

Ana Claudia Maynardes, Dianne Magalhães Viana, Nayara Moreno de Siqueira,  
Shirley Gomes Queiroz \*

# Design, Cultura e Materialidade

\*

**Ana Claudia Maynardes** é Professora adjunto da Universidade de Brasília. Membro do Departamento de Design, no qual atua nos cursos de graduação e pós-graduação como professora e pesquisadora na área de Design e Materialidade. Investiga temas relativos ao design, materialidade e cotidiano, e suas relações com memória, expressão cultural, meio ambiente e inclusão.

<anacm@unb.br >

ORCID: 0000-0001-8769-7987

**Dianne Magalhães Viana** é Professora associada do curso de Engenharia Mecânica e do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília. Atua em metodologias aplicadas a P&D e orientadas por projetos integrando ensino, pesquisa e extensão; desenvolve pesquisa em temas relacionados a processos criativos no design, educação, equidade de gênero nas áreas de STEM.

<dianmemv@unb.br >

ORCID: 0000-0001-8396-8022

**Resumo** Este artigo faz uma exposição sobre a linha de pesquisa Design, Cultura e Materialidade, na área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade, do Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade de Brasília. Apresenta a linha, por meio de um breve relato histórico acrescido do referencial teórico que constitui sua base e correlaciona os projetos de pesquisa. Além disso, destaca algumas questões que direcionam o pensar e o fazer design a partir de uma reflexão sobre a materialidade na produção e na dinâmica da cultura da sociedade contemporânea. Por fim, expõe os resultados alcançados, os avanços das pesquisas e possibilidades futuras.

**Palavras chave** Design, Cultura, Materialidade, Linha de pesquisa.

**Nayara Moreno de Siqueira** é Professora nível adjunto do Departamento de Design da Universidade de Brasília. Atua na interação com outras áreas como antropologia e arquitetura e nos temas que abarcam aspectos culturais na reflexão e projeto em design, a relação artefato e espaço, materialidade e processos do cotidiano, design por não designers e processos de decolonialidade pelo design.

<nayara@unb.br>

ORCID: 0000-0001-5342-5115

**Shirley Gomes Queiroz** é professora adjunta no curso de Design e no Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade de Brasília. Tem experiência na área de Design de Produto, Teoria do Design e investiga temas que abordam a relação entre as pessoas e os artefatos mediante aspectos sociais, culturais, simbólicos, afetivos e de identidade.

<shirley@unb.br>

ORCID: 0000-0002-9423-6123

## **Design, Culture and Materiality**

**Abstract** *This article makes an exhibition about the line of research Design, Culture and Materiality, in the area of concentration Design, Technology and Society, of the Postgraduate Program in Design, of the University of Brasília. It presents the line, by means of a brief historical report plus the theoretical reference that constitutes its base and correlates the research projects. In addition, it highlights some issues that direct thinking and making design from a reflection on materiality in the production and dynamics of the culture of contemporary society. Finally, it exposes the results achieved, the research advances and future possibilities*

**Keywords** *Design, Culture, Materiality, Research line.*

## **Diseño, Cultura y Materialidad**

**Resumen** *Este artículo realiza una exposición sobre la línea de investigación Diseño, Cultura y Materialidad, en el área de concentración Diseño, Tecnología y Sociedad, del Programa de Posgrado en Diseño, de la Universidad de Brasilia. Presenta la línea, mediante un breve relato histórico más el referente teórico que constituye su base y correlaciona los proyectos de investigación. Además, destaca algunas cuestiones que dirigen el pensamiento y la realización del diseño a partir de una reflexión sobre la materialidad en la producción y dinámica de la cultura de la sociedad contemporánea. Finalmente, expone los resultados obtenidos, los avances de la investigación y las posibilidades futuras*

**Palabras clave** *Diseño, Cultura, Materialidad, Línea de investigación.*

## Introdução

'Design, Cultura e Materialidade' é uma das linhas do Programa de Pós-Graduação em Design - PPGDesign - da Universidade de Brasília, dentre as três linhas da área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade. Recentemente passou por uma reestruturação no sentido de se adequar a um contexto de atualização e maior integração dos projetos de pesquisa e de revisão do próprio Programa.

O PPGDesign foi formado em 2013 com uma área de concentração única, "Design, Tecnologia e Sociedade", a qual representava as expertises dos pesquisadores de Design que participaram de sua criação. Inicialmente, a área foi pensada de forma a abranger estudos teóricos, práticos, históricos, críticos, estéticos e éticos no campo de design, e sua relação com tecnologia, cultura, educação, governo e sociedade. Mais especificamente, nesse escopo eram incluídos o design de informação, o design de interação, o design de produto, o design de serviço e o design sustentável. Nessa perspectiva, no âmbito da área de concentração foram instituídas duas linhas de pesquisa, "Design, Informação e Interação" e "Design, Cultura e Sociedade". A primeira, associada à investigação de contextos que envolvem a informação na vida em sociedade, e a segunda, aos processos do design tendo em vista a inter-relação entre cultura e sociedade, privilegiando aspectos multidisciplinares.

