celebrating! Our honoree, curator, independent writer, critic, journalist and Design tutor, Adélia Borges here represents us all, as well as all designers, artisans, teachers, journalists, architects, artists and professionals who, with their work and expression, enhance Brazilian culture, which I especially salute.

Adélia, what a joy for me being here today. Probably all my words will not be enough to express everything you are and what you stand for. But I know these words professed here are tuned with a huge group which admire you as both a human being and an expert.

Talking about Adélia is refering to Brazilian design as a whole, and also considering many other places and people with whom she dialogues and which she leads incessantly, without any borders, embracing design's diverse pluralities, materializations and productions as a living expression of culture both as material and imaterial.

Adélia is one of the most influential women on design in Brazil, thereby known and being considered by many as the ambassador of Brazilian design.

Adélia Borges also represents us women really well. Whom I would like to congratulate especially on this occasion.

Natural from Cássia city, in Minas Gerais, and raised in São Paulo county of Ribeirão Preto, she is a metropolitan citizen of the world but also someone who was always proud of inland's original culture. Her propositions, however, would take her way far away from its mountain range. She is such a sweet person, a hardworking, determined woman, as well as a political activist. Along her family she is all affection, a proud mother of Joana and Bruno, and the grandmother of Sebastião. She is also an examplary professional, intense and dinamic, with a broad extent of thought that flows with ease and sensitivity across multiple spheres, communities, foundations, enterprises, schools, awards and exhibitions, always researching, publishing and scattering Brazilian design wherever she goes, evaluating its memory and history, stablishing singular interpretations of contemporary design both nationally and internationally.

Graduated as a journalist at ECA-USP, over the years she acquired considerable experience in official press, added up to left-wing and alternative

press, which besides giving her a political vision have also provided her many social contributions regards thinking about design.

Adélia worked as Publisher for Mulherio newspaper, at Carlos Chagas Foundation, and has also written for big papers as Folha de São Paulo and O Estado de São Paulo. She has acted as newscatter editor at TV Globo broadcast channel, and has also directed the show Palavra de Mulher for TV Cultura broadcast, besides directing and presenting the 10 episodes documentary series Designers do Brasil produced by Curta! channel.

However, it was based on her performance as editorial director for Design & Interiores magazine that the world of design finally opened itself for her. After that, working as a design editor for the celebrated Gazeta Mercantil newspaper's weekend insert, Adélia contributed with mastery to widely publicize Brazilian design among businessmen.

As a design expert journalist she signs an impressive amount that exceeds 420 journalistic articles published in many Brazilian papers and magazines, such as the economy-oriented newspaper Valor and a lot of magazines like Bamboo, Bravo, Casa Vogue, Wish, Exame, Projeto Design, Arc Design, Ícaro and Serafina. Adélia was also widely published by many international magazines such as Interni (Italy), Axis (Japan), Architécti (Portugal), Form (Germany), Object (Australia), Indaba (South Africa) e Diseña (Chile), among others.

She's the author of 19 books, 21 book chapters, 52 catalogs and other writings. Some important highlights are the books Design+craft: the Brazilian path, and Designer Não é Personal Trainer, adopted by most superior schools and post-graduation design institutes in Brazil.

Since 1990's Adélia focuses on Cultural Management performing significant work. Among them, working as Brazilian House Museum's director, she has fostered and implemented public policies associated to culture and design in our country.

An important initiative was the educational action program for São Paulo outskirts' students, which expanded participation and perception of design for a broader public, scattering criative thinking and actions.

Adélia Borges is like that: she knows how to observate, looking, hearing, pondering and assuming risks. She understands how to put up her thoughts and visions about the world, and how to execute her ideas, reaching us all very positively and singularly. She fights for her ideals, for equality and women's prominence, as well as traditional Brazilian indian tribes, artisans and regular people, for all the invisible or most vulnerable, those who are unseen or ignored by cultural institutions. She pays attention to people who produce in face of urgent needs, creating the so-called vernacular design. Finally, she points out the young professionals, besides evaluating established artists of various design segments.

