

Irene de Mendonça Peixoto, Julie de Araujo Pires, Claudia Rocha Mourthé, Deborah Chagas Christo, Fernanda de Abreu Cardoso, Larissa Elias, Larissa Elias, Madson Oliveira, Marcus Vinícius de Paula, Raquel Ponte*

Entre Design e Cultura: Práticas e Pesquisas no PPGD/EBA/UFRJ

* Irene de Mendonça Peixoto Formada em Design pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com especialização pela École Supérieure des Arts Modernes – Paris, mestrado pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio de Janeiro.
irenepeixoto@eba.ufrj.br
ORCID 0000-0001-5923-8169

Julie de Araujo Pires Professora Associada do curso de Comunicação Visual Design e do Programa de Pós-graduação em Design (PPGD/EBA/UFRJ). Designer, Doutora em Artes Visuais pelo PPGAV-UFRJ e Mestre em Design pela PUC-Rio. Juntamente com o Prof. Dr. Marcelo Ribeiro, lidera o Grupo de Pesquisa Imagem(i)matéria.
julie.pires@eba.ufrj.br
ORCID 0000-0003-1057-0827

Claudia Rocha Mourthé Possui graduação em Desenho Industrial, mestra-

Resumo Este artigo apresenta a Linha de Pesquisa Design e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGD/EBA/UFRJ). Inserida na área de concentração Design Visual, a proposta desta Linha fundamenta-se na articulação indissociável entre teoria e prática, compreendendo o design como prática cultural e a visualidade como construção social, histórica e política do olhar. Por meio de seus Laboratórios e Grupos de Pesquisa, a Linha promove abordagens interdisciplinares em diálogo com a cultura visual, a semiótica, a teoria crítica e as práticas artísticas. Como forma de aproximar suas pesquisas, este artigo estrutura a Linha em três eixos conceituais: Visualidade Contemporânea; Linguagem, Sentido e Comunicação; e Processos Criativos, Poéticas e Devir Material. Contudo, ressalta-se a convergência entre as pesquisas e disciplinas que delas resultam, no que diz respeito a abordagens críticas e processuais e à formação de pesquisadores capazes de problematizar a visualidade contemporânea e intervir de modo reflexivo no campo ampliado do design visual.

Palavras Chave Visualidade contemporânea, Processos criativos, Mediação simbólica, Teoria crítica.

Dossiê PPGD EBA/UFRJ

do em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo e doutorado em Conception et Qualité des Produits et Processus In - Université de Technologie de Compiègne. É professora associada da Universidade Federal do Rio de Janeiro e docente permanente do PPGD/EBA/UFRJ.

claudiamourthe@eba.ufrj.br

ORCID 0000-0002-6131-1350

Deborah Chagas Christo Professora Adjunta da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, onde atua no curso de graduação em Design Industrial. É docente colaboradora do PPGD/EBA/UFRJ. Doutora e Mestre em Design pela PUC-Rio e designer pela Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/UERJ). Coordena o MoDus – Laboratório de estudos sobre as práticas do Design.

deborahchristo@eba.ufrj.br

ORCID 0000-0002-4244-7543

Fernanda de Abreu Cardoso Professora Associada do curso de Comunicação Visual – Design e Docente Permanente do Programa de Pós-graduação em Design da EBA/UFRJ. Designer gráfica graduada em Desenho Industrial pela ESDI/UERJ, Mestre e Doutora em Design pela PUC-Rio. Coordenadora da pesquisa “Design Vernacular: o design como produção social”.

ORCID 0000-0002-7037-7431

fernanda@eba.ufrj.br

Larissa Elias Professora Associada do Departamento de Artes Teatrais e Docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Design/PPGD/EBA/UFRJ. Atriz e diretora teatral, integrante de Os Cênicos Cia. de Teatro. Coordenadora do LABAator – Laboratório de

Between Design and Culture: Research and Practices at PPGD/EBA/UFRJ

Abstract *This article presents the Design and Culture Research Line of the Graduate Program in Design at the School of Fine Arts of the Federal University of Rio de Janeiro (PPGD/EBA/UFRJ). Situated within the concentration area of Visual Design, this Research Line is grounded in the inseparable articulation between theory and practice, understanding design as a cultural practice and visibility as a social, historical, and political construction of the gaze. Through its Laboratories and Research Groups, the Line promotes interdisciplinary approaches in dialogue with visual culture, semiotics, critical theory, and artistic practices. To systematize its investigations, this article organizes the Research Line around three conceptual axes: Contemporary Visibility, Language, Meaning, and Communication, and Creative Processes, Poetics, and Material Becoming. It also emphasizes the convergence among research projects and related courses, particularly regarding critical and process-oriented approaches, as well as the education of researchers capable of problematizing contemporary visibility and intervening reflexively within the expanded field of visual design.*

Keywords *Contemporary visibility, Creative processes, Symbolic mediation, Critical theory.*

Entre Diseño y Cultura: Prácticas e Investigación en el PPGD/EBA/UFRJ

Resumen *Este artículo presenta la Línea de Investigación Diseño y Cultura del Programa de Posgrado en Diseño de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Federal de Río de Janeiro (PPGD/EBA/UFRJ). Integrada en el área de concentración Diseño Visual, esta Línea se fundamenta en la articulación entre teoría y práctica, entendiendo el diseño como práctica cultural y la visibilidad como una construcción social, histórica y política de la mirada. A través de sus Laboratorios y Grupos de Investigación, promueve enfoques interdisciplinarios en diálogo con los estudios de la cultura visual, la semiótica, la teoría crítica y las prácticas artísticas contemporáneas. El artículo organiza la Línea en torno a tres ejes conceptuales: Visibilidad Contemporánea; Lenguaje, Sentido y Comunicación; y Procesos Creativos, Poéticas y Devenir Material. Asimismo, se subraya la convergencia entre las investigaciones desarrolladas, especialmente en lo relativo a enfoques críticos y procesuales, así como a la formación de investigadores capaces de problematizar la visibilidad contemporánea e intervenir de manera reflexiva en el campo ampliado del diseño visual.*

Palabras clave *Visibilidad contemporánea, Procesos creativos, Mediación simbólica, Teoría crítica.*

Processos do Ator e da Cena (EBA-UFRJ)

– e líder do Grupo de Pesquisa NEPAC –
Núcleo de Estudo e Pesquisa em Artes
Cênicas.

larissaelias@eba.ufrj.br

ORCID 0000-0001-6373-4632

Madson Oliveira Mestre e Doutor em Design. Professor Associado nos cursos de Graduação em Artes Cênicas – In-dumentária e docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Design da EBA/UFRJ. Pós-doutorado em Artes Visuais (PPGAVEBA-UFRJ), em que analisou as aquarelas criadas pelo artista gráfico Amaro Amaral para o desfile do rancho carnavalesco Ameno Resedá, de 1913.

