

## O Design na esfera social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas

Actas de Diseño (2018, diciembre),  
Vol. 26, pp. 220-227. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2015  
Fecha de aceptación: septiembre 2016  
Versión final: diciembre 2018

Ana Beatriz Pereira de Andrade, Ana Maria Rebello Magalhães, Henrique Perazzi de Aquino e Paula Rebello Magalhães de Oliveira (\*)

**Resumo:** Trata-se de uma cartografia em Design Social e a repercussão desta possibilidade metodológica em Design no Brasil. Apresenta-se um breve panorama da História do Design, com recorte no que tange à esfera social, tratando do caráter projetual e multidisciplinar do ensino na área. Colocam-se em cena alguns casos profissionais relevantes a título de exemplo da diversidade de ações entre Design e corpus social. A intenção é a de propor reflexões e desdobramentos aos atores sociais.

**Palavras chave:** História - Design - Brasil - Ensino - Design Social.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 227]

### Introdução

A presente proposta, intitulada *O Design na Esfera Social: princípios teóricos e propostas em ensino e práticas* coloca em cena princípios históricos do Design Social. Considera-se a prática projetual como atividade-fim em Design. Dessa forma, a opção por ação didático-pedagógica no caminho do Design Social propõe atitude para desenvolvimento de produtos junto com grupos sociais não para os grupos sociais.

Acredita-se que o Design Social promove o comprometimento dos futuros profissionais em Design com os interlocutores. O projeto não tem início na intenção de um produto, mas na vivência do processo projetual. Assim, o processo de pesquisa e o desenvolvimento do produto final têm importância igualitária.

Reconhecido o caráter multidisciplinar e híbrido do Design, recorre-se a bases teóricas em áreas diversas.

A pesquisa é subdividida em duas partes. A primeira trata do Ensino em Design no Brasil, considerando origens e enfatizando aspectos multidisciplinares. Em seguida, mencionam-se bases teóricas do Design Social apontadas em pesquisas contemporâneas. Por fim, a guisa de conclusões, aponta-se possíveis desdobramentos e reflexões acerca de possibilidades metodológicas singulares para projetos em Design em constante mutação.

### 1. Ensino Multidisciplinar em Design

Em 1951 a exposição de Max Bill, na I Bienal de Arte de São Paulo, marcou a fundação do Instituto de Arte Contemporânea - IAC. Era intenção de Pietro Maria Bardi instaurar uma Escola de Desenho Industrial de forma a contribuir, através das artes aplicadas, para a formação de uma consciência clara da função social da arte Bardi (1948).

À luz da Bauhaus, o curso teria um ano preliminar, e, em seguida, frequência a oficinas práticas. Com a duração de dois anos, considerava que o Desenho Industrial no Brasil

estava pra ser construído. A composição inicial da equipe contou com arquitetos, artistas plásticos e fotógrafos. Logo agregou historiadores, sociólogos e antropólogos. O IAC explicitou inspiração e buscou relações diretas tanto com a Bauhaus (Dessau) quanto com o Institute of Design (Chicago).

O Curso do IAC em São Paulo é uma adaptação às nossas condições e possibilidades do célebre curso do Institute of Design de Chicago, dirigido pelo arquiteto Serge Chermayeff, e fundado em 1937 por Walter Gropius e Moholy-Nagy como uma continuação da famosa Bauhaus de Dessau (...). O IAC representa portanto em São Paulo –de maneira indireta– as principais ideias da Bauhaus, depois de seu contato com a organização industrial norte-americana (Ruchti, 1951 como citado em, Blum).

Entende-se que tais aproximações deram-se, não por afinidades didático-pedagógicas, mas por orientação direcionada para empresas e indústrias em substituição a comunidades artísticas. O IAC propunha que modernos métodos tecnológicos e de produção pudessem estar a serviço da produção de objetos em grande escala. Essa prática era entendida como um dos princípios da arte contemporânea no país.

Porém, esse posicionamento estabeleceu uma espécie de conflito semelhante ao ocorrido nas escolas de Design dirigidas por Walter Gropius e Lazlo Moholy-Nagy. Ambas, consideradas desdobramentos da Bauhaus nos Estados Unidos da América. Cabe ressaltar que o fechamento da Bauhaus na Alemanha, na década de 1940 do século passado, deu-se não somente pela religiosidade judaica dos principais mestres, mas sobretudo pelos ideais socialistas proferidos por estes.

Gropius fazia alusão direta aos princípios do movimento Arts and Crafts (William Morris), buscando um modelo de escola fundado na felicidade e no ofício prazeroso e coletivo. Moholy-Nagy criticava severamente a sociedade

industrial, afirmando que a educação deveria priorizar o homem e não o produto e o lucro, além de defender que a escola dirigisse a indústria e não o contrário. Margolin (1997) identifica que a manutenção de uma visão holística e humanista proveniente do praticado na Europa não era possível diante do pragmatismo norte-americano que, na época, sustentava financeiramente as escolas de Design. O IAC franqueava atividades, distribuía bolsas de estudo e material didático. Não conseguiu se sustentar sem financiamento de empresas e indústrias privadas. Assim, fechou as portas em 1953. Há várias versões para esse fato. Destaca-se a de Wollner (2003):

Quando o professor Bardi, em princípios dos anos 50, pensou na criação do Instituto de Arte Contemporânea, sua intenção foi a de formar designers profissionais para integrarem-se à indústria brasileira emergente que, deveria se preparar para desenvolver produtos criativos e de nível competitivo visando a exportação. Teve de fechar a escola três anos depois por desinteresse da indústria no aproveitamento dos jovens designers que formou. A grande maioria dos industriais brasileiros preferia pagar royalties para produzir aqui ou importar produtos criados no exterior (na maioria dos casos, inadequados à nossa cultura e tecnologia) ao invés de investir no próprio desenvolvimento (Wollner, 2003).