In 2008, requested by São Paulo Municipality Culture Office, she coordinated a conceptual project for the Brazilian Cultures Pavillion with the purpose of valuating, stimulating and scattering material and imaterial heritage regarding the people's cultures, or else, everybody's: including indian's, black people's, immigrants', contryside's, riverside's, popular or scholar's. Above all, the project was meant to speak about Brazilian culture diversity, legitimizing and strengthening the Brazilian people's traditional and contemporary cultural praxes.

As an independent art curator, Adélia has realized more than 70 exhibitions with significant curatorial narratives. From Brazilian Chairs in 1994, displayed at the Brazilian House Museum, to Streakies in 2019, displayed at SESC/SP, there were long series of relevant shows and themes which collaborate significantly for a record of recent Brazilian design history. Internationally, she has realized exhibitions in many countries, such as Argentina, United States, France, Holland, England, Italy, Japan and Portugal, always showing Brazilian design or propositions builded up from emerging subjects. Of

course, through all these years, there were also plenty of consulting services provided for cultural institutes, museums and many other.

Between 1998 and 2013 she was a design history teacher at Armando Alvares Penteado Foundation (FAAP) in São Paulo, exploring her whole experience regarding the topic and improving her own dinamics on introducing complex subjects in a very simple and clear manner.

As a speaker Adélia has realized more than 170 lectures and presented herself around most Brazilian states, besides different countries abroad, invited by much prestigious institutions, such as Victoria & Albert Museum, Danish Design Museum, Helsinki Design Week, Royal College of Art and also Japanese Institute of Design.

Adélia is also an advisor for many institutions, such as Royal Academy Dorfman Award, International Conferences on Design History and Studies, London Design Biennale, among other. In Brazil, she is a curatorial consultant of the São Paulo Art Museum's Store, and a member of the ArteSol Consulting Board, at Sergio Rodrigues Institute, among many other. Her name is also part of the jury for main awards on design both in Brazil and abroad.

The sum of these experiences gave Adélia such a peculiarity of understanding, considering, communicating and practicing design in its essence, a path between popular and scholar, between the academy, business market and culture.

She affirms that the concept which interests her is design's potential on improving people's life, because good design helps depurating citizen's life as a conscious action by the community.

For all the reasons mentioned and many other which the short lenght of this speech does not allow me to detail, Adélia Borges deservedly and admittedly receives the significant title of Doctor Honoris Causa this afternoon. Cheers to Adélia! Long live the Brazilian Design!

Translation into English by Ubirajara Veneziani

BEYOND THE HILLS DESIGN, SOCIETY, AND CITIZENSHIP

Adélia Borges's Acceptance Speech at the Award Ceremony for her Doctor Honoris Causa Title from UNESP

São Paulo, March 8, 2021

I am extremely moved by the Doctor Honoris Causa title that the São Paulo State University (Universidade Estadual Paulista), UNESP, is awarding me in this ceremony. With its thirty-four schools in twenty-four cities and towns throughout the state of São Paulo, this public university makes all of us Brazilians proud. I thank UNESP profusely through the university's Vice-Chancellor Maysa Furlan, presiding this session, and General Secretary Erivaldo Antônio da Silva.

The proposition for this academic recognition was initiated by the School of Architecture, Arts, Communication, and Design (Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design; FAAC) at the Bauru campus, which I salute through the persons of its current Director Fernanda Henriques, who was Vice-Director when the award process was initiated, and Professor Mônica Moura, who has been following my professional work for three decades and started this process. I know how much sweat, dedication, energy, and competence the teams at FAAC and UNESP spent so we could get to this day today. It was a long process, which went through different filters and evaluations, as it must be in a public university. I will never be able to thank you enough for this!

We are living through dreadful times. Not only we are deep immersed in an unprecedented sanitary crisis, but also in a sharp social, environmental, economic, and cultural backwards movement in our country. However, here we are, having a day of celebration. Let us allow ourselves some space to breathe the joy of this reconcilement.