No período de sete anos é possível distinguir três fases vinculadas à linha de pesquisa Design, Cultura e Sociedade. A primeira fase, de constituição, envolveu os dois primeiros anos e reuniu pesquisadores de outras áreas, vindos dos cursos de Artes Visuais e da Engenharia Mecânica, no sentido de criar um grupo multidisciplinar e com vistas a estimular abordagens transdisciplinares nos projetos de pesquisa. A segunda fase foi caracterizada pela reorganização do PPGDesign com a criação de mais uma linha de pesquisa, intitulada Design, Espaço e Mediações para fins de se obter maior identificação entre os projetos de pesquisa. Ainda intitulada como Design, Cultura e Sociedade, a terceira fase se iniciou recentemente, com a entrada de pesquisadoras recém-doutoras, desta vez com o intuito de prover maior integração entre os projetos de pesquisa, visando relacionar o design e a cultura à materialidade em um sentido mais estrito. Deste modo, adotou-se a denominação de Design, Cultura e Materialidade para a linha.

Fundamentada na relação design, cultura e materialidade a linha de pesquisa contribui com a produção de conhecimento por meio de reflexões, questionamentos e experiências a partir de pesquisas do campo do design que se correspondem com os saberes de outros campos. Entende-se que a conjugação entre os conceitos de cultura e materialidade abrange as investigações sobre as relações entre o homem e seu cotidiano que envolve artefatos, processos e meio ambiente. Para tanto, a linha busca estimular a reflexão crítica acerca do campo do design na produção e na dinâmica da cultura na sociedade contemporânea.

Partindo do pressuposto de Morin (2001, p.56) em que a cultura é formada por culturas “sempre existe a cultura nas culturas, mas a cultura existe apenas por meio das culturas”, os artefatos, resultantes do design, podem ser considerados produtos culturais, a partir do momento que são engendrados com o objetivo de sustentar as práticas sociais correntes, pois carregam em sua materialidade, as tecnologias, os valores e as práticas que dizem respeito ao tempo e espaço em que são inseridos.

Assim, fazendo parte das tessituras sociais e culturais, os artefatos carregam em si hábitos, valores sociais, costumes e crenças e contribuem para condicionar as práticas sociais, os modos de pensar e as formas de comportamento. Ao tornar-se um mediador cultural por meio de conceitos, de imagens, de pensamentos e de artefatos que produz, ao design é solicitado conhecimento profundo das gentes, do tempo e do espaço e de seus discursos polifônicos (ONO, 2006).

Nesse sentido, as reflexões geradas na linha de pesquisa Design, Cultura e Materialidade reforçam, no campo do design, a assimilação do conhecimento sobre a materialidade projetada em todas as suas formas, para não só compreender como as pessoas se relacionam com as coisas, como também como elas próprias produzem estas teias de relações.

O presente trabalho tem por objetivo apresentar as principais questões que norteiam o pensar e o fazer design, na linha de pesquisa Design, Cultura e Materialidade, e refletir acerca dos resultados alcançados e perspectivas futuras, a partir do delineamento de temas e projetos de pesquisa.

O procedimento metodológico adotado neste artigo envolveu a reflexão, identificação e caracterização dos referenciais teóricos que constituem a base da linha de pesquisa e que correlacionam os principais projetos de pesquisa com os grandes temas dessa linha. Neste processo são evidenciados os aspectos gerais da conjuntura atual, como resultado da construção ao longo de sete anos de seguimento, destacando o processo de consolidação de uma abordagem sistêmica do fazer design.

## Referencial Teórico

Em ‘Design, Cultura e Materialidade’, design é compreendido como parte dos processos sociais que descrevem as trajetórias das sociedades tradicionais e recentes, em suas relações interculturais. Mais do que uma atividade, é um modo de pensar, significar e conceber materialidade e processos da vida cotidiana de grupos específicos ou de modo global, por meio da tradução de costumes e hábitos em artefatos e sistemas. A linha tem como um dos procedimentos metodológicos refletir sobre as coisas e, a partir delas, relacionar os aspectos que configuram as práticas humanas e a cultura em que se inserem.

Consideradas por Flusser (2007, p.193) como “obstáculos para remoção de obstáculos”, as soluções do design devem ter a capacidade de mediar pessoas e meio. Desse modo, deixam de pertencer à categoria de “objetivas, problemáticas” e passam a ser soluções “intersubjetivas e dialógicas”, que têm, por princípio, o intuito de unir, aproximar e articular realidades, pois, ao estarem presentes na intersubjetividade, criam, recriam, traduzem e dilatam realidades. Igualmente, as gentes envolvidas nesse processo - interlocutores/usuários - ao usufruírem de uma solução de design, por meio de um artefato, por exemplo, estão vivenciando possíveis significações, experiências e emoções baseadas na tradução de suas próprias realidades.