Foram alunos do IAC diversos profissionais de renome em Design, responsáveis por importantes projetos na área. Podem ser citados nomes como: Alexandre Wollner, Emilie Chamie e Ludovico Cauduro. É inegável o legado do IAC quanto à proposição de questões acerca do Design no Brasil. Por exemplo, a de pensar o lugar do designer na sociedade brasileira. Em um trecho de matéria publicada no Diário de S. Paulo, quando da fundação do IAC, lê-se:

Assim, torna-se necessário frisar, aos homens responsáveis pelos projetos iniciais, que serão entregues aos fabricantes, o alcance e a verdadeira significação do seu trabalho. Diário Oficial do Estado de São Paulo [DOSP] (1950).

A mesma matéria esclarece a associação entre Design e Arquitetura em São Paulo:

[...] uma orientação nitidamente vanguardista a seus alunos. Pretende o Instituto acentuar o espírito de pesquisa no terreno da arquitetura, urbanismo e artes aplicadas [...] DOSP (1950).

Considera-se ainda a relevância dos ideais de Bardi (1948), na insistência quanto à instauração de um espírito contemporâneo, para uma mudança no gosto das elites brasileiras.

Embora o Curso de Desenho Industrial do IAC não tenha obtido reconhecimento formal enquanto graduação, resultou, segundo Niemeyer (1997) em uma semente para o que veio a seguir: a Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI.

Após a transferência da Capital Federal para Brasília em 1960, Carlos Lacerda assumiu o governo do Estado da Guanabara. Político com qualidades administrativas inovadoras, Lacerda acreditava que deveria acompanhar o desenvolvimento industrial do país.

Nesse sentido, o secretário de Educação, Carlos Flexa Ribeiro, foi elemento de ligação no governo para ampliação de algo já existente no Museu de Arte Moderna - RJ: a Escola Técnica de Criação Artística - ETC.

Por ocasião da inauguração do MAM/RJ (1958), discursou Flexa Ribeiro:

Vemos surgir centenas de empresas que exigem uma preparação adequada à era tecnológica que se aproxima. Isso implica que paralelamente a essa ordem de coisas, deva surgir uma formação artística adequada. Não podemos voltar as costas para o espírito moderno, criador de novas formas, sem perder de vista a pesquisa de soluções plásticas suscetíveis de solucionar a antinomia entre arte e produção industrial. Daí a ideia de organizar um museu que seja também uma escola (1958).

O plano inicial foi apresentado por Tomas Maldonado e contou com a orientação pedagógica da Escola de Ulm representada por Max Bill. Nos anos 1959 e 1960 foram desenvolvidos diversos cursos em Comunicação Visual, com a participação de Otl Aicher, Alexandre Wollner e Aloisio Magalhães.

Na proposta inicial a intenção era a de que:

A Escola Técnica de Criação Artística do MAM/RJ (1958) terá por objetivo preocupar-se com os problemas que digam respeito ao próprio crescimento do país e, sob esse referencial, criar sobre bases educativas inéditas no Brasil um centro de pesquisa no domínio da cultura contemporânea. De acordo com sua natureza, a ação dessa escola procede em síntese de uma ideia essencial: a de uma educação integral do indivíduo a fim de realizar em dois sentidos a obra necessária de renovação: a) na ordem das comunicações recíprocas do homem ao homem (desde o livro até a televisão); b) no domínio do equipamento material oferecido à vida moderna desde os utensílios domésticos até os problemas urbanos (1958).

Assim como no IAC, os custos tornaram-se altos e logo a ETC também não vingou. Houve divergências entre (Bill & Maldonado) formou-se um grupo de trabalho para a criação de uma escola de Desenho Industrial. Porém, nada estava devidamente formalizado e aprovado pelo governo.

Finalmente, em 1962, foi assinado o Decreto n. 1443 criando a Escola Superior de Desenho Industrial. Destaca-se que as grades curriculares iniciais do IAC, da ETC e da ESDI contemplavam a multidisciplinaridade, compreendendo a natureza híbrida da atividade Design.

A ESDI é considerada a primeira Escola de Design da América Latina. Desde sua fundação foi regularizada em nível de graduação e, em 1973, vinculada à antiga Universidade do Estado da Guanabara (UEG), atual Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Faz-se

menção a Carmen Portinho cuja atuação foi definitiva para que a ESDI mantivesse seu isolamento geográfico das instalações da UERJ com bases na singularidade do ensino em Design.

O corpo docente à época era composto em sua maioria por designers com formação fora do país. Dentre os quais Alexandre Wollner e Karl Bergmiller.

O curso, inicialmente, propunha três especializações: a primeira tratando de novas tecnologias da imagem, a segunda de comunicação verbal e a terceira dedicada a formar profissionais para desenvolver projetos de objetos que compõem o cotidiano doméstico (Niemeyer, 1997).

As disciplinas foram agrupadas em três departamentos: Programação Visual, Projeto de Produto e Integração Cultural.