madsonluis@eba.ufrj.br

ORCID 0000-0003-3888-6292

Marcus Vinícius de Paula Mestre em História da Arte (PPGAV/EBA/UFRJ), Doutor em design (PUC-Rio), professor associado da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, coordenador do Grupo de Pesquisa Iconologia e Comunicação Visual.

depaulamarcusvinicius@eba.ufrj.br

ORCID 0000-0003-4870-9249

Raquel Ponte Professora Associada do curso Comunicação Visual Design e do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGD/EBA/UFRJ), Doutora em Design pela ESDI/UERJ, Coordenadora do projeto de pesquisa Semiótica do Design, ligado ao Laboratório Design e Processos de Sentido.

raquelponte@eba.ufrj.br

ORCID 0000-0002-4718-3671

Introdução

Este artigo tem o propósito de apresentar a **Linha de pesquisa Design e Cultura** vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGD/EBA/UFRJ), programa este que é estruturado a partir de uma única área de concentração, Design Visual, voltada à investigação teórico-prática dos processos de produção, experimentação e interação com artefatos visuais no campo disciplinar da imagem.

A opção pelo termo “design visual” aponta para o interesse da área de concentração em atender à multiplicidade de suportes e suas respectivas técnicas, linguagens e implicações culturais, que caracterizam as atividades de projetos no campo imagético do design na contemporaneidade. O design visual compreende assim tanto os suportes tradicionais gráficos e bidimensionais quanto os suportes virtuais, nas mais diversas mídias, como vídeos, dispositivos móveis, dentre outros. Trata também da visualidade de artefatos, mesmo em seu caráter tridimensional.

É nesse contexto que se insere a Linha de Pesquisa **Design e Cultura**, uma das duas linhas que compõem o programa. Sua proposta curricular fundamenta-se em uma abordagem teórico-prática que reconhece a imagem como campo expandido de investigação, através de diferentes linguagens, suportes, técnicas e implicações culturais, assumindo uma perspectiva plural e transversal, sensível às rupturas, mutabilidades e descontinuidades que caracterizam a cultura visual contemporânea.

A ênfase na visualidade contemporânea faz com que se investigue as inter-relações entre design, arte, cultura, sociedade e tecnologia, adotando a abordagem cultural como referência central do processo investigativo. Seus estudos concentram-se nas linguagens visuais, nos aspectos simbólicos do design, nos processos criativos e nas práticas culturais que permeiam tanto a produção acadêmica quanto manifestações visuais de origem popular. Situando-se nas fronteiras interdisciplinares, sobretudo entre o design e as artes visuais, questiona-se os valores estabelecidos no campo da visualidade, abrindo-se a metodologias experimentais, investigações poéticas e procedimentos críticos que correspondem às transformações dos modos de produzir, perceber e compartilhar imagens no mundo na atualidade.

A visualidade contemporânea, aqui, é concebida como construção social e histórica do olhar. Essa perspectiva orienta a abordagem da **Linha Design e Cultura**, que investiga as linguagens visuais como campos atravessados por valores culturais, disputas simbólicas e condicionantes históricos, recusando a noção de um olhar neutro ou universal e reconhecendo o design como prática inserida em regimes específicos de visualidade.

A partir dessa compreensão, a Linha amplia a análise dos dispositivos visuais que estruturam a cultura contemporânea, da comunicação visual às tecnologias da imagem, das práticas artísticas aos sistemas de mediação

digital. Essa compreensão do olhar como instância de produção de subjetividade, permeada por relações de poder, gênero, raça e economia política, fundamenta pesquisas que tratam o design como agente na construção de identidades, narrativas e formas de visibilidade, articulando reflexão crítica, responsabilidade ética e experimentação no campo da pesquisa-criação.

Os eixos conceituais apresentados a seguir funcionam como campos de articulação entre as diferentes pesquisas, práticas e abordagens desenvolvidas pelos docentes da Linha **Design e Cultura**, estabelecendo conexões entre projetos de pesquisa, grupos e laboratórios, disciplinas e competências formativas. Ao explicitar essa rede de relações e, em seguida, os modos de fazer, pensar e ensinar que caracterizam a atuação docente, este artigo busca apresentar de forma sistematizada a singularidade da Linha no interior do PPGD/EBA/UFRJ. Evidencia-se, assim, uma proposta de formação em nível de mestrado e doutorado constituída pela integração entre teoria e prática, pela centralidade da visualidade e pela compreensão do design como prática cultural, crítica e processual no campo ampliado do design visual.

Ressalta-se, ainda, que a ausência de referências pontuais ao longo do texto constitui uma escolha deliberada, em consonância com a construção contínua da argumentação. As principais bases teóricas encontram-se reunidas ao final, na seção de Referências, onde o leitor poderá aprofundar os autores e conceitos que fundamentam a proposta dessa Linha de Pesquisa.

Eixos Conceituais da Linha Design e Cultura

A Linha de Pesquisa organiza-se a partir de três eixos conceituais: Visualidade Contemporânea; Linguagem, Sentido e Comunicação; e Processos Criativos, Poéticas e Devir Material, que estruturam as articulações entre as diversas pesquisas, práticas e abordagens desenvolvidas pelos docentes. Esses eixos não se constituem como categorias fechadas, mas como referências conceituais abertas, capazes de evidenciar atravessamentos e convergências entre investigações diversas. Tal configuração favorece o diálogo simultâneo de cada docente com um ou mais eixos, reforçando o caráter plural, transversal e interdisciplinar que orienta as pesquisas, em interlocução com os estudos da cultura visual, da iconologia, da semiótica, da teoria crítica, dos estudos da linguagem e das práticas artísticas contemporâneas.

Visualidade Contemporânea

Neste eixo, as pesquisas concentram-se na análise dos regimes de visualidade, dos modos de ver e das práticas visuais, compreendendo a visualidade como uma construção social, simbólica e política do olhar. Essa perspectiva dialoga diretamente com a distinção proposta por Hal Foster entre visão, entendida como operação física e corporal, e visualidade,

compreendida como o conjunto de convenções históricas, culturais e ideológicas que organizam aquilo que pode ser visto, como é visto e em quais condições. A partir dessa distinção, as pesquisas da Linha **Design e Cultura** investigam as imagens como dispositivos culturais ativos, atravessados por relações de poder, disputas simbólicas e mediações técnicas.

Nesse contexto, a obra de Georges Didi-Huberman oferece um referencial importante ao conceber a imagem como campo de tensão entre visível e invisível, presença e ausência, superfície e profundidade. A imagem deixa de ser entendida como representação transparente e passa a ser pensada como instância que interpela o olhar, produzindo deslocamentos, afetos e fraturas nos modos de ver. Essa abordagem permite analisar práticas visuais contemporâneas, como os quadrinhos, o design editorial, os livros ilustrados e outros dispositivos verbo-visuais, não apenas por seus aspectos formais, mas por sua capacidade de instaurar regimes críticos de visibilidade.