Ao considerar as dimensões interativas de resolução de problemas e produção de sentidos (MANZINI, 2015), localizamos o design no funcionamento dos processos culturais em que as duas polaridades se influenciam mutuamente e descortinam um campo de possibilidades de sua atuação.

Desde a origem na proposta de "pôr ordem na bagunça do mundo industrial" até o mundo complexo em que nos deparamos (CARDOSO, 2012), o design tem evoluído em diferentes paradigmas, contudo a natureza de traduzir e atender hábitos e costumes no que se refere à realidade material se mantém e é acrescida das questões mais complexas que a cultura de um grupo ou sociedade carrega. Questões de toda ordem norteiam as reflexões e diretrizes de projeto além de suas funções. A complexidade inerente a qualquer esfera da sociedade está presente no exercício reflexivo desta linha de pesquisa.

O conceito de cultura de Claude Lévi-Strauss (1908-2009) está vinculado à convenção da norma, o de Leslie White (1900-1975) tem base na geração de símbolos pelo homem (LARAIA, 1986, p. 54). “Todo comportamento humano se origina no uso de símbolos. Foi o símbolo que transformou nossos ancestrais antropóides em homens e fê-los humanos. (...) Toda cultura depende de símbolos.” (WHITE, 1955 apud LARAIA, 1986). Esta linha de conceituação de cultura atrela, necessariamente, o símbolo a uma forma física, porque entende que somente assim ele pode ser assimilado na experiência humana de sua materialidade.

O entendimento de cultura no âmbito da pesquisa em design, abarca alguns tipos de sistemas como adaptativos, cognitivos, estruturais, instrumentais e simbólicos. Cada um com o foco em um modo de comportamento do homem na relação com seu meio, sempre na busca de sua compreensão, ordenação e controle.

As formas dos artefatos não possuem um significado fixo, mas antes são expressivas de um processo de significação – ou seja, a troca entre aquilo que está embutido em sua materialidade e aquilo que pode ser apreendido delas por nossa experiência. Por um lado, as formas concretizam os conceitos por trás de sua criação. Para empregar um termo corrente hoje, os artefatos obedecem a uma “lógica construtiva”, a qual é a soma das ideias contidas em seu projeto com seus materiais e condições de fabricação. Por outro lado, formas e artefatos são passíveis de adaptação pelo uso e sujeitos a mudanças de percepção pelo juízo. (CARDOSO, 2012, p. 35)

Os resultados das ações dizem muito sobre o homem e sua cultura. Talvez o conjunto de artefatos digam mais sobre a sociedade de uma determinada época, do que os livros de história. Eles contam sobre experiências que nada mais são do que conhecimentos passados de geração a geração mutáveis e, ao mesmo tempo, permanentes em suas origens. Produção, utilização, disseminação, enfim, todo o processo que abarca a relação do homem com seus artefatos ou coisas, falando genericamente, se traduzem na cultura material da sociedade em que se insere.

Por abarcar todo o conjunto de bens palpáveis ou concretos de uma sociedade, a cultura material abrange desde edificações ou mesmo cidades inteiras até relógios de pulso. No geral, este conjunto de coisas caracterizam e identificam costumes, hábitos, enfim, maneiras de ser de um povo.

Diante de tamanha complexidade destes dias, é mister o exercício constante da consciência sobre a cultura material de uma sociedade para uma contribuição mais eficaz por parte do design. E a demanda constante por inovações advindas da dinâmica e rápida evolução dos modos de vida requer atenção e responsabilidade do designer, que tem como missão a ideação dos sistemas de objetos. Segundo Dohmann (2013, 32), o “objeto traduz na sua materialidade a intenção do ato preexistente que lhe deu origem; e a sua forma é produto de uma *performance* imaginada até mesmo antes da sua própria configuração física”.

Observar e analisar práticas associadas à produção e consumo de artefatos orientam a proposta em que designers de formação se envolvam, por meio da observação mais acurada sobre o meio cultural e o *modus operandi*, nas condições do homem no envolvimento com as próprias atividades. Para isso, é necessária a apropriação de um “materialismo cultural mais vigoroso” (SENNETT, 2012) na reflexão e no projeto em design.

O conhecimento sobre os aspectos culturais de uma sociedade é uma das premissas dos estudos no âmbito das ciências sociais aplicadas em que o design é parte. E o processo de materialidade viabiliza o fazer design nas traduções que ultrapassam a função de extensão do corpo físico do homem para revelar toda a sua subjetividade.