De forma generalista, foram definidas as habilitações em comunicação visual ou programação visual e desenho industrial. Cabe considerar que esta discussão é presente e cada vez mais ampla até os dias de hoje. A maioria dos cursos de Graduação Plena oferece habilitações em Design Gráfico e Design de Produto que contemplam diversas expertises (moda, têxtil, interiores, joias, automobilístico, mobiliário, informacional, etc.). Pode-se verificar que atualmente cursos em Design de Moda apresentam crescimento quantitativo (qualitativo também). Também há que se levar em conta outra modalidade de Ensino Superior: a da Graduação Tecnológica (de curta duração). Enfim, pode-se afirmar que são recorrentes nos fóruns acadêmico-científicos que tratam do ensino em Design, e mesmo nas reformulações curriculares internas, questionamentos e proposições quanto ao generalismo de habilitações, ênfases e vocação/identidade dos cursos. Embora a presença da estética modernista nas propostas dos cursos em Design no país até aquele momento, o curso da ESDI priorizou a estética racionalista proveniente da Escola de Ulm. Esta tem por características formas geométricas retilíneas, e os padrões europeus do corpo docente inicial eram bastante inflexíveis.

Exemplifica-se:

O rigor do racionalismo de Walter Gropius pode ser ilustrado pelo relato de Oscar Niemeyer sobre a visita que aquele fez à casa do arquiteto na Estrada das Canoas, no Rio de Janeiro, cuja excelência de projeto é notória. Nessa ocasião, Gropius teria dito à Niemeyer: ‘Sua casa é muito bonita, mas não é multiplicável.’ Niemeyer respondeu que não poderia ser multiplicável face ‘às inclinações irregulares do terreno’. Para o arquiteto brasileiro, Gropius, professor ilustre, foi um dos que mais difundiram as ideias limitadoras da Bauhaus (Maciel, 1993 como citado em Niemeyer, 1997).

Em termos de atuação profissional dos estudantes, a influência de Bergmiller era determinante. Trabalhavam em escritórios e compunham a equipe do Instituto de Desenho Industrial (IDI/MAM-RJ) que oferecia estrutura de oficinas de produção em padrão industrial. No Design Gráfico os pilares eram Wollner, que compunha equipes

para o desenvolvimento de identidades corporativas em São Paulo, e Aloisio Magalhães, fundador do primeiro escritório em Design no Rio de Janeiro. Este, o PVDI, teve sua primeira equipe formada por dez estudantes da primeira turma da ESDI, dentre os quais podemos citar os importantes profissionais: Escorel (2000), Joaquim Redig, João Leite (2003) e Marcia Rosefelt. Ludwig Mies van der Rohe disse: “A Bauhaus não era uma instituição com um programa claro: era uma ideia” (Droste, 1990). Propõe-se pensar nas consequências desta ideia, considerados os 52 anos desde o início do Ensino em Design no Brasil. Considera-se que, ao longo dos anos, esta prática assumiu identidade própria, uma brasilidade somente possível com caráter interdisciplinar e entronização do hibridismo. Pode ser verificada também ampliação do número de cursos em nível de Mestrado e Doutorado e quantitativo de fóruns acadêmico-científicos na área dotando o Design da possibilidade de pesquisa.

De acordo com Flusser (2007), O Design que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres.

A graduação também se adaptou à contemporaneidade, buscando práticas e modelos pedagógicos diversos. A interdisciplinaridade é uma das vivências que atende a dinâmica deste tempo. Segundo os princípios da antropo-ética, propostos pelo filósofo Morin (2000) em *Os sete saberes necessários à educação do futuro*, pode-se propor uma educação que religue saberes e ensine a realidade terrena, a compreensão e a ética do gênero humano.

Segundo o autor:

Kant já dizia que a finitude geográfica de nossa terra impõe a seus habitantes o princípio de hospitalidade universal, que reconhece ao outro o direito de não ser tratado como inimigo. A partir do século XX, a comunidade de destino terrestre impõe de modo vital a solidariedade. [...] a regeneração democrática supõe a regeneração do civismo, a regeneração do civismo supõe a regeneração da solidariedade e da responsabilidade, ou seja, o desenvolvimento da antropo-ética. [...] a comunidade de destino planetário permite assumir e cumprir esta parte da antropo-ética, que se refere à relação entre indivíduo singular e espécie humana como todo. [...] o ensino por disciplina, fragmentado e dividido, impede a capacidade natural que o espírito tem de contextualizar. E é essa capacidade que deve ser estimulada e desenvolvida pelo ensino, a de ligar as partes ao todo e o todo às partes (Morin, 2000).

Em Design para um mundo complexo, o historiador da arte e do Design Rafael Cardoso Denis define que o Design é fundamental para construir pontes, forjando relações num mundo esfacelado pela especialização e fragmentação dos saberes.

O design é um campo de possibilidades imensas no mundo em que vivemos. Por ser uma área voltada, historicamente, para o planejamento de interfaces, e para a otimização de interstícios, ela tende a se ampliar a medida que o sistema se torna mais complexo e a medida que aumenta, por conseguinte, o número

de instâncias de inter-relação entre suas partes. O design tende ao infinito –ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos do conhecimento. [...] a grande importância do design reside em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação dos saberes (Denis, 2012).

O professor emérito da Universidade Federal do Rio de Janeiro e intelectual brasileiro Muniz Sodré, em Reinventando a educação, aponta para a necessidade de reescrever e reinstalar o processo e o pensamento educacional na contemporaneidade. Entende também a tecnologia como instrumento para sair da razão lógica e ir para outros tipos de razão, não pensando apenas em técnicas.

A imagem, por exemplo, é instrumento para introduzir uma lógica do sentido, e pode ser formativa em uma educação para o sensível. Educação que emociona para o afeto entendido como categoria social. Assim, é possível estabelecer outra lógica da estética, sendo a imagem parte desse processo. Sodré acredita em processo de mudança individual a partir do lugar de pertencimento como princípio para a universalização. Ou seja, num pensar Ensino em Design considerando as raízes. Niemeyer (1997) em Aula Inaugural proferida na FAAC/UNESP, intitulada Design - uma estratégia para o desenvolvimento humano, em 2014 deseja:

Um Design centrado em valores humanos para além dos interesses econômicos. Um Design como um conjunto de princípios e de práticas éticas. [...] que o Design Contemporâneo brasileiro esteja cada vez mais comprometido com o seu papel de agente de transformação social, inovação, valorização da diversidade, construção de novos significados, preservação do meio ambiente e expressão da ética (Niemeyer, 2014).

