



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aqui tem design!
Reflexões sobre a percepção do design:
proposta de intervenções urbanas
interativas

Bryan Nichollas da Silva Moraes 15/0007272

Douglas Matos dos Santos 10/0098843

Brasília, DF



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Design

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aqui tem design!
Reflexões sobre a percepção do design:
proposta de intervenções urbanas
interativas

Bryan Nichollas da Silva Moraes 15/0007272

Douglas Matos dos Santos 10/0098843

Trabalho apresentado como exigência parcial do Curso de Bacharelado em Design da Universidade de Brasília para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual.

Orientador: Prof. Dr. Evandro Renato Perotto

Brasília, DF
2020

Termo de aprovação de Trabalho de Conclusão de Curso

Para obtenção do grau de Bacharel em Design, Habilitação em Programação Visual, e em cumprimento à exigência parcial do Curso de Graduação em Design da Universidade de Brasília, este Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado **Aqui tem design! Reflexões sobre a percepção do design: proposta de intervenções urbanas interativas**, foi apresentado pelos alunos **Bryan Nichollas da Silva Moraes / Douglas Matos dos Santos** na data de 16 de dezembro de 2020 perante a seguinte Banca Examinadora:

Prof. Dr. Evandro Renato Perotto (Orientador)

Universidade de Brasília / Departamento de Design

Prfa. Dra. Nayara Moreno de Siqueira

Universidade de Brasília / Departamento de Design

Prof. Ms. André Camargo Thomé Maya Monteiro

Universidade de Brasília / Departamento de Design



Documento assinado eletronicamente por **Evandro Renato Perotto, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 21/12/2020, às 07:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Nayara Moreno de Siqueira, Coordenador(a) de Graduação do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 21/12/2020, às 09:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **André Camargo Thomé Maya Monteiro, Professor(a) de Magistério Superior do Departamento de Design do Instituto de Artes**, em 21/12/2020, às 09:36, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6098958** e o código CRC **8CC6CBF1**.

Design dá ao mundo algo que ele não sabia que sentia falta

Paola Antonelli

Dedicatória

Dedicamos esse trabalho a todos os alunos da área do design da nossa capital, para que possam ser cada dia mais transformadores sociais e inclusivos, também, aos moradores do Distrito Federal que mesmo com todas as dificuldades e batalhas diárias, ainda têm um sonho de mudar o mundo.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer primeiramente a minha família, que sacrificaram muitos momentos felizes de suas vidas, mesmo com todas as necessidades financeiras, para que eu e minha irmã pudéssemos conquistar a vaga numa universidade federal e ter um ensino superior completo. Eles tiveram uma sublime participação para que esse projeto se tornasse real. Quero também agradecer aos professores da rede pública que acreditaram em mim e estimularam o potencial, me dando força para que continuasse até o fim, e os da universidade, que fizeram com que enxergasse o designer interior quando quase perdia a esperança. Sem vocês, definitivamente, não teríamos chegado tão longe como agora. Por fim, agradecer aos amigos e todas as experiências boas e construtivas durante todo o processo acadêmico nas quais pude aprender o verdadeiro significado de sentimentos valorosos que foram aplicados nesse projeto. Espero que toda minha formação seja revestida em força e melhora na vida das pessoas que não sabem como lutar. Este é meu dever como cidadão. Este é meu dever como transformador social e este é meu dever como designer. *"É nós!"*.

-Bryan N. S. Moraes

À minha família, que sempre está zelando por mim. Mesmo nem sempre compreendendo meu jeito louco de ser, sei que o suporte sempre estará presente nos momentos de alegria e necessidade.

Aos meus amigos; com quem vivi momentos de felicidade e onde pude encontrar suporte nos momentos de tristeza. Que possamos seguir compartilhando risos e lágrimas de mãos dadas.

À Celia Matsunaga, que me apresentou o maravilhoso e louco mundo do Design.

Ao Bryan, que conheci nos acasos da vida, com quem finalizo esta etapa de nossas vidas.

E a todos aqueles que já conheci na vida. Assim como meu ofício, eu sou um projeto em construção, e tudo que sou hoje é resultado das experiências que vivi.