## **Abordagem sistêmica e transdisciplinar do fazer design**

O desafio do fazer design em um processo de design consiste em desenvolver soluções para questões de alta complexidade, ou seja, que requerem uma perspectiva extensiva do projeto, considerando características de complexidade e incertezas relacionadas à conjuntura. Há o fato de um processo de design ser dinâmico, suscetível a eventos e situações inéditas, envolvendo produtos e serviços e incluindo valores como “diversidade, flexibilidade, sustentabilidade, conectividade e interatividade”. Também, a autoria do projeto pode ser “distribuída ou coletiva” (FIGUEIREDO, et al., 2017, p. 70).

Uma interpretação do design de forma mais ampla compreende a contribuição de designers e não designers, fazendo assim do processo de design uma ação colaborativa e interdisciplinar, envolvendo profissionais de diferentes áreas, onde cada indivíduo que participa no processo desempenharia o papel de um “designer” (QUEIROZ & TRAMONTANO, 2010). Também o usuário é incluído nesse processo, produzindo valor e coadjuvando com a inovação, assim, o profissional designer passa a ser um vetor para a concretização de inovações.

Sommerman (2011, p. 86) caracteriza tal abordagem como transdisciplinar de tipo interdisciplinar, a qual consiste em uma forma de tratar problemas complexos em que se observam “trocas intersubjetivas dos diferentes especialistas, mas para o diálogo com os saberes dos diversos atores sociais e explicitando a pertinência dos saberes teóricos, dos saberes práticos e dos saberes existenciais ou vivenciais”.

Fatores que fundamentam essa abordagem sistêmica e transdisciplinar consistem, portanto, da apropriação, no fazer design, de questões ambientais, culturais, sociais, e políticas a partir da compreensão de que o design e a consciência dos aspectos relacionados ao meio em que se vive evoluem juntos.

Nesse sentido, quanto maior é o nível de consciência do designer, mais ele assume sua responsabilidade quanto às consequências daquilo que projeta. Seu interesse, em sentido amplo, reside no bem-estar geral da humanidade. Entretanto, este bem-estar só é verdadeiramente possível quando há equilíbrio social, cultural e ambiental. De acordo com Papanek (2014, p.31) “a ecologia e o equilíbrio ambiental são os esteios básicos de toda vida humana na terra; não pode haver vida nem cultura humana sem elas”.

Quanto à persecução por equilíbrio ambiental, Manzini (2009) alega que apesar das melhorias identificadas nos últimos anos, o uso de recursos do meio ambiente continua aumentando e, portanto, a demanda por soluções sustentáveis continua premente. Seu argumento é que o percurso adotado até então, não melhorou o cenário geral e, portanto, deve-se investigar soluções diferentes daquelas já exploradas. De acordo com o autor (p.8), “reconhecer o problema do meio ambiente não é sinônimo de comportamento e escolhas mais sustentáveis”, ou seja, reconhecer é apenas o início de um processo que se faz urgente.

Além dessa visão sistêmica é preciso migrar de uma economia baseada na escassez, de curto prazo, para uma economia baseada no valor, de longo prazo (ELLEN MACARTHUR FOUNDATION, 2019).

Modelos econômicos baseados na escassez, em resultados a curto prazo e com foco apenas nos processos, têm provocado efeitos diretos nas relações econômicas, sociais e ambientais. O atual modelo de desenvolvimento econômico-industrial tem privilegiado uma produção e um consumo desmedido, contribuindo com o processo de esgotamento dos recursos naturais, no aumento vultoso do consumo de matéria e energia e na produção excessiva de resíduos. A capacidade do planeta está cada vez mais

enfraquecida devido às práticas insustentáveis de extração, transformação, distribuição, consumo e descarte. Por isso, o enfrentamento dessas ações requer uma mudança estrutural na forma como o sistema econômico e social se move, alinhando rumo a um modelo no qual toda a cadeia de valor privilegie os impactos socioambientais.

## Projetos de pesquisa

Um design orientado a um modelo econômico regenerativo e restaurativo implica em novas propostas de design baseadas em melhores relações com os aspectos ambientais, fluxos de materiais e processos produtivos, e, por conseguinte, na revisão de valores sociais, culturais e hábitos.

Tendo em vista esses aspectos e diante do que foi exposto, a linha de pesquisa se organizou em torno de quatro grandes temas que consistem em projetos de pesquisa guarda-chuvas, a saber: (i) Design, memória e expressões culturais; (ii) Processos criativos para um fazer transdisciplinar; (iii) Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design com foco nos aspectos culturais; (iv) Design como vetor de transformação social e expressão identitária. Segue a descrição de cada um deles.

### Design, memória e expressões culturais

Entendendo o design como uma atividade que busca por soluções (materiais ou imateriais) que fazem a mediação entre o ser subjetivo e a intersubjetividade, considera-se que tais soluções são colocadas no mundo não apenas para o uso, mas para a reflexão por meio do uso em uma relação dialógica. Para tanto, ao ser adotada a noção de dialogismo, toma-se como preceito que as soluções propostas pelo design só podem ser pensadas como uma forma de mediação e interação dos indivíduos.