## 2. Panos de fundo em design social: referenciais teóricos

Em revisão bibliográfica, verifica-se a multiplicidade de princípios acerca das metodologias de projetos em Design. Este artigo apresenta proposições com recorte em Design Social. Considera-se que as reflexões acerca de projetos em Design são diversas, estão em movimento e constante reelaboração. Assim, faz-se necessária a exposição de algumas que norteiam as bases teóricas desta pesquisa.

Pesquisas contemporâneas consideram a diversidade de contribuições e ações decorrentes das práticas metodológicas em Design Social. Papanek (1997) em Design para um mundo real, estabelece o compromisso de colocar em prática o projetar de objetos que reiteram a ação de interferência do Design no corpus social, emocionando e pé formatizando o contexto.

Gui Bonsiepe enfatizou o caráter técnico, associado à experiência e à sensibilidade para as atividades de projeção. O autor determina limites e fronteiras entre Design, Arte e Artesanato, enfatizando o caráter de reprodutibilidade inerente aos processos e produtos industriais.

A integração entre projeto e atitude do designer foi posta em cena por Tomas Maldonado, aproximando os resultados (produtos) de outras áreas do conhecimento. Passam a ser considerados aspectos sociais, culturais, econômicos ao longo do processo de projeto.

Pavel Soloviev, designer soviético e diretor da OKB 19, pensou o Design como uma atividade que atendesse tanto às necessidades materiais quanto às espirituais do ser humano. Nesse sentido, determinar as questões formais não excluiria os aspectos de funcionalidade e produtividade do produto. Esta foi uma das sementes para a constituição do conceito de Design Social como uma prática de interação do processo de projeto e do produto gerado com o contexto.

A designer, professora e pesquisadora Pacheco (1996) afirma que:

O Design Social ligou-se às minorias para contornar os limites comerciais que a indústria impunha ao exercício do projeto. [...] na verdade, tem uma relação de trabalho onde o designer trabalha com alguém e não para alguém (Pacheco, 1996).

Pode-se afirmar que faz parte dos princípios do Design Social abordagens projetuais que contemplam metodologias participativas e a inclusão de valores referentes à sustentabilidade e a aspectos de contextos culturais. Um deslocamento dos dogmas estabelecidos pela Bauhaus e pela Escola de Ulm coloca em cena discussão acerca do Design na contemporaneidade.

Findeli (2001) propõe algumas questões em educação e prática projetual em Design:

Para que metaprojeto contribui um projeto ou um currículo em Design? Qual a significação final de um projeto em Design? O Design pode encontrar sua razão de ser dentro de sua própria área? Qual a autonomia do Design? (Findeli, 2001).

Essas indagações implicam em admitir a complexidade nos parâmetros de projetos em Design, a cada dia apontando para outras responsabilidades no campo do social. Uma das inovações do autor aponta para um pensar em ciência envolvida, e não ciência aplicada. Conceitos que convergem com o proposto por Pacheco (1996).

Nesse sentido, projetar Design não parte de problema, mas de um sistema. bem como, em vez de solução para um problema, designers deparam-se com situações de um sistema. Portanto, a materialização de um produto (objeto final) não é a única possibilidade transformadora. Sobretudo pelo fato de que os usuários, entendidos como interlocutores, passam a assumir papel de protagonistas. Ou seja, vivências metodológicas participativas tornam-se desafios que modificam, a todo o tempo, os princípios que anteriormente possam ter norteado a proposta de projeto inicial.

Whiteley (1993) acredita que uma visão crítica, partindo originalmente de Papanek (1977), constrói um designer valorizado. Este é corajoso e audacioso, capaz de enxergar um potencial sustentável de vida para a sociedade. Margolin (1997) partindo dos mesmos princípios de Papanek (1977) aponta para um Design que se opõe a

uma orientação exclusivamente voltada para o mercado de consumo de massa: uma prática que priorize questões sociais. Prossegue, demonstrando possibilidades de contribuições e atitudes transformadoras desde que o designer atue em equipe multidisciplinar. Entende-se que o definido pelo autor como um modelo social de Design possa ser compreendido como aspecto determinante do processo de projeto em Design Social.

Os pesquisadores Fornasier, Martins, Merino et al. (2012) consideram variadas possibilidades de ações em Design Social:

[...] projetos voltados para a inserção social; projetos que visam a manipulação de pessoas por meio subliminar; projetos que alcancem repercussão social não intencional; projetos sociais intencionais e os voltados ao meio ambiente (Fornasier, Martins, Merino et al., 2012).

Os voltados para a inserção social compreendem as atividades em parceria com indústria e comunidade com ênfase no aspecto social da produção e um potencial mercadológico de vendas. A título de exemplo, estaria a carioca Cooperativa de Trabalho Artesanal e de Costura da Rocinha - COOPA-ROCA, em que retalhos de tecidos e do lixo industrial têxtil (oriundo de grifes) são reaproveitados para criação de objetos utilitários, de decoração e vestuário.

Em projetos que visam à manipulação de pessoas por meio de imagem subliminar, subentende-se preocupação ética por parte do designer, a fim de distinguir o foco central do resultado de possíveis simulacros.