This is a celebration for UNESP and for Brazilian design as a whole! Design deeply impacts everyone's lives and routines, but it is barely known and little discussed, generally speaking, in our country. Design receives little distinction within academic circles themselves, if compared to STEM disciplines and to most human sciences. While physicists, mathematicians, and MDs—just to mention a few professionals—are among many academic distinction laureates, there are few awardees coming from creative and cultural fields. Furthermore, some cultural languages have important mechanisms of legitimation, such as academies of letters. However, design and even visual arts lack instances of public recognition.

In design, as far as I was able to verify, only three titles were awarded to this day. Gui Bonsiepe, a professor who was born in Germany and spent many years of his life in Latin America with relevant participation in theory and conceptualization of design, was awarded Doctor Honoris Causa titles twice—first by the Rio de Janeiro State University (Universidade Estadual do Rio de Janeiro, UERJ), in 2001; and the second by the Santa Catarina State University (Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC), in 2012. In that same date, UDESC awarded the title to Professor Nelson Back as well. It is too little for a universe as wide and vibrant as that of Brazilian design!

This ceremony is also a celebration of women. The list of seventeen names in which UNESP now includes me contains personalities who I deeply admire, such as literary critic Antonio Candido, geographer Milton Santos, economist Celso Furtado, aeronautical engineer Ozires Silva, indigenist Orlando Villas Bôas, and two recipients of the Nobel

Prize— Nobel Peace Prize recipient Adolfo Pérez Esquivel, from Argentina; and Nobel Physics Prize recipient David Gross, from the United States.

Up until now, not a single woman! We are half of the population, but we suffer a historic process of obliteration. An extra reason for joy is to know that women today occupy key positions at FAAC—such as Fernanda Henriques, Director; Cassia Carrara Domiciano, Chief of the Design Division; Monica Moura, Design Undergrad Coordinator; and Paula Landim, Design Graduation Program Coordinator. Therefore, there could be no better day to receive this title!

When I first heard about the awarding of this honor by UNESP's University Board, I started to wonder what really was the essence of what I have done or intended to do through my profession. Building bridges between design and society through articles, books, exhibitions, classes, workshops, and talks has been my mission over the past thirty-five years. I want to increase everyone's everyday awareness of design's presence in their lives in order to enhance their discernment abilities.

I will allow myself to go back in time briefly. I was born almost seventy years ago in Cássia, a little town in Minas Gerais state, in a family of farmers who had little access to formal education. My parents did not finish primary school. However, both them and my grandparents were very wise people. My father always had his eyes set on the future, he was someone who would cross boundaries that had been raised for them and would follow their dreams. "You have to cast your eyes beyond the hills," he would repeat. Following this kind of mantra, he opened a small store in the rural area and years later established himself as a store owner in town.

Aiming at giving a better life to their seven children, he and my mother moved to Ribeirão Preto, a larger town in inner São Paulo state. I was then four years old. Ribeirão left deep marks in my education, particularly the year spent at Colégio

Otoniel Motta, the public school where I for the first time took part in student manifestations. However, I had to cast my eyes beyond the hills. I was thirsty to know the world, to leave my mark in it. Journalism seemed to me the ideal profession to do so. Then, when I was eighteen, I moved to São Paulo to attend the School of Communications and Arts at the University of São Paulo (Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo), ECA-USP.

I was lucky that, while I was still a student, in 1972, I started working at Folha de S. Paulo newspaper, in the education section, led by journalist Perseu Abramo. He showed me the rule-and-compass of the profession. It was a time when universities and educators had a key role in resisting the country's dictatorial regime. From there, I went to work at O Estado de S. Paulo newspaper, where I rubbed shoulders with superlative characters such as Clóvis Rossi, who was then editor-in-chief. During the eight years I worked at Estado, I also collaborated with other outlets such as Movimento weekly, led by Raimundo Rodrigues Pereira.

Censors were always around in press offices. In 1976 I coordinated a Movimento special edition about working women in Brazil. It was almost entirely cut by censorship, including graphics with official data from the Brazilian Institute of Geography and Statistics (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, IBGE) pointing wage inequalities between men and women. Those were tough times...