Seguindo uma perspectiva flusseriana, tenta-se entender a cultura material, menos como obstáculos à vida e mais como artefatos intersubjetivos (mediações), a partir da análise das relações culturais que estão por trás desses artefatos.

Partindo desse pressuposto, o projeto de pesquisa Design, memória e expressões culturais investiga temas relativos ao design, materialidade e cotidiano. Pesquisa o design e suas práticas, considerando os processos de interação, as mediações e as apropriações dos artefatos no cotidiano e seus desdobramentos. Tomando como premissa o design como um fenômeno cultural, pesquisa os fenômenos e as transformações que conformam novos cenários para a atividade de design e o consequente resultado para a cultura projetual e material, assim como propõe analisar e discutir as questões culturais presentes nos artefatos e os pressupostos que os levam a consti-

tuir a intersubjetividade. Atualmente, articula ideias e conceitos de design em suas manifestações tradicionais e recentes, e suas relações com memória, expressão cultural e meio ambiente.

O projeto de pesquisa propõe uma abordagem transdisciplinar que pode envolver tanto o estudo de cunho teórico, crítico e/ou histórico, quanto a prática projetual de design visando sempre uma perspectiva de produção de conhecimento científico.

Dentre os temas gerais de pesquisa desenvolvidos pelos estudantes estão: (i) o estudo da denominada “Cultura Digital”, pois, com o advento das tecnologias digitais, surgiu diferentes maneiras de uso dos serviços e alterações nas relações interpessoais, nos quais a conectividade digital e a mobilidade dos indivíduos estão contidas na variedade cultural a que a sociedade está imersa. Essa pesquisa, especificamente, estudou o uso de tecnologias digitais para o setor bancário; (ii) a relação design e artesanato, em que uma dissertação trata do novo papel do design como intermediador de processo para e a partir da autonomia, e das diversas abordagens de projetos colaborativos que buscam a emancipação dos envolvidos sob a ótica do design. Ainda no escopo da relação design e artesanato, outra pesquisa faz um levantamento e análise sobre a trajetória da construção das políticas em prol do artesanato no Brasil, levando em conta as interseções e relações com o design; e por fim, (iii) estudos na área socioambiental, partindo da premissa que o design deve deixar de ser parte do problema e passar a ser integrante de soluções factíveis, no que se refere aos desafios da sustentabilidade. Nesta perspectiva, os estudos se dedicam em como o design pode contribuir efetivamente para a mudança de perfis culturais, de produção e de consumo, conduzindo à resolução de problemas reais e à mudanças efetivas no sentido de uma maior sustentabilidade; (iv) estudos que investigam o potencial das metodologias e das contribuições da natureza interventiva e propositiva do pensamento de design para o desenvolvimento de artefatos inclusivos com foco na aprendizagem, comunicação e socialização de pessoas com deficiência auditiva, contribuindo para a transformação da realidade social.

### Processos criativos para um fazer transdisciplinar

Abordagens plurais que evocam uma visão interdisciplinar para resolver problemas complexos envolvem processos criativos e transformação do conhecimento com vistas a soluções inovadoras. Independente da área em que se procede a transformação do conhecimento há correlações possíveis com outras áreas e achados teóricos, refletindo diversas formas de interação com o mundo.

Este projeto de pesquisa prioriza analisar, desenvolver e aplicar metodologias capazes de despertar a criatividade em um ambiente de interdisciplinaridade, com vistas a um processo criativo para um fazer transdisciplinar.

Os subtemas relacionados ao projeto de pesquisa, “Design e Educação” e “Design e Tecnologia” circunscrevem contribuições do design nas áreas das engenharias, educação, sociologia, psicologia, saúde.

Em “Design e Educação” são investigados métodos de aprendizagem ativa que possam ser inseridos em uma nova abordagem híbrida, em processos de ensino-aprendizagem ativa, tais como, a aprendizagem baseada em problemas (PBL), a aprendizagem dirigida por projeto (PLE) estratégias de design thinking, técnicas hands on. Nessa perspectiva, Pedreira (2019), Koike, Viana e Vidal (2018) e Viana et al. (2017) relatam resultados de pesquisas de abordagens por projetos no ensino básico e no ensino superior.

Também podem ser incluídos nesse tema, pesquisas sobre metodologias baseadas em ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática - STEAM (em inglês, Science, Technology, Engineering, Art and Math). Nesses estudos são averiguados o uso de recursos da arte, do design, da educação e da engenharia, para o desenvolvimento de frameworks na integração de conhecimentos e formação por competências.