Os autores supracitados ilustram esta ideia tendo por base o filme *Arquitetura da Destruição*:

Considerado um dos melhores estudos sobre o nazismo, retrata a trajetória do 'artista medíocre' Hitler, que tinha como princípio fundamental embelezar o mundo, mesmo que tivesse que destruir parte dele. Para este fim usava um sistema de identidade visual eficiente e eficaz na comunicação com os germânicos, convencendo-os de sua superioridade e inferiorizando certas raças (Fornasier, Martins, Merino et al., 2012).

Projetos que alcançam repercussões sociais não intencionais são os que pretendem algo em um grupo e geram desdobramentos não previstos.

Assim:

O símbolo do Quarto Centenário da Cidade do Rio de Janeiro, criado por Aloísio Magalhães em 1964, teve a capacidade de envolver e integrar as pessoas de uma cidade de tantos contrastes, concedendo-lhe uma identidade. Foi adaptado e aplicado pela população em diferentes suportes como pipas e biquínis (Fornasier, Martins, Merino et al., 2012).

Os projetos sociais intencionais são desenvolvidos com o objetivo principal de obter retorno financeiro e percepção positiva por parte do público.

Por exemplo:

Os programas sociais da empresa O Boticário, como o 'respeite a minha natureza', que conquistou a simpatia da população, através de mensagens visuais dentro de um sistema de comunicação integrada (camisetas, peças promocionais, peças institucionais, produtos, dentre outros) (Fornasier, Martins, Merino et al., 2012).

Por fim, no desenvolvimento de projetos voltados ao meio ambiente, os envolvidos devem partilhar do desafio contemporâneo de planejar e fomentar o crescimento econômico, sem acelerar o esgotamento dos recursos naturais, por meio do desenvolvimento sustentável.

Ainda, de acordo com Pazmino (2007) opção pelo Design Social requer que os participantes sejam agentes de transformação, priorizando respeito ao meio ambiente, valores humanos, e ação interdisciplinar do projeto, com aplicação de metodologia de desenvolvimento de produto que permita minimizar os problemas sociais.

A fim de contextualizar metodologias projetuais, cabe também apresentar algumas manifestações em Design no sentido da atuação dos designers quanto aos impactos sociais ao longo dos tempos.

Voltando na história, Johannes Gutemberg é um marco reconhecido no que tange à produção em escala. O tipo móvel foi o princípio de uma revolução na produção gráfica, na imprensa e, consequentemente, na leitura. Há que se pensar que o papel do designer enquanto profissional começa a ser delineado ao longo dos séculos XVII e XIX. Segundo Meege (2009) ocorre quando os meios de produção em série começam a ser aperfeiçoados. A partir daí, é reconhecido o responsável pelo projeto do modelo, em separado da execução.

Morris deu início ao movimento Arts & Crafts com a intenção de repensar a qualidade formal dos produtos valorizando o artesão perante o processo desenfreado de produção. Morris destaca-se como um pioneiro da preocupação com as questões sociais e com a qualidade de vida.

Em seguida, a Bauhaus questiona a finalidade das artes e técnicas de produção na sociedade. Gropius defendia um profissional totalmente responsável pelo projeto e também pela funcionalidade deste. O aspecto social era, portanto, um viés intrínseco.

As relações entre Arte e Design, voltadas para o social, também foram explicitadas por El Lissitzky quando das experimentações visuais geométricas, tendo como objetivo a facilitação da comunicação.

O currículo da Escola de Ulm contemplava também disciplinas que abordavam as questões culturais e de linguagem e que tratavam do conforto. A metodologia projetual valorizava contatos entre estudantes, indústria e comunidade. Pode ser considerada inovadora para a percepção do papel social do designer como colaborador para o desenvolvimento de Ciência e Tecnologia.

Algumas inquietações quanto a uma concreta participação dos usuários nos projetos em Design podem ser percebidas no manifesto *First Things First* elaborado por Ken Garland. O documento indagava a função social do designer como formador de opinião e como ativista direto em termos de contribuições concretas na sociedade. Até aquele momento, em questões formais, entendia-se que

era preciso o uso de cores para obtenção de um apelo popular.

No entanto, os princípios racionalistas do Design europeu, posteriormente instaurados nos EUA, ainda estavam distanciados de países como o Brasil. Aqui, percebia-se discussão quanto à identidade do Design nacional. E, no caminho do Design em conexão com o usuário, havia algum movimento.

Mais uma vez, destaca-se a persona Aloisio Magalhães. Na busca do estabelecimento de uma identidade de um Design brasileiro, primava pelo diálogo com outras áreas ora em ascensão. Com Aloisio, o Design ganhou voz! Produtos projetados com Design estavam inseridos no cotidiano e no cenário nacional.

Internacionalmente, as discussões em Design Social avançam para a produção inserida no corpus e no espaço urbanos, incluindo atitudes de ativismo e contestação. Emocionando e performatizando o contexto social.

Destaca-se, nesse sentido, a figura de Glaser (2000). Em 1975, o Comitê de assistência ao comércio da cidade de Nova York solicitou a Glaser (2000) uma ajuda para incentivar o turismo na cidade. Na ocasião, Nova York era uma cidade estigmatizada pela criminalidade nas ruas. Uma cidade não acolhedora e hostil. Visando modificar essas percepções, o designer propôs o logotipo *I Love NY*. Glaser (2000) ao descrever o processo de criação dessa imagem, a mais apropriada no mundo inteiro, relata que considera o resultado desse logotipo um mistério. A opção pelo não registro formal da ideia foi baseada na intenção do encorajamento de que esta fosse reproduzida e realmente afetasse os nova-iorquinos. Muito embora Glaser (2000) se incomode com a banalização percebida em algumas menções relacionadas à ideia original, declara que não se arrepende da opção pela democratização desta. Mesmo com sua reconhecida maturidade e experiência profissional irrefutável, não afirma posições definitivas nem atitudes com efeitos previsíveis. Aproxima-se das incertezas possíveis e passíveis de ocorrer quando resultados visuais incorporam-se aos interstícios sociais. Assim, quando Heller (2007) considera que um Design de contestação possa ser visto como subversivo, não como um crime, mas como uma atitude positiva, Glaser (2000) refuta questionando o que seria o conceito de positivo. É fato que o logotipo mais reproduzido mundialmente, em múltiplas versões, tem impacto social irrefutável.