-Douglas M. dos Santos

Resumo

A ideia inicial para este projeto surgiu a partir de nossas vivências e observações durante a graduação no curso de Design da Universidade de Brasília, onde tivemos a oportunidade aprender e vivenciar o design em diversos âmbitos, expandindo os horizontes do significado da área. O objetivo deste projeto é estimular, empoderar e informar sobre áreas de atuação do designer a fim de minimizar barreiras para que pessoas das mais diversas categorias e características tenham contato com diferentes aspectos do design por meio de uma mensagem lúdica, acessível e subjetiva. Para isso, foram realizadas intervenções urbanas em diferentes espaços públicos do Distrito Federal, que instiguem a curiosidade do público transeunte. O Design é uma ferramenta de ressignificação. Propagar sua prática, valores intrínsecos, bem como artefatos oriundos da profissão, é uma forma de contribuir com a configuração da sociedade.

Palavras-chave

Design, Designer, Intervenção Urbana, Lúdico, Social, Subjetividade

Abstract

The initial idea for this project arose from our experiences and observations during graduation in the Design course of the University of Brasília, where we had the opportunity to learn and experience design in various areas, expanding the horizons of the meaning of the area. The objective of this project is to stimulate, empower and inform about the field of work of the designer, to minimize barriers for people of the most diverse categories and characteristics to have contact with different aspects of design through a playful, accessible, and subjective message. For this, urban interventions were held in different public spaces of the Federal District, to induce passerby's curiosity. Design is a tool for resignification. Spread its practice, intrinsic values, as well as resulting artifacts of the profession, is a way to contribute to society.

Keywords

Design, Designer, Urban Intervention, Ludic, Social, Subjectivity

Sumário

1	Introdução.....	10
1.1	Contexto.....	11
1.2	Problemática.....	13
1.3	Objetivo geral.....	13
1.4	Objetivos específicos.....	14
1.5	Justificativa.....	14
2	Método.....	15
3	Pesquisa.....	16
3.1	Definição de Design.....	17
3.2	Intervenção Urbana.....	19
4	Requisitos.....	21
5	Prototipagem.....	21
5.1	Desenvolvimento de Identidade Visual.....	23
5.1.1	<i>Naming e tipografia</i>	23
5.1.2	Paleta de Cores.....	24
5.1.3	Material auxiliar: estêncil.....	24
5.2	Confecção dos bonecos.....	26
5.3	Layout dos pôsteres.....	33
6	As intervenções.....	37
7	Conclusão.....	42
8	Referências Bibliográficas.....	45

1. Introdução

A ideia inicial para este projeto surgiu a partir de nossas vivências e observações durante a graduação no curso de Design da Universidade de Brasília, onde tivemos a oportunidade aprender e vivenciar o design em diversos âmbitos. Nas salas de aula houve os primeiros contatos com a área: a desmistificação do senso comum, como abordar e conduzir um projeto, conhecimentos específicos pertinentes e execução de projetos práticos, além de reflexões compartilhadas entre alunos, professores e funcionários do departamento. Paralelamente, vivemos experiências fundamentais para nosso aprendizado; congressos estudantis, empresa júnior, centro acadêmico e estágios profissionais – onde, inclusive, nos conhecemos. Ter participado desses eventos nos deu uma visão ampla – embora certamente limitada e, muitas vezes, utópica – de como o designer pode atuar e conviver nos meios acadêmicos, de trabalho e na sociedade, e como ele é visto nesses contextos.

Por um lado, enxergamos seu potencial de transformação, desenvolvendo projetos de forma pensada e ordenada, utilizando sua visão holística sobre o tema a ser trabalhado para trazer soluções criativas em contextos diversos. Ao desenvolver um projeto em qualquer âmbito, designers devem levar em consideração todos os seus aspectos, identificando seus componentes individuais e como se relacionam entre si; identificar os atores envolvidos – sejam usuários, processos ou atributos inerentes –, mapear suas forças e fraquezas e ter olhar crítico para escolher o melhor caminho para desenvolver sua visão da solução. Por seu viés colaborativo, fundamental ao ofício, cada oportunidade de discutir um projeto com o público-alvo, ou mesmo com colegas de profissão e a sociedade em geral, pode nos dar uma nova perspectiva, o que é imprescindível para entendimento de suas reais necessidades.

Com o reconhecimento da eficácia da metodologia projetual, o designer extrapola seus suportes clássicos, como o papel, para atuar ativamente no planejamento de sistemas sociais, tecnológicos e econômicos de alta complexidade, voltados para públicos igualmente diversificados em comportamento e experiências

cognitivas, físicas e culturais. O papel do designer é gerenciar essa complexidade, para a construção de mensagens claras que revelem para as pessoas as diversas relações que compõem os contextos de informação e para oferecer produtos e práticas sustentáveis para os clientes (MDIC, 2014).