Complementando, são analisados métodos e processos criativos para suscitar a transferência de conhecimento para o ambiente profissional utilizando o desenvolvimento de protótipos como recurso de ensino-aprendizagem em equipes interdisciplinares

Em “Design e Tecnologia” são investigados e aplicados novos modelos intuitivos ou sistemáticos para processos criativos, sejam relacionados às linguagens de cada área, ou inspirados na cultura, no ambiente, na natureza ou em demandas da sociedade, tendo em vista a materialização de soluções inovadoras. Nesse âmbito, são incluídas pesquisas que envolvem a sistematização e aplicação de soluções orgânicas, estruturais e organizacionais, buscando respostas criativas e inovadoras para problemas envolvendo o homem, o ambiente e o uso de novas tecnologias. São exemplos dessas pesquisas contribuições nas áreas de saúde e biomimética (MACÁRIO, 2016, BRITTO, 2018, SENOO et al., 2019).

Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design com foco nos aspectos culturais

"Materialidade e processos do fazer cotidiano sob o viés do design e com foco nos aspectos culturais" é um projeto de pesquisa que tem como referência o arcabouço desenvolvido na tese que teve como objetivo a compreensão do comércio informal praticado no espaço urbano, na relação entre os aspectos de configuração e sociais. Buscou-se a compreensão da lógica social que subjaz às soluções encontradas pelo comerciante em relação ao que foi oferecido nos espaços abertos das cidades, em termos de configuração de espaço-forma (SIQUEIRA, 2016). Com isso, o comerciante foi encarado como designer do ambiente de trabalho, que é a composição do espaço, de elementos oferecidos pela arquitetura e artefatos levados, montados e desmontados do local escolhido e apropriado temporária e diariamente.

Propõe-se a ampliação da observação do grupo estudado – comerciantes informais em via pública – para outros grupos, como povos indígenas, quilombolas ou grupos urbanos formados por uma atividade comum: costureiras, ilustradores, artesãos, cozinheiros etc. A questão é observar o fazer, com todas as implicações materiais e práticas criadas por quem as executa e que, normalmente, não tem formação em design. A prática da atividade em si e a composição das condições de trabalho na atividade, refletem a cultura do grupo estudado composto, geralmente, por pessoas sem formação profissional em projeto, que acionam mecanismos criativos para solucionar problemas de ordem prática.

Volta-se para uma mudança de postura em relação à atuação dos não designers na criação dos artefatos, ambiente e modos de funcionamento das próprias atividades para contribuir de modo mais adequado e realista com o cotidiano desses grupos. Para isso, o design é encarado nessa pesquisa como o planejamento de meios de atuação para que situações existentes se tornem situações preferidas (MANZINI, 2015). A distinção feita entre diffuse design e expert design evidencia essa conceituação mais ampla de projetar, em que o primeiro é realizado pelos não designers, enquanto o segundo pelos profissionais nessa área.

Exercita-se a reflexão teórico-metodológica sobre o design a partir do modo de atuação dos não designers, que fazem parte de grupos específicos em termos funcionais e culturais. Com isso, o intuito é consolidar uma metodologia de observação, abordagem e análise para a formulação de recomendações nas bases de projeto e geração de novos questionamentos na relação entre design e cultura.

Uma das principais características da metodologia utilizada na pesquisa em questão é o diálogo com a antropologia por meio da etnografia. O estudo desenvolvido demanda itens instrumentais da pesquisa exploratória, com foco na atuação prática e em conjunto com a descrição dos fenômenos no tema exposto. O caráter exploratório da pesquisa se dá por meio de conversas informais com os praticantes das atividades; observação sistêmica das atividades em cada grupo observado; registros fotográficos para complementação da observação in loco. A análise, por ter cunho qualitativo, tem seus itens descritos e tratados de modo discursivo.

A pesquisa é evidenciada no atendimento embasado aos interesses dos estudantes de graduação e pós-graduação junto a grupos regionais e nacionais que apresentam demanda de projeto, ou mesmo um diagnóstico do que pode ser trabalhado como contribuição do design. Outro aspecto relevante é a oportunidade de parceria entre áreas do conhecimento, dentro das Sociais Aplicadas, que o projeto proporciona, engajando design e antropologia, principalmente, neste caso. Isso amplia o conhecimento sobre o objeto de estudo em ambas as áreas.

O intuito com este projeto é reconhecer as bases de projeto de artefatos, ambientes e serviços nas composições e nos modos de fazer dos que não são designers, em suas relações com as próprias atividades. Além disso, é valioso permear a relação entre conhecimentos tradicionais e científicos, assim como se apresentam nos contextos das atividades e grupos estudados.