A noção de imagem dialética, desenvolvida por Walter Benjamin, também ocupa lugar de referência nesse eixo, ao compreender a imagem como constelação histórica na qual passado e presente entram em curto-circuito. Essa perspectiva rompe com leituras lineares da história ao conceber a imagem como constelação temporal em que passado e presente se entrecruzam. Ao articular memória, experiência e historicidade, oferece um referencial decisivo para pensar a dimensão crítica do visível na contemporaneidade. Desse modo, as pesquisas abordam tais fenômenos como dispositivos que reconfiguram o olhar e questionam os modos de interpretação e intervenção cultural, compreendendo a visualidade como instância que orienta formas de percepção, reflexão e ação no mundo contemporâneo.

Linguagem, Sentido e Comunicação

As investigações deste eixo aproximam o design dos estudos semióticos e das teorias da linguagem, compreendendo produtos, imagens e sistemas de comunicação como signos e mediações culturais. As pesquisas dialogam tanto com a tradição estruturalista da semiótica europeia, a partir das contribuições de Roland Barthes e Martine Joly, quanto com a vertente americana, ancorada na filosofia pragmatista de Charles S. Peirce.

Enquanto os estudos estruturalistas oferecem instrumentos para analisar os códigos, as estruturas e os sistemas de significação que organizam o sentido no interior da linguagem, considerando relações possíveis entre imagem e texto, a abordagem peirceana concebe o signo como um processo interpretativo, no qual a significação se constrói por meio do verbal, do visual, do sonoro, do tátil e de outros modos sensíveis de mediação.

Nesse horizonte, o design é entendido como prática discursiva e estratégica, capaz de organizar narrativas, produzir identidades e intervir no espaço público por meio de escolhas formais, simbólicas e retóricas. As reflexões de Jonathan Crary contribuem para situar os processos

comunicacionais do design no interior de regimes históricos de atenção, percepção e visibilidade, evidenciando como as formas de ver, interpretar e consumir imagens são moldadas por dispositivos técnicos, econômicos e culturais. Já os aportes de Lucia Santaella ampliam o campo da semiótica ao articular linguagem, tecnologia e cultura, oferecendo ferramentas conceituais para compreender a circulação contemporânea das imagens e dos sistemas de comunicação em ambientes híbridos, digitais, marcados pela convergência de linguagens e mídias.

As pesquisas desenvolvidas nesse eixo contribuem, assim, para o entendimento dos processos de criação, da construção de sentidos e da transmissão de mensagens, investigando tanto produções de design voltadas à intangibilidade, como o design de serviços e o design estratégico, quanto as diferentes fases do desenvolvimento projetual, na passagem de ideias à materialidade dos artefatos. Dessa forma, o eixo Linguagem, Sentido e Comunicação consolida o design como campo de mediação simbólica no qual linguagem, cultura e experiência se articulam de modo indissociável.

Processos Criativos, Poéticas e Devir Material

Este eixo reúne pesquisas que compreendem o processo criativo como um campo de experimentação contínua, voltado mais aos processos de formação do que ao produto final, mais atento aos movimentos e transformações dos materiais do que à fixidez da matéria. Em diálogo com Tim Ingold, a criação, em vez de impor formas prévias às coisas do mundo, é pensada como uma prática que trabalha em correspondência com elas, seguindo seus fluxos, resistências e possibilidades.

Ao criticar o modelo hilemórfico, que separa matéria e forma, Ingold propõe uma ontologia do fazer baseada nos processos de formação, nos quais a matéria é sempre matéria-em-movimento, atravessada por forças vitais. Criar, nessa perspectiva, é participar de um mundo em contínua constituição, no qual as coisas não são objetos acabados, mas acontecimentos, feixes de linhas e trajetórias em constante transformação.

Essa compreensão do processo criativo articula-se diretamente ao pensamento de Deleuze e Guattari, sobretudo à noção de rizoma, que se apresenta como uma figura conceitual privilegiada para pensar movimentos que não conectam pontos fixos, mas se produzem no entre, nas linhas que se cruzam, realçando o equilíbrio precário das formas. Diferentemente das estruturas arborescentes, organizadas por hierarquias e origens, o rizoma opera por multiplicidades, variações e deslocamentos contínuos, constituindo um modo de criação que se desenvolve por conexões contingentes, desvios e reconfigurações incessantes.

Assim, o devir material não se refere a uma transformação orientada por modelos ideais, mas a um movimento imanente, no qual a matéria participa ativamente da invenção, afirmando-se como instância do pensamento capaz de afetar e reorientar o processo criativo, produzindo configurações provisórias e permeáveis.

Nesse contexto, a questão poética não se refere a um conjunto de regras formais nem a um atributo estilístico da obra acabada, mas ao que dá sentido ao modo como a criação acontece. A poética de uma obra se relaciona apenas com aquilo que as faz nascer, nas relações entre ideia, matéria e suporte sensível. Portanto, nos referimos aqui ao fazer que torna toda a matéria expressiva e que, mesmo sob a influência do imprevisível, encontra em algum momento a sua estabilidade momentânea, sua forma breve de vir ao mundo. A poética acontece na afirmação desse ato, estabelecendo um fluxo contínuo entre o que existe e o que está por vir.

Ao ser transposta para o campo do design, essa compreensão da poética desloca a ênfase dada ao resultado para o modo de fazer, transformando do projeto para além da aplicação de funções pré-definidas, em um espaço de articulação entre concepção, ação e contexto.

As pesquisas reunidas neste eixo aproximam design e arte e incluem também investigações sobre processos criativos em contextos populares e culturais, como o carnaval, a moda e o figurino, bem como no campo das artes da cena. Nesse conjunto, destacam-se também práticas performativas, espaciais e visuais que articulam diferentes linguagens e mídias, explorando a improvisação e a incerteza como estratégias metodológicas capazes de responder às complexidades contemporâneas e de ampliar os modos de pensar e fazer no design.

Modos de Fazer, Pensar e Ensinar na Linha Design e Cultura

A **Linha Design e Cultura** é composta por nove professores pesquisadores e organiza-se em torno de sete núcleos de pesquisa que configuram um espaço de investigação, formação e produção acadêmica, nos quais se articulam pesquisa, ensino e extensão em consonância com os eixos conceituais da Linha.

Esses núcleos partilham a compreensão do design em fronteiras ampliadas, em diálogo contínuo com as artes visuais e as ciências humanas, articulando teoria e prática como dimensões indissociáveis da produção de conhecimento. As pesquisas mobilizam diferentes referenciais teórico-metodológicos, como a teoria iconológica, a semiótica, a pesquisa baseada em práticas experimentais e os estudos sobre o design enquanto campo social, mas convergem na valorização do fazer como modo de pensamento.