Sob outra perspectiva, observamos pontos que podem causar ruídos no desenvolvimento de um projeto e em como o processo de trabalho do designer é visto; pontos que vão desde a não atenção às questões e detalhes referentes ao tema quanto ao que é senso comum quando se pensa no desenvolvimento de produtos da indústria criativa.

1.1. Contexto

Quando se fala ou se ouve a palavra design em contextos coloquiais, é senso comum ser em referência a características da superfície da forma do artefato finalizado; são considerados aspectos puramente técnicos quanto à sua apresentação, influenciados pelas referências individuais do observador — levando às definições de “bom design”, “mau design”, ou quanto complexidade da sua execução. Essa avaliação precoce esvazia do objeto os valores inerentes atribuídos a ele, o que pode ter efeitos diversos, desde a indiferença quanto ao esforço empregado no planejamento e concepção de projetos até a utilização inconsciente de produtos e serviços que, muitas vezes, tem seus próprios objetivos ocultos.

Observa-se, também, um movimento de resposta a esse contexto, no qual as pessoas já entendem que, quando se fala em design, deve-se considerar produtos, serviços e ambientes que busquem atender a todos sem importar a idade, o gênero, a capacidade ou o background cultural. Dessa forma, emerge a tendência do Design para Todos. Seu foco é o de fazer “coisas” que não se dirijam somente à média, ou seja, a uma pessoa hipotética. O designer deve, portanto, conceber soluções que não atendam somente o destro, o adulto, aqueles com plena capacidade física – que

podem enxergar, andar bem. Deve, sim, levar em conta também o idoso, a criança e outros públicos específicos (MDIC, 2014).

O designer deve coexistir com múltiplas e inesgotáveis demandas que o mundo exterior impõe, desde as mais fundamentais e básicas situações de uso, passando por sistemas de produto-serviço, às restrições tecnológicas e meios de produção, às preocupações ambientais, à economia e a vários outros fatores de projeto. Bem como com o lúdico que contribui de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, de qualquer idade e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

O lúdico não é só um instrumento para melhorar o ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados proporcionando mudanças e permitindo que experimentem vivências, possibilitando conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo.

Segundo Ribeiro (2013, p.1), o lúdico é parte integrante da vida de todo ser humano. O lúdico não deve ser visto apenas como diversão. Já para Santos (2002, p. 12) o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estimulando à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitando, ainda, que as pessoas se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, p. 20).

1.2. Problemática

Existem alguns obstáculos que impedem o desenvolvimento do design na América Latina, entre eles:

A ideia de que o design é um luxo, algo que um fabricante, um funcionário público ou editor chega a considerar, quando os recursos financeiros excedem as "necessidades";

A ideia de que o design é uma arte, uma atividade ornamental exercida caprichosamente pelo profissional, com base em seu bom gosto; e

A de que a preocupação central do design é o estilo. (Frascara, 1989).

A partir das vivências e observações no antes e principalmente no durante o cursar do design, nota-se uma dificuldade de compreensão sobre a área de atuação e, conseqüentemente, sobre a importância do designer para sociedade. Devido também ao elitismo social configurado em cada entrega de grande parte dos projetos, muitas vezes trata-se de uma área de difícil acesso a pessoas carentes, analfabetas e/ou de baixa renda. Com esse panorama é necessário a reflexão que tanto é pregada no meio acadêmico do "designer transformador social", se nossos projetos não retornam para a grande massa que compõe nosso país? Afinal, como podemos nos valorizar sem aumentar o valor aquisitivo de um produto, de uma maneira onde se torna possível atingir a maior quantidade de pessoas em todos os parâmetros sociais, educacionais, étnicos e regionais?

1.3. Objetivo geral

O objetivo geral deste projeto é levar ao conhecimento do público o ofício e temas pertinentes à área de design; gerar ações informativas que estimulem e empoderem os usuários em relação às formas como o design pode contribuir na construção de diferentes artefatos.