## Design como vetor de transformação social e expressão identitária

O Design é uma atividade capaz de contribuir como vetor de rupturas e de transformações referentes à aspectos sociais, culturais, políticos e ambientais associados a interesses e conflitos que dificultam o avanço de uma sociedade mais justa e igualitária. O entrelaçamento desses fatores é melhor compreendido a partir de uma visão sistêmica que favorece a atuação do Design na ruptura de paradigmas nocivos à sociedade. Este projeto busca identificar possibilidades de atuação do Design capazes de fortalecer, ou originar, iniciativas que promovam a autonomia e a expressão identitária de pessoas que são, ou se sentem, socialmente marginalizadas, como idosos, mulheres, comunidades tradicionais quilombolas, indígenas, negros, imigrantes, refugiados, LGBT, entre outros. Estas possibilidades e iniciativas podem ser imateriais ou materiais. Nesse sentido, também é possível investigar os artefatos como meios para expressão de identidades coletivas ligadas a grupos específicos, movimentos socioculturais, ou como meio de expressão identitária de um indivíduo.

Vinculada a este projeto, está em finalização (2019-2020) uma pesquisa realizada sobre a atuação do Design como meio de fortalecimento de questões identitárias de mulheres na terceira idade a partir do estudo de caso do projeto social A Avó Veio Trabalhar, realizado em Lisboa, Portugal. Implementado pela Designer Susana António e o psicólogo Ângelo Compta, este projeto reúne mulheres acima dos 65 anos em um espaço criativo e colaborativo para produzir objetos artesanais, descobrir, experimentar e compartilhar técnicas de trabalhos manuais. Tem como objetivo, romper com os estereótipos relacionados ao idoso e proporcionar às mulheres envolvidas, a ruptura de crenças negativas que permeiam seu universo fazendo com que se sintam, em diversos casos, excluídas, vistas como inúteis ou pouco valorizadas pela sociedade. O estudo mostrou que, após algum tempo participando do projeto, a autoestima das mulheres investigadas aumentou e o seu senso de pertencimento e inserção social também se fortaleceu.

No que se refere às pesquisas desenvolvidas pelos estudantes cita-se, como exemplo, uma pesquisa de mestrado (FERNANDES, 2018) que investigou a contribuição do Design na conjuntura de “primavera feminista” vivenciada por jovens mulheres que se comunicam e se articulam, sobretudo, por meio da Internet. Essa pesquisa demonstrou a importância do Design em ações significativas ao combate às desigualdades de gênero, evidenciando a atuação do Design como vetor de transformação social.

Outra pesquisa (CAVALCANTE, 2020, no prelo), aborda o Design como uma das atividades responsáveis pelos impactos ambientais em segmento voltado a produtos que minimizam os danos ao meio ambiente e estimulam a consciência ambiental dos seus usuários. Na análise, verifica-se a oferta de produtos ecológicos e a relação com a conscientização ambiental e o estímulo de novos hábitos de consumo.

Mais uma pesquisa (MAGALHÃES, 2020, no prelo), reflete sobre a atuação do Design na articulação intercultural entre comunidade científica e povos tradicionais, especialmente em movimentos socioambientais como a coleta de sementes nativas em território quilombola Kalunga.

Esses exemplos demonstram que as pesquisas desenvolvidas pelos estudantes vinculados a este projeto de pesquisa, abraçam causas sociais, políticas e ambientais e procuram identificar potencialidades do design como vetor de rupturas e transformações sociais.

## Considerações Finais

Poderíamos ler a proposta da linha a partir do conceito de “ideologia” de Bakhtin (2004). Para esse autor, a “ideologia” seria baseada em toda produção humana forjada no cotidiano. Esse conceito penetra todo gesto humano e o carrega de significado e promove uma discussão que tem sua base na concretude do mundo. Ao permitir que os gestos humanos sejam significados como experiências, esse conceito bakhtiniano permite potencializar a concretude no mundo, por sua materialidade e como signo ideológico. Isso significa que o signo “ideológico”, para além de ser um traço material do fenômeno é uma instância de constituição da subjetividade.

E, nessa mescla das dimensões primordiais de resolução de problemas e produção de sentidos, o pensar a materialidade e todo o contexto cultural que a envolve, cria e dela é fruto, é do que essa linha de pesquisa se ocupa.

Aqui estudamos o design que convive com as diferenças - étnica, cultural, de gênero, sexual, econômica, social, física -, e evidencia as expressões culturais. Supõe que o mundo dos artefatos represente, reproduza e transforme as práticas culturais e que, igualmente, dê legibilidade às dinâmicas das sociedades.

‘Design, Cultura e Materialidade’ tem uma trajetória de amadurecimento, consolidação e diversificação dos temas a que se propõem tratar. O interesse pelas pesquisas desenvolvidas no âmbito da linha é crescente e suas contribuições para o arcabouço do conhecimento gerado no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Design da UnB é inegável.