Ressalta-se também o grupo *Guerrilla Girls* (1989) que ocupa o cenário nova-iorquino na década de 1980. Esse grupo, usando máscaras faciais de gorilas e sob anonimato, se apropriou da pintura intitulada *Odalisca*, de autoria de Jean Louis Ingres, para denunciar o fato de que 85% de obras do *Metropolitan Museum* apresentavam mulheres nuas e menos de 5% dos artistas com obras na seção de Arte Moderna eram mulheres.

Ao contrário do ocorrido em 1914, quando Mary Richardson, militante feminista, atacou a *Vênus e o Cupido de Velásquez*, exposta na *National Gallery*, como forma de provocar o parlamento britânico a favor do voto feminino, as *Guerrilla Girls* (1989) - (GG) escolhem uma outra forma de denúncia da discriminação da mulher no campo das artes: a do uso de suportes midiáticos.

Os primeiros pôsteres, assinados como *Conscience of the Art World* (Consciência no Mundo da Arte), apareceram

afixados em quiosques, paredes e muros de construções de Manhattan. Um pôster apresentando uma listagem das maiores galerias de arte da cidade, indicando que o percentual de mulheres artistas expositoras era não mais que 10%, suscitou interesse sobre esse estranho grupo de mulheres.

Começaram a surgir rumores de que o grupo seria formado por artistas de renome. As *Guerrilla Girls* (1989) passaram a aparecer em cena, sempre em grupo, aceitando ser fotografadas e entrevistadas. Todas adotaram codinomes de artistas mulheres reconhecidas na História da Arte (Frida Khalo, Georgia O'Keefe, Romaine Broks e Käthe Kollwitz são alguns exemplos) e jamais revelavam o rosto, escondido sob uma máscara de gorila.

Os pôsteres e postais distribuídos pelas GG (1989) passaram a ser publicados em revistas de arte e nos grandes jornais. O grupo começou a oferecer palestras em escolas e museus, e, em 1987, organizou uma exposição paralela à Bienal de Arte do *Whitney Museum*.

A ação das GG (1989) reinterpreta movimentos feministas, com uso dos meios e técnicas da comunicação de massa e da sociedade de consumo, atingem o objetivo de inserção social de forma eficaz.

### 3. Breve conclusão: por um repensar do ensino em Design

Na década de 1990, agrega-se aos debates em Design Social o aspecto da sustentabilidade e da adequação tecnológica apropriada para cada contexto. Entra em cena a gestão do Design que considera as viabilidades dos projetos, e outras possibilidades midiáticas iniciam ascensão.

Frascara (1997) chama a atenção para o reconhecimento das diferenças culturais entre grupos sociais e para o fato de que é característica pós-moderna a convivência entre as diferenças. Ou seja, os projetos prescindem de conhecimentos multidisciplinares. Trata-se do princípio da valorização das subjetividades.

No ensino em Design no Brasil, percebe-se que esse movimento resulta em atenção a aspectos da cultura popular e contato dos designers com referências advindas de manifestações nacionais. Assim, surgem novas abordagens acerca da identidade do Design nacional.

Além da aproximação geográfica possibilitada pelas novas tecnologias, outros paradigmas metodológicos e científicos se integram na tentativa de compreensão de um cenário complexo. As questões projetuais dispensam então o olhar dialógico que considera uma totalidade. Trata-se de mudança epistemológica.

Tudo isso contribui para um repensar da função e do papel do designer na esfera social. Consequentemente, para o entendimento de que professor e alunos tornam-se parceiros na construção de conhecimento. Os projetos passam a ser concebidos para além de um produto, mas para um determinado momento, para uma determinada situação, para um determinado tempo e espaço no qual a interação do usuário esteja em sintonia.