1.4. Objetivos específicos

Como objetivos específicos, pretendemos com este projeto:

- a) Estudar e investigar vestígios dos trabalhos e processos de design no meio urbano do Distrito Federal, buscando referenciar e ilustrar os diversos parâmetros de atuação que essa área possui de maneira que possa ser compreendida por grande parte da sociedade, independente de raça, cor, credo e poder aquisitivo.
- b) Pesquisar projetos já realizados de experimentos sociais realizados na área de design sobre educação a fim de obter ricas referências para o desenvolvimento final do proposto projeto de diplomação.
- c) Pesquisar e estudar meios de interação que sejam efetivas em meios urbanos, que possam ser simples e que instiguem as pessoas, independentemente de seu grau de escolaridade, a buscarem compreender mais sobre o assunto.
- d) Desenvolver um caminho pedagógico e de fácil digestão sobre os parâmetros de atuação do design e que trate sobre graus diferentes de linguagem.
- e) Pesquisa de materiais e ferramentas adequados para o desenvolvimento da intervenção.

1.5. Justificativa

Entendemos que é possível valorizar o trabalho do designer na sociedade brasileira e tornar o design uma área mais próxima e acessível para todos os públicos, reforçando seu efetivo potencial de transformador social, visando à flexibilidade e importância da área e a presença ativa e passiva no dia a dia. Por meio dos objetivos específicos estabelecidos, é possível construir uma visão mais refinada sobre o tema, o que é imprescindível para a proposição de um projeto de design que atenda ao objetivo geral.

Levar ao público conhecimento sobre as práticas de design e onde ele está presente no cotidiano é uma forma de promover ao público reflexão dentro de seus próprios contextos, a instigá-lo a ir além de uma observação superficial sobre objetos,

sistemas e pessoas, e estimule o hábito de se questionar e investigar o que está além do que é visto, tanto sobre os esforços e recursos empregados na criação de artefatos quando aos seus reais objetivos.

2. Método

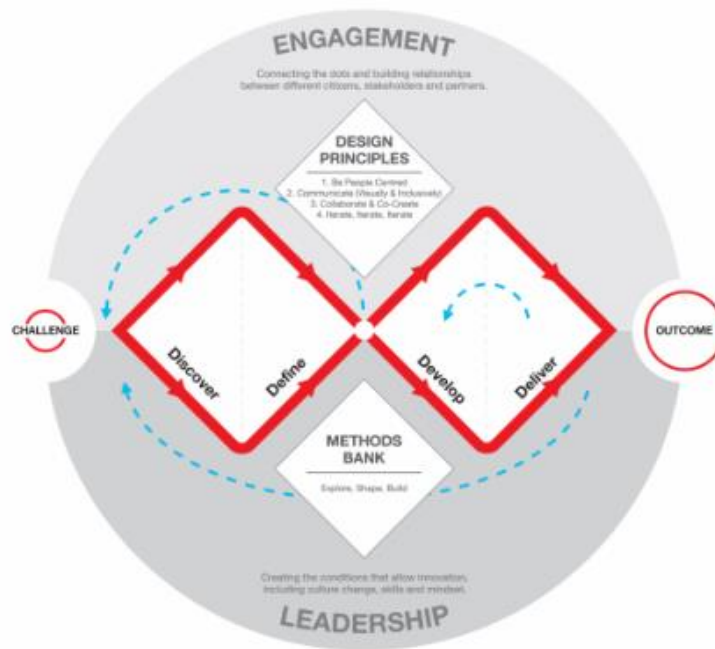
A metodologia aplicada neste projeto se baseou em etapas subsequentes, porém cíclicas; estrutura geral seguiu um caminho linear, mas sempre sendo revisitadas para validação e atualização, frente aos rumos do projeto. Para melhor organizar o fluxo de demandas, dividimos seu desenvolvimento em 2 grandes etapas, sendo elas: pesquisa referencial e prototipação dos artefatos.

A primeira etapa foi dividida em 2 etapas menores. Num primeiro momento, iniciamos uma exploração livre sobre temas relacionados a design e similares: bibliografias relevantes, casos de projetos, notícias, filmes, conversas com colegas de profissão. À medida que as informações foram selecionadas, eram trazidas para reuniões internas da equipe para serem avaliadas quanto a sua relevância e coerência com o projeto, e relacionadas entre si. O tema foi sendo definido baseado nos dados apresentados a cada reunião, e os momentos de pesquisa eram retomados com enfoques cada vez mais direcionados. Ao fim deste processo, foram definidos requisitos básicos que deveriam conter no produto.

A segunda etapa do projeto também seguiu em 2 etapas menores. Na primeira, da prototipação, iniciamos um processo de experimentação de materiais e formatos que poderiam atender aos requisitos levantados, além de avaliações quanto a viabilidade de execução. Assim que formato final foi definido, a última etapa teve foco na construção das peças, e sua aplicação nos meios definidos.