## Referências

- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 11 ed. São Paulo: Hucitec, 2004.
- BRITTO, Talita Machado. **Design e saúde: contribuições para o cuidado da doença de Alzheimer e outras demências**. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

- CAVALCANTE, Láisa Rebelo. **Design e consciência ambiental**: estudo sobre o consumo de produtos para menstruação. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020, no prelo.
- DOHMANN, Marcus (org.). **A experiência material**: a cultura do objeto. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.
- ELLEN MACARTHUR FOUNDATION. **Economia Circular**. Disponível em: <<https://www.ellenmacarthurfoundation.org/>> Acesso em: 30/08/2020.
- FERNANDES, Ana Beatriz Rabelo Andrade. **O design na articulação de feminismos em rede: da representação de identidades individuais à construção de uma identidade política feminista**. 2018. 129 f., il. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34055>
- FIGUEIREDO, Luiz Fernando Gonçalves de; Ourives, Eliete Auxiliadora Assunção; Silva, Carolina Scandarola da; Victoria, Isabel Cristina Moreira; **Abordagem sistêmica do design em microempresas e empresas de pequeno porte no Alto Vale do Itajaí com foco em inovação e sustentabilidade**. In: São Paulo: Blucher, p. 64-75, 2018.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- KOIKE, C. M. C. C. ; VIANA, D. M. ; VIDAL, F. B. **Mechanical engineering, computer science and art in interdisciplinary project-based learning projects**. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, v. 46, p. 83-94, 2018.
- LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.
- LEON, Ethel. Design e artesanato: relações delicadas. *Revista D'ART*, v. 12, p. 64-67, 2005.
- LITTLE, Paul (org.). **Conhecimentos tradicionais para o século XXI**: Etnografias da Inter-cientificidade. São Paulo: Annablume, 2010.
- MACÁRIO, Henry Magalhães. **Design e tecnologia assistiva**: uma abordagem inserida em um contexto de reabilitação. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- MAGALHÃES, Luana Santa Brígida. **O design na articulação entre conhecimentos tradicionais e técnico-científico**: Coleta de sementes nativas no território quilombola kalunga no vão do moleque. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2020, no prelo.
- MANZINI, Ezio. **Design, when everybody designs**: an introduction to design for social innovation. Massachusetts, USA: MIT Press, 2015.
- MANZINI, Ezio. New design knowledge. *Design Studies*, v.30, no.1, p. 4-12, 2009.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2001.
- PACEY, Philip. 'Anyone Designing Anything?' Non-Professional Designers and the History of Design. *Journal of Design History*, Oxford University Press, Vol. 5, No. 3, 1992. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1315839>. Acesso em: 30/08/2020.
- PAPANEK, Victor. **Design for the real world – human ecology and social change**. New York: Van Nostrand Reinhold, 2000.
- PAPANEK, Victor. **Arquitetura e Design**. Ecologia e Ética. Lisboa: Edições 70, 1995.
- PEDREIRA, Bianca Rosendo. **Design e Educação**: Contribuições para o desenvolvimento do potencial criativo em estudantes com altas habilidades/superdotação. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2019.
- QUEIROZ, F., TRAMONTANO, M. Uma visão sistêmica do processo de design de edifícios de apartamentos. In *VÍRUS*. N. 3. São Carlos: Nomads.usp, 2010. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus03/nomads/layout.php?item=2&lang=pt>. Acessado em: 28/08/2020.

- ONO, Maristela Mitsuko. **Design e Cultura**: sintonia essencial. Curitiba: Edição da Autora, 2006. 132 p.
- SENNETT, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2012.
- SENOO, G. H. ; Gomes, V. H. P. ; Borges, J. V. Q. S. ; VIANA, D. M. ; Koike, C. M. C. C. **Biomimética no design e locomoção de robô apodal**. In: Editora Poisson. (Org.). Educação no Século XXI - Artes & Design. 1ed. Belo Horizonte: Editora Poisson, 2019, v. 12, p. 164-174.
- SIQUEIRA, Nayara Moreno de. **A indisciplina que orienta – design no espaço urbano**. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.
- SOMMERMAN, Américo. **Complexidade e Transdisciplinaridade**. TERCEIRO INCLUÍDO ISSN 2237-079X NUPEAT-IESA-UFG, v.1, n.1, jan./jun., p.77-89, 2011.
- THACKARA, John. **Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo**. São Paulo: Saraiva: Versar, 2008.
- VIANA, D. M.; Koike, C. M. C. C. ; Vidal, F. B. ; Doca, T. C. R. ; Henriques, A. M. D. Projetos interdisciplinares: Promovendo a integração de conhecimentos. In: Aida Guerra; Fernando Rodríguez-Mesa; Fabián Andrés González; María Catalina Ramírez. (Org.). **Aprendizaje basado en problemas y educación in ingeniería**: Panorama latinoamericano. 1ed. Aalborg: Aalborg University Press, 2017, v. 1, p. 20-43.

**Recebido:** 05 de março de 2020.

**Aprovado:** 20 de junho de 2020.