A investigação não se limita à análise de objetos acabados, mas se estende aos processos de criação, às formas de visualidade, às dinâmicas de significação e às estruturas sociais que moldam a produção e a legitimação do design. Nesse contexto, imagens, artefatos, serviços e sistemas são compreendidos como signos e como dispositivos culturais que mediam relações entre sujeitos, contextos históricos e repertórios simbólicos.

Metodologicamente, os projetos articulam revisão bibliográfica, experimentação projetual e documentação reflexiva, frequentemente situando o pesquisador como praticante e observador atento aos seus próprios processos.

É a partir dessa visão conceitual compartilhada que apresentaremos os núcleos de pesquisa a seguir, em ordem alfabética, cada um contribuindo, a partir de sua especificidade, para a formação de um espaço crítico e experimental de pesquisa em design.

Núcleos de pesquisa da Linha Design e Cultura

O primeiro deles, o grupo de pesquisa **Arte, Design e Vida – Estudos e Poéticas**, coordenado pela Profa. Irene de Mendonça Peixoto (PPGD/EBA/UFRJ), em parceria com a Profa. Ana Mansur (PPGD/UnB), reúne estudantes de graduação e pós-graduação das duas instituições.

As pesquisas do grupo dialogam com os eixos “Visualidade contemporânea e Processos criativos, poéticas e devir material”, investigando as correspondências metodológicas e poéticas entre artes visuais e design visual, valorizando experimentação, improvisação e documentação reflexiva como modos de produção de conhecimento. O design é compreendido, assim, não apenas como prática de solução de problemas, mas como campo poético e especulativo.

Desde 2021, o grupo mantém o site artedesignvida.com.br, dedicado à divulgação de pesquisas, projetos e artigos de seus integrantes, além de abrigar exposições virtuais de alunos e professores em afinidade com sua proposta conceitual.

Entre as produções recentes de integrantes do grupo, podemos destacar:

A segunda edição da exposição *Os Sentidos da Forma: inquietações contemporâneas do design*, realizada em 2025 no Parque Tecnológico da COPPE/UFRJ e organizada pela Profa. Irene de Mendonça Peixoto, reuniu pesquisas teórico-práticas de docentes, discentes e egressos do PPGD/EBA/UFRJ, aproximando Design Visual e Artes Visuais e propondo modos de projetar sensíveis à complexidade contemporânea.

Destaca-se também a exposição *LivroPoema/PoemaLivro*, realizada no Centro Cultural da Justiça Federal em 2025, com obras da doutoranda Gabriela Irigoyen e curadoria da Profa. Irene Peixoto. A mostra apresentou livros de artista que subvertem a estrutura tradicional do livro, propondo experiências visuais, sensoriais e poéticas, transformando o livro em suporte sensível comum aos campos da arte e do design.

Na área das publicações, cabe mencionar o artigo *Correspondências Poéticas e Metodológicas entre Arte e Design na criação do livro (de artista) Noturnal*, de Irene de Mendonça Peixoto, publicado na Revista Arcos Design (2025), que analisa o processo criativo do livro de artista, explorando as relações entre materialidade, técnica e improviso à luz de autores como Tim Ingold, Gaston Bachelard e Deleuze e Guattari.

Em continuidade, temos o artigo *O livro como expressão artística no Brasil*, de Gabriela Irigoyen e Irene de Mendonça Peixoto, publicado na Revista Diálogo com a Economia Criativa (2025). A partir do diálogo entre autores como Bruno Munari e Ulises Carrión e Annateresa Fabris, o artigo

discute o livro como espaço de experimentação material, evidenciando as fricções entre arte e design.

Seguindo o campo das investigações da Linha, o grupo de pesquisa **Iconologia e Comunicação Visual**, coordenado pelo Prof. Marcus Vinícius de Paula (PPGD/EBA/UFRJ), é um desdobramento dos projetos de pesquisa *Iconologia e suas fronteiras* e *A Linguagem dos Quadrinhos* e desenvolve pesquisas teórico-práticas sobre comunicação visual por meio de uma teoria iconológica que busca despertar potencial crítico-reflexivo a partir do elo entre o verbal e o visual na linguagem dos quadrinhos.

O grupo se relaciona com os três eixos da Linha ao tomar a imagem e os regimes de visualidade como objeto central (Visualidade Contemporânea), analisar as dimensões retóricas, narrativas e socioculturais dos quadrinhos (Linguagem, Sentido e Comunicação) e converter esse referencial teórico em instrumental para a experimentação prática e formulação de metodologias no design visual (Processos Criativos, Poéticas e Devir Material).

A teoria iconológica utilizada possui viés crítico e constitui tanto um método de abordagem da imagem quanto um meio de produção de teoria sobre a imagem. Além disso, configura-se como estímulo à prática, ao habilitar o pesquisador a criar imagens inquiridoras. O grupo visa consolidar um espaço acadêmico que estimule pesquisas prático-teóricas, utilizando a iconologia como ferramenta metodológica para produzir comunicação visual crítica. Busca também fortalecer os vínculos entre os pesquisadores participantes, estimulando a produção de artigos em parceria e permitindo que graduandos em iniciação científica tomem contato com estudantes de pós-graduação, promovendo assim maior integração entre a graduação e a pós-graduação.

No contexto do grupo, foram produzidos dois artigos fundamentais: *A Fratura Iconológica*, publicado em 2013 na Revista Poiésis, e *A Grottesca Pinacoteca dos Quadrinhos*, publicado em 2018 na Revista LiterArtes. Na produção mais recente, destacam-se os artigos *A linguagem gráfica dos quadrinhos como intervenção dialética e crítica no projeto visual da independência do Brasil*, publicado na Revista Educação Gráfica em 2024, resultante da pesquisa de mestrado do orientando Joab Alves dos Santos; *Metapicture: pintura de história em quadrinhos*, publicado na Revista NonaArte em 2024, resultante da pesquisa de mestrado do orientando Alberto Knewitz de Lima; e *Independência e Proclamação: a releitura da linguagem da pintura acadêmica nos quadrinhos*, publicado na Revista NonaArte em 2025, fruto da parceria entre a pesquisa de mestrado de Alberto Knewitz de Lima e a pesquisa de iniciação científica desenvolvida pelos graduandos João Pedro de Oliveira Martins e Marcelly dos Santos Ramos.