## Referências

- Abbonizio, M. A. O. (2009). *Aproximação teórica das intervenções de design no artesanato com os princípios pedagógicos de Paulo Freire: caminhos para uma prática emancipatória*. 136 f. Dissertação (Curso de Pós-Graduação em Design) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.
- Aquino, H. P. (2013). *Alberto é a cara da Capoeira. A Voz da Capoeira*. 1 ed. São Paulo, Bauru: Casa da Capoeira.
- Bardi, P. M. (1948). *La expérience didactique au Musée de Arte de São Paulo*. Parte Museum. Paris, França.
- Bergson, H. (1990). *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes.
- Blum, B. (1986). *Oral History of Serge Chermayeff. The Art Institute of Chicago*. Chicago, Illinois, Estados Unidos. Recuperado em 18 dezembro 2013 de <http://digital-libraries.saic.edu/cdm/ref/collec tion/caohp/id/1952>
- Boas A. V. (2000). *O que é e o que nunca foi Design Gráfico*. Rio de Janeiro: 2Ab
- Bonfim, G. A. (1998). *Ideias e formas na história do Design: uma investigação estética*. João Pessoa: Editora Universitária - UFPB.
- Bonsiepe, G. (1975a). *Deseño Industrial: artefacto y proyecto*. Madrid: Alberto Corazon.
- Bonsiepe, G. (1978b). *Teoria y practica del Deseño Industrial: elementos para una manualistica critica*. Barcelona: G. Gilli.
- Borges, A. (2003a). *Designer não é personal trainer: e outros escritos*. São Paulo: Rosari.
- Borges, A. (2011b). *Design + artesanato: o caminho brasileiro*. São Paulo: Terceiro Nome
- Braga, M. C. (2011c). *O papel social do Design Gráfico*. São Paulo: SENAC.
- Brandão, C. R. (Org.) (1984). *Repensando a pesquisa participante*. São Paulo: Brasiliense.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. USA: Harvard Business Review.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Vol.8, No.2 pp 5-21. *Design Issues*: The MIT Press. Recuperado em 18 dezembro 2013 de [http://www.semanticfoundry.com/docs/Buchanan\\_DesignThinking.pdf](http://www.semanticfoundry.com/docs/Buchanan_DesignThinking.pdf)
- Canclini, N. G. (2006). *Consumidores e Cidadãos: Conflitos Multiculturais da Globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Denis, C. R. (2012). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.
- Chaves, N. (2006). *El Diseño Invisible - Siete Lecciones sobre La Intervención Culta en el Hábitat Humano*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Coelho, L. A. L. (Org.) (2006). *Design Método*. Rio de Janeiro: PUC-Rio.
- Couto, R. M. S. (2008a). *Escritos sobre o ensino de Design no Brasil*. Rio de Janeiro: RioBooks.
- Couto, R. M. S. (1991b). *O Ensino da Disciplina de Projeto Básico Sob o Enfoque do Design Social*. Dissertação (Departamento de Educação) PUC-Rio.
- Cranmer, J. & Zapatera Y. (2003). *Conscientious Objectives: designing for an ethical message*. Londres: Rotovision.
- Cross, N. (1972a). *Design Participation. in Proceedings of the Design research Society*. London: Academy Editions.
- Cross, N. (1982b). *Designerly ways of knowing*. London: Design Studies, 1982.
- Cunha, E. L. & Martins, B. (2011). Design Social, o herói de mil faces, como condição para a atuação contemporânea. In Braga, M. C. O *papel social do Design Gráfico*. São Paulo: SENAC.
- Cunha G. L. (2015). *O Gráfico amador: as origens da moderna tipografia brasileira*. Rio de Janeiro: Verso Brasil Editora.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Droste, M. (1990). *Bauhaus: 1919-1933*. São Paulo: Taschen.
- Escorel, A. L. (2000). *O efeito multiplicador do Design*. São Paulo: SENAC.
- Ferrari, D. (2013). *Somos todos um*. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação) Departamento de Design - UNESP, Bauru.
- Findeli, A. (2001). Rethinking Design education for the 21<sup>st</sup> Century. in *Design Issues*, vol. 17, n.1. Massachusetts: MIT Press.
- Flusser, V. (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify.
- Fornasier, C. B. R., Martins, R. F. F. & Merino, E. (2012). *Da responsabilidade social imposta ao Design Social movido pela razão*. Recuperado em 10 abril, 2013, de <http://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/1850>
- Frascara J. (1997). *Diseño Gráfico para la gente: Comunicaciones de massa y Cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito y el Autor.
- Freire, P. (1988a). Criando métodos de pesquisa alternativa. in: Brandão, C. R. (Org.) *Pesquisa participante*. São Paulo: Brasiliense.
- Freire, P. (2006b). *Extensão ou comunicação?* Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Glaser, M. (2000). *Art is Work*. NY: Overlook Press.
- Glaser, M. & Ilic, M. (2005). *The Design of the Dissent*. Massachusetts, USA: Rockport.
- Goya, C. R., Toyama, A. C. Y., Silva, M. F.; Ochiai, M, C.; Toledo, N. H. S. & Fernandes, T. A. L. (2011). Laboratório de design solidário-LABSOL. Projeto de extensão em design na perspectiva da geração de trabalho e renda. *Rev. Ciênc. Ext.* v.7, n.3, p.7. Bauru: UNESP.
- Imperial, C. (G.R.E.S) (2015). *Material para Jurados de Carnaval*. [Manual] Bauru, São Paulo, Brasil.
- Girls, G. (1989). *Confessions of the Guerrilla Girls*. New York: GG.
- Hall, S. (1997). The work of representation. in: Hall, S.: *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Open University.
- Heller, S. & Vienne, V. (2007). *Citizen Designer: perspectives on Design responsibility*. New York: Allworth Press.
- Instalação do Instituto de Arte Contemporânea: o belo à serviço da indústria - o fundamento no desenho. São Paulo: Diário de São Paulo, 8 de março de 1950. (
- Latour, B. (1997a). *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Latour, B. (2003b). *A ciência em ação. Como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista.
- Latour, B. (2005c). *Reassembling the social*. London: Oxford University Press.
- Latour, B. & Hermant, E. (1998). *Paris ville invisible*. Paris: Institut Synthélabo.
- Law, J. & Urry, J. (2002). *Enacting the social*. UK: Department of Sociology/ Lancaster University.
- Leite, J. S. (2003). *A Herança do Olhar: o Design de Aloisio Magalhães*. Rio de Janeiro: Artviva.
- Leon, E. (2014). *IAC: Primeira Escola de Design no Brasil*. São Paulo: Edgard Blucher.
- Maldonado, T. (1993a). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Maldonado, T. (2012b). *Cultura, Sociedade e Técnica*. São Paulo: Blucher.
- Langenbach, M. (2008). *Além do apenas funcional. Inovação social e design de serviços na realidade brasileira*. Dissertação. (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, Rio de Janeiro.
- Manzini, E. (2008). *Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro: E-papers.