A journalists' strike left me without a job. That was when Carmen Barroso and Fúlvia Rosenberg, of the Carlos Chagas Foundation, asked me to edit the Mulherio journal, a major player in the feminist movement. My wish to talk to wider audiences took me to TV Globo network as a newscast editor and later to TV Cultura public network, where I directed the Palavra de Mulher (Women's Word) show, devoted to subjects connected to gender, environment, Native People's rights, and human rights, among others.

I started to work in the field of design in 1987 at Projeto publisher, through the hands of the great journalist Vicente Wissenbach, who created the

Design & Interiores magazine. We discussed product, interior, and graphic design. Many people asked: "How can it be, a design magazine if there is no design in Brazil?" We did have design, and it was quite great. What we did not have was communication about it.

Since then, reporting design, discussing design, and showing design became my goal. Because I already had my own world view, from the beginning I wondered what my role would be within this theme. A key moment happened in 1990 when I had the opportunity of participating in my first international design jury panel in Stuttgart, Germany. We were nine jurors, seven men among them. Renowned designers from the industrialized world—such as Achille Castiglioni from Italy and Kenji Ekuan from Japan. Only two women. I alone was from the Southern Hemisphere.

When I was getting ready for the event, I reflected upon the fact that my point of view from Brazil, from the half of the world below the Equator, would have to be different from their point of view. That was when I started to forge my profession of faith that the Southern Hemisphere cannot be merely an importer of products, technologies, and lifestyles from the Northern Hemisphere, but needs to be able to create their own paths.

I was extremely happy when I heard about the written opinion by Ana Mae Barbosa, the greatest art educator in Brazil, who was consulted within the Honoris Causa process. She placed my path in the context of a de-colonializing approach, defining de-colonialization as criticism of the importing of white European and North American cultural model codes. Thank you so much, Ana Mae, you who have opened so many paths for those who work with culture and art in this country.

From this point of view, I have sought to research and spread design developed in the Global South. From Design & Interiores, I looked for different magazines and newspapers, trying to get away from a specialized publications niche and go to media outlets that reached the society as a whole. From the mid-1990s my field of action grew, with History

of Design lectures at FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado Foundation); talks; and, above all, exhibitions and museological projects, locally and abroad. I also had the opportunity to lead Museu da Casa Brasileira (Museum of the Brazilian Home) and, since 2016, to work as co-curator for the MASP Loja shop (at the Assis Chateubriand São Paulo Art Museum; Museu de Arte de São Paulo Assis Chateubriand). I have never done, and I don't do anything by myself alone. Every work includes teams mixing many different abilities. To the people who have been with me on this path, I thank you profusely. This recognition is for you as well.

Many people still connect design mainly to furniture and home objects. It is this as well, but not only this. Design is in school desks and trucks. In tiles and branding. In packaging and shoes. In posters and digital applications. In private spaces where we live and in public spaces we share. In bus stops and ICU respirators.

Whatever the field, I'm actually interested to see how design can improve not the lives of the elite, but of people in general. Projects that bring well-being to people, regardless of them being at the peak of their physical or mental capacities or if they have temporary or permanent handicaps related to vision, movement, or hearing. Projects that respect nature by employing clean processes. That use raw materials and production techniques wisely. That can cause smiles or a feeling of belonging in those who use it or who made it.

Because design is part of everybody's everyday lives, even if we are not aware of its presence, issues affected by it affect all of us, citizens, as well. Therefore, they cannot be restricted to specific professional and academic circles in this field of knowledge. When society owns this knowledge, that's when there will be enough pressure to implement effective public policies related to design and creative economy in our country.

From my point of view, I realized how in this half of the world industrial design still finds many doors closed while artisanal design is quite powerful, especially within less privileged communities. I've eaten much dust through lost roads in villages or through narrow paths in inner cities to record the richness of production by Native Peoples and to meet with communities that properly practice all requisites for a modern vision of sustainable development, who understand concepts of environmentally responsible, economically inclusive, socially fair, and culturally diverse.