O **Grupo de Pesquisa Imagem(i)matéria** investiga relações entre linguagem e processos de criação no design visual e na arte. Atua como espaço de experimentação e laboratório, cadastrado no CNPq (2014), sob a Coordenação dos docentes do PPGD/EBA/UFRJ Julie Pires e Marcelo Ribeiro, com pesquisadores do IFF-RJ, UFFRJ, ESDI-UERJ. O grupo iniciou com os projetos de pesquisa *Escritas e Sonoridades* e *A imagem em linha de*

fuga, com bolsas PIBIC, PIBIAC e Auxílio Instalação/FAPERJ. Distintas redes de comunicação no cotidiano contemporâneo constituem inumeráveis canais de expressão nos quais designers e artistas apresentam suas ideias e suscitam reflexões. Esta conexão em redes permite uma atuação profissional em campo extremamente ampliado, numa ruptura dos limites projetais entre design e arte.

Neste contexto, em diálogo com os eixos “Linguagem, Sentido e Comunicação” e “Processos Criativos e Poéticas e Devir Material”, as pesquisas fundamentam-se na filosofia e nos estudos da linguagem, com Deleuze, Foucault, Barthes, Kristeva, e abordam processos de criação e fruição, com autores como Bachelard, Ingold, Sennett.

O Imagem(i)matéria pensa o design e a arte, nas inter-relações palavra e imagem, a partir de outras visões de mundo. São pesquisas que consideram pessoas e ambientes diversos, como Línguas de Sinais, interações entre seres humanos e entre humanos e não-humanos, a partir do enfoque Pluriversal de Escobar. Assim, questões conceituais e técnicas são apresentadas em textos e na criação de obras artísticas. Destaca-se: artigos em periódicos *Diálogos entre Design e Surdez: reflexões a partir do entrelaçamento entre teoria e prática no grupo de pesquisa em design Imagem(i)matéria*, revista Estudos em Design (2023), *Percursos de criação em um design com o mundo* (2025), coautoria com egressos Raíssa Albuquerque e Daniel Bicho, e *Corpos que tocam dados* (2026), coautoria com o mestrando Igor Affonso, ambos na Revista Arcos; e produções artísticas, como as obras *Existência Híbrida: (des)dobrando corpos numa anatomia gráfica em Realidade Aumentada*, Museu da República, Brasília (2025), *Sonhando em brotar florestas*, Rio de Janeiro (2025) e Brasília (2024), e *Augmented Reality, writing expanded*, Lisboa (2021). Entre os projetos recentes, estão edições em Risograph, visando a divulgação de pesquisas por meio de impressos para públicos diversos.

Em diálogo com as investigações voltadas à imagem e às artes cênicas, o **LABAator – Laboratório de Processos do Ator e da Cena**, coordenado pela Profa. Larissa Elias (PPGD/EBA/UFRJ), foi criado em 2012 como parte do projeto Obras-em-confronto: processos da cena, processos do ator/ Projeto Tchekhov, com o Auxílio Instalação da FAPERJ (INST). O laboratório caracteriza-se como espaço de estudos, práticas e reflexões, cujo objetivo principal é o desenvolvimento e a promoção de ações artísticas de modalidades diversas, no âmbito das artes cênicas e visuais e do design da cena, dentro e fora da universidade. Ao questionar estruturas narrativas do teatro moderno, contribui para o eixo “Linguagem, Sentido e Comunicação”; ao explorar poéticas espaciais, visuais e performativas e seus modos de produção, vincula-se aos eixos “Visualidade Contemporânea” e “Processos Criativos, Poéticas e Devir Material”.

Contemplado em 2013 e 2016 pelo Edital de Apoio à Produção e Divulgação das Artes da FAPERJ, o LABAator produziu diversos experimentos performativos e espetáculos, como *A gaivota: Arkadina – Nina – Macha* (2013), *Os dois Tchekhov* (2014), *Está à venda o jardim das cerejeiras* (2015), *O cão é morto* (2019) e *Peça sonho* (2023), todos voltados para a pesquisa de cena e o uso

de tecnologias. São trabalhos que investigam processos de dramaturgia baseados em um conceito de montagem em diversas camadas de leituras, a partir de materiais fílmicos, pictóricos e sonoros, e estabelecendo relações entre economia, cultura, história e política.

Desde 2015, os projetos do LABAator desenvolvem-se em parceria com a Profa. Vanessa Teixeira de Oliveira, (UNIRIO). Dentro dessa perspectiva metodológica, em 2017 foi realizada a performance *Um Demo Malpensante cai sobre ti*, com as artistas Marília Guimarães-Martins e Vanessa Teixeira de Oliveira, representando mais um passo na direção das pesquisas acerca de dramaturgias visuais e sonoras, cena e tecnologia, articuladas ao evidenciamento de uma perspectiva histórica e política.

É importante salientar que o LABAator constitui espaço produtor de fontes teóricas para a pesquisa, assim como um espaço resultante das fontes pesquisadas. É, fundamentalmente, um espaço de experimentação metodológica, também de caráter extensionista, que integra atividades teóricas e práticas.

No âmbito das pesquisas voltadas aos processos de significação, o **Laboratório Design e Processos de Sentido**, liderado pela Profa. Raquel Ponte (PPGD/EBA/UFRJ), engloba o Projeto de Pesquisa Semiótica do Design, ativo desde 2017. Tendo como fundamentação teórica a semiótica, o laboratório analisa o processo do design em seu sentido de concepção e transmissão de significações, seja na etapa de criação, de produção ou de uso. A partir dessas análises, busca compreender como as escolhas dos designers, sejam elas conscientes ou inconscientes, geram consequências práticas na vida, uma vez que os produtos de comunicação visual passam a compartilhar do espaço público, servindo como mediadores.

Os estudos do grupo em semiótica dialogam diretamente com o eixo “Linguagens, sentido e comunicação”, na medida em que abarcam pesquisas sobre processos de significação e de construção de sentido por meio das diferentes linguagens articuladas no campo do Design.

Participam da pesquisa alunos do PPGD/EBA/UFRJ, da graduação em Comunicação Visual Design, contando com bolsa PIBIC, além de egressos da graduação e da pós-graduação que dão continuidade às investigações. Nos últimos anos, os integrantes do laboratório tiveram forte atuação acadêmica, participando de eventos, apresentando trabalhos e publicando artigos em periódicos e capítulos de livros.

Entre as produções recentes, destacam-se: a atuação da Profa. Raquel Ponte, em parceria com a Profa. Eluiza Bortolotto Ghizzi, como Editora Convidada do Dossiê temático Iconicidade (v. 21, n. 3) da Revista Estudos Semióticos da USP, lançado em dezembro de 2025; a publicação do capítulo *Por uma visão retórica do design: dos conceitos clássicos à retórica em Peirce*, em coautoria com Barbara Emanuel, no livro *Escritos em Design Visual – Design e Cultura*, publicado em 2025; a apresentação e publicação nos anais do XV Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design Manaus (2024) dos artigos frutos das pesquisas de mestrado no PPGD/EBA/UFRJ de Clarissa Maia Porto Cosenza, *Conceitos de campo e*

fixação de crença aplicados à realidade do teletrabalho do designer comunicador visual, e de Miguel de Araújo Lopes, *Entre tensões e fusões criativas: explorando as relações entre design e artesanato no Brasil*; e a publicação do artigo da Profa. Raquel Ponte, *A fenomenologia do processo da gravura*, na Revista TRIADES da PUC-Rio, em 2023.