- Margolin, V. (1997). *The struggle for utopia*. Chicago: University of Chicago Press.
- Margolin, V. & Margolin, S. (2002). *A 'Social Model' of Design: issues of practice and research*. Massachusetts: MIT.
- Meggs, P. (2009). *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify.
- Meksenas, P. (2007). *Sociologia da Educação: uma introdução ao estudo da escola no processo de transformação social*. São Paulo: Edições Loyola.
- Moraes, D. (2010). *Metaprojeto: o design do design*. São Paulo: Blucher.
- Morin, E. (2000). *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez.
- Moura, M. (2014). *Design brasileiro contemporâneo: reflexões*. São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Niemeyer, L. (2014a). *Design no Brasil: origens e instalação*. Rio de Janeiro: 2Ab, 1997.
- Niemeyer, L. (2014b). *Design: uma estratégia para o desenvolvimento humano*. [Apostila da Aula Inaugural Departamento de Design.] São Paulo, Bauru: FAAC/UNESP.
- Nobre, A. L. (2001). *Carmem Portinho: o Moderno em Construção*. São Paulo: Relume Dumará.
- Pacheco, H.S. (1996a). *O Design e Aprendizado: Barraca - quando o Design Social desigua no Desenho Coletivo*. Dissertação. (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.
- Pacheco, H.S. (2010b). Involvement in the design student approach. in: *Proceedings of Design Research Society's Conference DRS 2010*, Montreal.
- Pacheco, H. S. & Toledo, G. (2012a). A sparkle in people's eyes. in: 8<sup>th</sup> International Conference Design History Society - ICDHS Proceedings. São Paulo: 2012.
- Pacheco, H.S. & Toledo, G. (2013b). The word game: a Social Design research tool to visually communicate values, beliefs, and intrinsic motivation. in: 6<sup>th</sup> Congresso Internacional de Design da Informação. CIDI. Recife.
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para El Mundo Real: ecología humana y cambio social*. Madrid: Hermann Blume.
- Pazmino, A. V. (2007). *Uma Reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável*. Recuperado em 10 abril, 2013, de <http://editorainsight.com.br/naolab/wp-content/uploads/2012/03/PAZMINO2007-DSocial-EcoD-e-DSustentavel.pdf>
- Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. In: *Contemporary Educational Psychology*, 25:54-67.
- Sanders, E. B. & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. *CoDesign*, Taylor & Francis. Recuperado em 10 fevereiro, 2012, de <http://desis-dop.org/documents/10157/12818/Sanders,+Stappers+%282008%29.+CoCreation+++and+the+new+landscapes+of+design.pdf>
- Santa-Rosa, J. G. & Moraes, A. (2012). *Design Participativo*. Rio de Janeiro: RioBooks.
- Santos, M. (2000). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. São Paulo: Record.
- Sodré, M. (2013). *Reinventado a Educação: diversidade, descolonização e redes*. Petrópolis: Vozes.
- Souza, P. L. P. (1996). *ESDI: biografia de uma ideia*. Rio de Janeiro: EdUERJ.
- Ware, C. (2008). *Visual thinking for design Oxford*. Morgan Kaufmann/Elsevier.
- Ware, C. (2013). *Information visualization: perception for design*, 3ed. Waltham: Morgan Kaufmann/Elsevier.
- Whiteley, N. (1993). *Design for society*. Londres: Reaktion Books.
- Whiteley, N. (1996). *O designer valorizado*. Rio de Janeiro: Revista Arcos EdUERJ.
- Wollner, A. (2003). *Design Visual 50 anos*. São Paulo: Cosac & Naify.

**Resumen:** Se trata de una cartografía en Diseño Social y la repercusión de esta posibilidad metodológica en Diseño en Brasil. Se presenta un breve panorama de la Historia del Diseño, con recorte en lo que es tangible en la esfera social, tratando del carácter proyectual y multidisciplinar de la enseñanza en esta área. Son puestos en escena algunos casos profesionales relevantes, como ejemplo de la diversidad de acciones entre Diseño y el corpus social. La intención es proponer reflexiones y despliegues a los actores sociales.

**Palabras clave:** Historia - Diseño - Brasil - Enseñanza - Diseño Social.

**Abstract:** This is about creating a cartography in Social Design and the repercussion of such methodological possibility in teaching Design in Brazil. A brief panorama of Design History is presented, with a cut towards the social sphere, regarding the project and multidisciplinary character of teaching in this area. Some relevant professional cases are put on stage, as instances of the diversity of actions between Design and the Social Corpus. The intention is to propose reflections and unfoldments to the social actors.

**Keywords:** History - Design - Brazil - Education - Social Design.

(\* **Ana Beatriz Pereira de Andrade** é Professora Assistente Doutora FAAC/UNESP (Departamento Design), Bauru, SP, Brasil. Doutora em Psicologia Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Mestre em Comunicação e Cultura - Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro - ECO/UFRJ , Bacharel em Comunicação Visual - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-Rio. **Ana Maria Rebello Magalhães** é Doutora em História com linha de pesquisa em História Política e Cultura, Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ (2011), Mestre em Antropologia da Arte - Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ (1990), Bacharel em Comunicação Visual - Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ (1982). **Henrique Perazzi de Aquino** é Mes-trando em Comunicação FAAC/UNESP. Bolsista CAPES. Graduado e Licenciado em História - Universidade do Sagrado Coração – USC (1988). Jornalista e historiador. **Paula Rebello Magalhães de Oliveira** é Doutora em Psicologia Social (bolsista CAPES), Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ (2015), Mestre em Ciências na área da Saúde Pública, Fundação Getúlio Vargas - ENSP/FGV (2002), Bacharel e Licenciada em Psicologia - UERJ (1997).