I also opened my eyes to design created by common people with the goal of fulfilling their needs and wishes. Ingenuity is a survival strategy for poor populations in Latin America and Africa, manifested through objects employing great creative freedom, rich shape and color vocabulary, and wise use of local techniques and resources.

Because I give value to this local folk knowledge in my path, many people connect me exclusively to this adjective. With the disdain provoked by folk things in our society, deeply rooted in slavery, this is also a way of putting myself and others who champion these ideas in a ghetto. And, even among those who praise folk culture, some wrinkle their noses at craft, a word with a negative connotation in the Portuguese language.

I keep on going in this journey of praising the knowledge and knowhow of design and craft in the Global South, through a regard that is part of my deepest DNA. I thank my grandparents and my parents, my siblings, and my whole family for supporting me. A very special thanks goes to my children Joana and Bruno and my grandson Sebastião—they brought new meaning to my life.

I keep on going on this journey, now strengthened by this academic title that UNESP generously awards me. This recognition is not mine only. Ailton Krenak, one of those people who kindly gave a testimony to this ceremony, says that Native Peoples consider themselves to be all from the same family. Therefore, I'm here today to represent all members of this large family of workers in the

cultural field. Representing designers, instructors, researchers, critics, and specialized writers who want design to be part of the solutions, not the problems faced by humanity today.

Design that interests us is design that favors conviviality among differences in a moment of so much polarization. It is the design of empathy. Not a design that purposefully places stones on public pavement to prevent homeless people to sleep there. But the design that, like Father Júlio Lancelotti did, breaks these stones.

I hope that this great celebration today will strengthen us so that, in these dreadful times, we can put our powers together to break the social, environmental, cultural, sanitary, and political stones that are willing to destroy our country.

A salute to the recognition of women's contributions to our society. A salute to all of those who work towards building critical thinking in their industries. A salute to UNESP. A salute to public university! A salute to SUS (Universal System of Health in Brazil)! And a salute to all of those who, regardless of their profession, devote their energy and their personal abilities to the more than pressing task of building a more dignified and fair society for all of us.

Translation into English by Ana Ban

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

ADÉLIA BORGES

É crítica, historiadora de design e artesanato e curadora. É autora ou co-autora de 36 livros, entre eles Design + Artesanato: O Caminho Brasileiro, de 2011. De 2003 e 2007 foi diretora do Museu da Casa Brasileira, em São Paulo. Jornalista formada pela ECA-USP em 1973, colaborou com vários veículos de comunicação, com textos publicados em nove línguas. Palestrante frequente, já se apresentou em 22 países. Fez a curadoria de mais de 50 exposições no Brasil e no exterior. Em 2021, recebeu o título de Doutora Honoris Causa pela Universidade Estadual Paulista (Unesp).

EMAIL: adelia@adeliaborges.com

FERNANDA HENRIQUES

É doutora em Comunicação e Semiótica na PUC/SP, com estágio sanduíche na Universidad de Sevilla, Espanha.

É professora e pesquisadora na Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação e Design da Unesp, nos cursos de graduação e pós-graduação em Design, orientando pesquisas e trabalhos, e tendo participação ativa em cargos de gestão, em diversos níveis. Atualmente é Diretora da FAAC. Possui ações e pesquisas sobre diversidade e inclusão social, liderando o Grupo de Pesquisa em Design Gráfico Inclusivo e participando do Projeto Educando para Diversidade e do Grupo de Trabalho de Prevenção à Violência, ambos da Unesp.

EMAIL: ferdi@faac.unesp.br

Apoio

Este livro digital foi composto com as famílias tipográficas Work Sans e Barlow Condensed. Seu formato tem a proporção de 16:1, mais cômoda para leitura em telas de computadores pessoais. Todos os hiperlinks, botões e recursos de interatividade dos menus foram criados nativamente no software Adobe Indesign CC 2021.

ENSAIOS EM DESIGN

ensino, pesquisa e sociedade