Complementando o conjunto de investigações da Linha **Design e Cultura**, o projeto de pesquisa *Design Vernacular: o Design como produção social*, coordenado pela Profa. Fernanda Abreu (PPGD/EBA/UFRJ), articula-se aos eixos “Linguagem, Sentido e Comunicação” e “Visualidade Contemporânea” ao compreender o design como prática social contextualizada, investigando processos de representação, legitimação e produção de sentido, bem como os modos de visibilidade e circulação de agentes não hegemônicos no contexto contemporâneo.

A pesquisa aborda o design vernacular ou popular e o campo do Design em sentido amplo como formas de representação social, analisadas a partir de seus contextos históricos e culturais. Parte-se da noção de que toda atividade humana, incluindo o design formal ou institucionalizado e o popular, constitui prática social e, portanto, não pode ser examinada dissociada do espaço social em que se estrutura. O objeto de estudo é compreendido como produção inserida em contexto social específico, considerando aspectos externos à sua realização e aos seus resultados na determinação de seu valor e legitimação. Desse modo, o foco não recai apenas sobre a produção em si, mas também sobre as relações que estruturam o campo do design vernacular, por meio da identificação dos limites, estratégias e características do grupo reconhecido como “popular” na área do Design.

No âmbito do design popular, destaca-se o capítulo de livro *Designers populares digitais*, que apresenta um panorama sobre os agentes e seu campo de atuação, analisando trabalhadores informais subordinados às plataformas digitais em circunstâncias contemporâneas de precarização do trabalho, configurando o denominado Campo do Design Digital Precarizado. A pesquisa de iniciação científica *Abre caminhos: o design vernacular em embalagens de artigos místicos e religiosos* resultou em TCC e na elaboração de livro, cujo design editorial foi agraciado com o Prêmio Brasileiro de Design. Merece ainda destaque o artigo *Yawanawá: o encontro com o Design de Moda e a globalização*, publicado na revista *Dobras*, que investiga a atuação de grupo não dominante no campo hegemônico do Design na contemporaneidade.

Por sua vez, o **LED – Laboratório de Experimentações em Design**, liderado pelo Prof. Madson de Oliveira (PPGD/EBA/UFRJ), é um Grupo de Pesquisa CNPq voltado aos estudos pautados em Formas Particulares de Design. O grupo abriga e dá subsídios a pesquisas que estabelecem contato conceitual ou de ordem prática entre si e que se situam lateralmente ao design institucionalizado pelo ensino formal. Integram o LED orientandos, pesquisadores, docentes e estudantes que desenvolvem investigações em diálogo com essas perspectivas.

A atuação do laboratório de pesquisa no PPGD/EBA/UFRJ articula as categorias Moda, Figurino e Carnaval, com ênfase em “Processos Criativos, Poéticas e Devir Material”, desenvolvendo pesquisas sobre processos criativos de artesãos, carnavalescos, modistas e figurinistas, investigando produtos e práticas que exploram materiais inusitados no contexto das escolas de samba, do design de moda e do figurino. As pesquisas orientadas desde 2018 resultaram em artigos, livros e capítulos, ampliando a reflexão acadêmica e sua devolutiva à sociedade.

As atividades do LED orientam-se para a criação, análise e colaboração de processos experimentais em design, tendo como foco os materiais, as técnicas, as pesquisas, os usuários e suas relações intersubjetivas, tanto no campo do design quanto nos campos da arte e da moda. Esses processos, sob a égide do design, observam aspectos técnicos, sociológicos e fenomenológicos, considerando as diversas identidades culturais e tecnológicas. As atividades do grupo desenvolvem-se de forma inter e transdisciplinar na geração de conhecimento, compreendendo o campo do design em suas diversas ramificações e abrangências, incluindo Produtos e Serviços.

No cenário contemporâneo, em que o design apresenta novas perspectivas de projeto, o foco deixa de estar voltado exclusivamente para os aspectos da produção e passa a apontar para as interações entre os sujeitos e seus artefatos. A partir de sua perspectiva teórico-metodológica e da integração entre Ensino, Pesquisa e Extensão, o LED busca repercutir suas ações em diversos meios de divulgação científica, com produção bibliográfica, técnica, artística e cultural, envolvendo outras instituições e, sobretudo, a sociedade.

Assim, os diferentes núcleos da Linha **Design e Cultura** estabelecem um ambiente vivo de pesquisa em que teoria e prática se atravessam continuamente, possibilitando para o design uma atuação reflexiva, sensível e comprometida com a complexidade contemporânea. Esse movimento encontra continuidade nas disciplinas oferecidas no contexto do PPGD/EBA/UFRJ.

Disciplinas da Linha de Design e Cultura

As disciplinas dessa Linha de Pesquisa constroem um espaço de formação que acompanha e discute as pesquisas desenvolvidas no programa. Mais do que transmitir conteúdos, elas organizam campos de problematização nos quais o design é examinado sob diferentes enfoques: poético, estético, social, semiótico, iconológico e cultural. Ao trabalhar com referenciais teóricos diversos e propor exercícios analíticos e projetuais, as disciplinas ampliam repertórios, refinam métodos e estimulam o amadurecimento conceitual das investigações conduzidas no PPGD/EBA/UFRJ.

Dialogando com as dimensões culturais do sensível, temos a disciplina **Gosto estético e Diversidade Cultural** que visa a reflexão do gosto estético individual e suas interpelações com o ambiente, produtos,

tendências sub influência cultural. O resultado é um aprofundamento no tema, acompanhado de uma base teórica filosófica e contemporânea das artes e do design. Busca-se compreender o julgamento estético ou utilitário/funcional de produtos/obras/ambientes de diferentes origens culturais. Do ponto de vista prático, a disciplina busca preencher uma lacuna existente em termos de métodos e ferramentas para abordagem do tema. O olhar do comportamento racional e emocional do indivíduo contribuem para o recorte de ensaio. Textos dos filósofos Emmanuel Kant e David Hume trazem o olhar clássico sobre o gosto estético e autores como Humberto Eco, Gillian Rose e Donal Norman compõem a base teórica contemporânea dessa abordagem. O resultado é um ensaio crítico sobre o gosto individual e/ou coletivo e as influências culturais no julgamento estético, que de forma cautelosa é relegado por vezes ao domínio da subjetividade.

No contexto das investigações sobre processos criadores, a disciplina **Design, Arte e Mundo: Fronteiras Estéticas e Poéticas** tem como objetivo investigar as correspondências metodológicas e poéticas entre as artes visuais e o design visual. Estruturada a partir de aulas teóricas, leituras dirigidas e debates críticos, a disciplina articula contribuições da filosofia, da arte e do design para problematizar os processos criadores e os modos contemporâneos de relação entre sujeitos, objetos e mundo.

Os conteúdos abordam o design em sua dimensão poética, explorando noções como inoperância, disfuncionalidade e resistência, a partir de autores como Giorgio Agamben, Boris Groys e Deleuze e Guattari. Os processos criativos são compreendidos como campos de improvisação e emaranhamento entre matéria, gesto, pensamento e tempo, reconhecendo a prática, o fazer, como forma de conhecimento. A disciplina oferece aos estudantes instrumentos conceituais e metodológicos para qualificar suas próprias pesquisas teórico-práticas no âmbito do PPGD/EBA/UFRJ, fortalecendo a relação entre teoria, prática investigativa e reflexão crítica no campo do design.

A perspectiva social do campo é aprofundada em **Design e Sociedade**, disciplina que tem como objetivo abordar o design como uma prática social, entendida enquanto representação social. A atividade, a prática e a produção do design são examinadas considerando suas dimensões simbólicas e o contexto social em que estão inseridas. Estruturada a partir de discussões teóricas, a disciplina compreende o design como um campo de produção de bens simbólicos, concentrando-se no modo como as estruturas sociais operam a criação da dimensão imaginária ou do universo simbólico que fundamenta as representações sociais.

Os conteúdos examinam de que modo o contexto social de produção do design repercute na própria produção, no consumo e na legitimação de bens, sejam eles materiais ou simbólicos, assim como no julgamento de valor dessas práticas. O objetivo geral é despertar a reflexão crítica sobre o contexto e a produção da prática do design, considerando suas dimensões sociais e culturais. Como principal referencial teórico, a disciplina trabalha autores como Pierre Bourdieu, Janet Wolff, Néstor García Canclini e Alberto

Cipiniuk, oferecendo aos estudantes instrumentos conceituais para uma análise crítica do design em seus contextos de produção e circulação.

As disciplinas **Semiótica e Design** e **Análise e Produção de Imagens** articulam-se em torno da investigação da imagem e do design como processos de significação, aprofundando a compreensão do caráter representativo e interpretativo dos produtos visuais na contemporaneidade.

Semiótica e Design tem como objetivo promover a compreensão do design como um processo semiótico. Apresenta a corrente estruturalista da semiótica europeia fundamentada em Roland Barthes, com ênfase conceitual nos estudos da filosofia de Charles S. Peirce. A disciplina ressalta o caráter representativo e interpretativo dos produtos de design, bem como sua retórica e seus efeitos sobre o público-alvo. A partir de leituras semanais e exemplos do design, apresenta o corpo teórico necessário para refletir sobre fenômenos contemporâneos no campo.

Já **Análise e Produção de Imagens** aprofunda os estudos das conceituações da imagem e sua importância na contemporaneidade, mobilizando referenciais da semiótica, da iconografia e dos estudos históricos. Analisa a produção das imagens nos paradigmas pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico, ressaltando sua gênese como fenômeno sócio-cultural. De caráter teórico-prático, conduz os alunos à análise e à produção de imagens pictóricas, fotográficas, cinematográficas e digitais, promovendo reflexão crítica sobre seus processos de criação e circulação.

Nas questões relacionadas à linguagem gráfica, **Quadrinhos e Iconologia** e **Ilustração e Quadrinhos** articulam-se como desdobramentos complementares no campo da linguagem gráfica, integrando reflexão teórica, prática iconológica e investigação projetual.

A disciplina **Quadrinhos e Iconologia** tem por objetivo a reflexão e a prática iconológica por meio de discussões teóricas e do uso de ferramentas metodológicas voltadas para a pesquisa em design de quadrinhos. Busca gerar aprofundamento nos conhecimentos teóricos e práticos sobre a iconologia e a linguagem gráfica dos quadrinhos, articulando análise crítica e investigação projetual. A bibliografia básica inclui os autores Scott McCloud, Thierry Groensteen, e W.J.T. Mitchell.

Por sua vez, **Ilustração e Quadrinhos** visa estimular reflexões sobre a teoria e a prática da ilustração e dos quadrinhos, buscando estabelecer proximidades e limites conceituais entre as duas práticas. A bibliografia utiliza textos de autores como Philippe Kaenel, Maria Nikolajeva, Thierry Groensteen, e Barbara Postema, constituindo um campo de investigação que articula historicidade, linguagem e estrutura narrativa.

Em direção às interfaces culturais do campo, encontra-se **Formas Particulares de Design** que discute vertentes de estudos que envolvem manifestações culturais sob a égide do design, especialmente na confecção de artefatos e produtos diversos, como moda, carnaval e figurino. Estruturada em torno de três eixos temáticos, a disciplina articula reflexão teórica e diálogo com pesquisas em desenvolvimento no campo.

O primeiro eixo, Articulações entre Arte, Artesanato e Design, aborda definições e conceitos, matrizes teórico-metodológicas e abordagens contemporâneas. O segundo, Artíficos e Artefatos, explora questões relativas à autoria e à criação artística, promovendo diálogos com pesquisas em curso. O terceiro eixo, Práticas Tangenciais ao Design, examina pressupostos teóricos e possibilidades metodológicas que ampliam os limites do campo.

A disciplina oferece aos estudantes instrumentos conceituais para compreender o design em suas interfaces culturais e processuais, fortalecendo a reflexão crítica sobre práticas que questionam e alargam o campo do design.

Voltada às investigações sobre a imagem cenográfica, **Visualidades no Design da Cena** propõe reflexões e práticas no campo do design e da cenografia, tomando como eixo o estudo da obra de Gordon Craig, multiartista e designer cuja contribuição foi fundamental para o teatro e para as artes visuais. Parte da compreensão do teatro como um “lugar” em que arquitetura e espaço da cena deveriam coincidir, tal como ocorria, em sua percepção, nos teatros grego e medieval, pensamento que atravessará a obra de artistas do século XX, como Peter Brook.

A partir do exame de algumas obras, a disciplina procura compreender que ideias de espaço se produzem, como se articulam e quais são suas implicações para os estudos das artes e do design. Considera-se uma concepção ampliada do conceito de cenografia (desenho da cena), na qual correlações temporais, tecnológicas e culturais se presentificam no espaço, tangenciando aspectos pertinentes à visualidade contemporânea. A disciplina oferece aos estudantes instrumentos conceituais e metodológicos para qualificar suas investigações teórico-práticas, articulando reflexão crítica, análise de obras e experimentação no campo expandido do design da cena.

Por fim, a disciplina **Design e Contemporaneidade**, que tem como objetivo exercitar o olhar do aluno diante da imagem contemporânea, a partir de um enfoque teórico-prático, visando transitar por diferentes abordagens da metodologia, crítica e criação visual, com ênfase no exame da produção contemporânea do design e da arte. Por meio da leitura de autores contemporâneos como Bruno Latour, Tim Ingold e Richard Sennett, entre outros, aborda questões do design e dos processos mediados pelos artefatos no desenvolvimento de exercícios de criação em Design Visual, buscando integrar reflexões teóricas e exercícios práticos através da ruptura dos limites projetuais entre design e arte.

O conjunto das disciplinas, aqui apresentadas, evidencia a pluralidade que caracteriza a Linha. Nesse ambiente diverso, os estudantes consolidam seus fundamentos teóricos, confrontam perspectivas e desenvolvem ferramentas críticas que sustentam suas pesquisas, contribuindo para a continuidade e renovação do pensamento em design no programa.

Considerações Finais

A partir do exposto neste artigo, podemos dizer que a singularidade da Linha **Design e Cultura** no interior do PPGD/EBA/UFRJ reside na reunião

de docentes com trajetórias, referenciais e práticas diversas, cujos perfis atravessam o design gráfico e editorial, a iconologia, a semiótica, o design vernacular e as investigações de processos criadores nas fronteiras entre arte e design. Essa diversidade não configura uma dispersão conceitual; ao contrário, constitui a sua própria força constitutiva, o seu traço de diferenciação, permitindo que múltiplas abordagens incidam sobre o campo do design visual.

No contexto da Escola de Belas Artes, essa pluralidade encontra um terreno particularmente fértil. A tradição histórica da EBA, marcada pela interlocução entre as artes visuais, a cultura material e a experimentação técnica, favorece uma integração efetiva entre arte, design, cultura, tecnologia e sociedade. Essa abrangência amplia o espectro de atuação do Programa, fortalecendo campos para além do design institucional, como a moda, o design da cena e o Carnaval.

A ênfase na visualidade como construção histórica e social do olhar orienta as pesquisas desenvolvidas na Linha, assim como o compromisso com a abordagem teórico-prática. Mais do que tratar o design como objeto de análise, a Linha compreende também como ferramenta de investigação e produção de conhecimento. A prática projetual deixa de ser apenas aplicação técnica para tornar-se campo de problematização e experimentação. Essa articulação entre reflexão e ação contribui para formar pesquisadores capazes de questionar, reinterpretar e redimensionar suas próprias práticas, reconhecendo o potencial cultural e a responsabilidade social implicados no exercício do design.

Desta forma, os processos criadores, os modos de significação e as dimensões simbólicas e materiais do fazer são valorizados, ampliando o entendimento do design como mediação entre sujeitos, artefatos e esfera social, e contribuindo para a construção de um pensamento em design atento aos regimes de visualidade que estruturam a produção, a circulação e a disputa de sentidos na cultura contemporânea.

Referências

- AGAMBEM, G. **O fogo e o relato: ensaio sobre a criação, escrita, arte e livros**. São Paulo: Ed. Boitempo, 2018.
- BACHELARD, G. **A poética do Devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BACHELARD, G. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BARTHES, R. **Aula: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do Colégio de França**. São Paulo: Cultrix, 1980.
- BELTING, H. **An anthropology of images: picture, medium, body**. Princeton: Princeton University Press, 2011.
- BOURDIEU, P. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Editora Zouk, 2006.
- BOURDIEU, P. O mercado de bens simbólicos. In: **A economia das trocas simbólicas**. Organização Sérgio Miceli. 6. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009, p.99-181
- BROOK, P. **O espaço vazio**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2015.
- BURKE, P. **Testemunha ocular: o uso de imagens como evidência histórica**. São Paulo: Unesp Digital, 2017.
- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. Ed. São Paulo: Edusp, 2006.
- CIPINIUK, A. **Design: o livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção social**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, São Paulo: Editora Reflexão, 2014.
- CRAIG, G. E. **On the art of the theatre**. London: Heinemann, 1957 [1ª publicação: 1911].
- DELEUZE, G. **O que é filosofia?** São Paulo: Ed. 34, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 2005.
- ESCOBAR, A. **Designs for the Pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds**. Durham. London: Duke University Press. 2018.
- FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. 8a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- HUME, D. De la Norme du goût. **Essais Esthétiques**. Présentation de Rénée Bouveresse. Paris : Flammarion, 2000 P: 122-149.

INGOLD, T. **Fazer – antropologia, arqueologia, arte e arquitetura**. Petrópolis: Vozes, 2022.

INGOLD, T. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 18, n. 37, jan./jun. 2012.

INGOLD, T. Does Design stack up? Rethinking ground, generation and education. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1 (Suplemento), pp. 109-133, out./2023.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papirus, 1996.

KARLSSON, M. M. Rational Ends : Humean and Non-Humean Considerations. **Sat – Nordic**, 2005.

KRISTEVA, J. **História da linguagem**. Lisboa: Edições 70, 1999.

LATOUR, B. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Tradução de Daniel B. Portugal e Isabela Fraga. In: **Agi-tprop: Brazilian journal of design**, Ano VI - Número 58. pp. 1-21.

LE MOIGNE, J. **La Modélisation des systèmes complexes**. Paris: Dunod, 1999. (1ª edição 1990)

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 1993.

MEYERHOLD, Vsevolod. **Textos teóricos**. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España, 2008.

MITCHELL, W. J. T. **Picture theory**. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

MORIN, E. (2005) **Introduction a la pensée complexe**. Paris: Ed. Seuil., 2005.

NIEMEYER, L. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

PEIRCE, C. S. The fixation of belief. **Popular Science Monthly**, v. 12, p. 1-15, nov. 1877.

POSTEMA, B. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RANCIÈRE, J. **Aisthesis: encenas del régimen estético del arte**. Buenos Aires: Manantial: 2013.

ROSE, G. **Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials**. New Delhi; London: Sage Publications, 2001.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

SARRAZAC, J. **Sobre a fábula e o desvio**. Rio de Janeiro: 7Letras: Teatro do Pequeno Gesto, 2013.

SENNETT, R. **O artífice**. Rio de Janeiro, RJ: Editora Record, 2009.

VALÉRY, P. **Variedades**. Organização: João Alexandre Barbosa; tradução: Maiza Martins de Siqueira; posfácio: Aguinaldo Gonçalves. São Paulo: Iluminuras, 2000.

WOLFF, J. **A produção social da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.

Recebido: 23 de janeiro de 2026

Aprovado: 23 de Fevereiro de 2026.