Essa metodologia é bastante comum em projetos de design, pois ela atua em movimentos constantes de exploração e síntese de informações, o que assegura

lógica de raciocínio, independente do recorte conceitual definido. Conhecida como Diamante Duplo, ou *Double Diamond*, como no original idealizado pelo *Design Council*.



© Design Council 2019

Fonte.: Modelo gráfico da metodologia Diamante Duplo, do Design Council. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

3. Pesquisa

Nesta fase, realizamos pesquisas exploratórias sobre temas que julgamos relevantes para o projeto, como visões diferentes sobre o que é design, plataformas de comunicação com o público e análise de casos. Abaixo estão descritas aquelas que influenciaram diretamente na definição dos requisitos.

3.1. Definição de design

Por se tratar de uma área tão ampla e flexível, torna-se difícil resumir a área de atuação do designer em um nicho específico.

O perfil do Bacharelado em Design também é parte do documento publicado em 2010 pelo MEC – “Referenciais Curriculares Nacionais dos Cursos de Bacharelado e Licenciatura”. Segundo o documento, o bacharel em design deverá atuar na “criação, desenvolvimento e execução de projetos e de sistemas que envolvam informações visuais.” Descreve ainda que a atividade exige conhecimento e domínio de produtos e materiais, assim como de aspectos históricos, traços culturais e a potencialidade tecnológica das unidades produtivas. O bacharel em design pode tanto desenvolver novos produtos quanto redesenhar produtos existentes adaptando-os a novas situações ou necessidades.

Uma característica específica é a interdisciplinaridade, ou seja, a interação com especialistas de outras áreas com conhecimentos complementares necessários ao desenvolvimento do novo projeto. Ele coordena e supervisiona equipes de trabalho e respeita a ética, a segurança e as questões socioambientais. Em caminho inverso, designers são cada vez mais requisitados em ambientes profissionais diferenciados e com ocupações que, muitas vezes, extrapolam àquelas comumente associadas ao ofício.

O *design thinking* é uma ferramenta cada vez mais explorada por setores que buscam soluções novas e efetivas para seus problemas ou produtos. Segundo Vianna *et al.* (2012, p. 13-14):

Design Thinking se refere à maneira do designer de pensar, que utiliza um tipo de raciocínio pouco convencional no meio empresarial, o pensamento abduutivo. [...] são formuladas perguntas a serem respondidas a partir das informações coletadas durante a observação do universo que permeia o problema.

A intensa utilização do *design thinking* demonstra que hoje a eficácia das metodologias de design é reconhecida pelo seu potencial, porém seu valor ainda é mais atribuído à simples execução da metodologia do que ao que se busca alcançar com ela. É comum ver equipes de trabalho utilizando ferramentas clássicas, como o *brainstorming*, definição de personas, ou entrevistas, porém sem antes se projetar o que se espera e para onde vai levar, e acabam se tornando acessórios.

A prática do “pensamento” em meios que não são diretamente ligados à design abre oportunidade para discussão sobre o que realmente o caracteriza, e qual são, de fato, as ferramentas de trabalho do designer. Assim como a ideia de que o produto final, independente do suporte onde seja aplicado, é a parte mais importante de um projeto, imagina-se que o que define a profissão sejam atributos técnicos como domínio de *softwares* de edição, habilidades de desenho e representação visual. No entanto, o designer e/ou sua metodologia de trabalho são empregados nos mais diversos setores, pode-se dizer que o que o define é a forma como ele enxerga e aborda os problemas levantados, levando em consideração os vários fatores que o englobam.

Neste sentido, é possível se aprofundar na natureza da definição. Flusser (2007) sugere que o processo de design é interpretativo, e sua condução está aberta a leituras subjetivas. Lidar com dados objetivos referentes a um problema é essencial e nos permite entender os requisitos de um projeto, porém sua execução a eles varia de acordo com as referências pessoais de quem o executa, o designer. Se a subjetividade do indivíduo é um fator inerente ao fazer design, deve ser considerado como ferramenta de tanta importância quanto os insumos recolhidos nas fases de imersão no tema, ou de prototipação.

Então, poderia um produto, voltado para um público específico, concebido apenas ou em sua maior parte com insumos do projetista, ser considerado um “objeto de design”? Se ele for executado seguindo uma cadeia lógica de projeto, sim, pois design se define pelo processo, e não a forma final. A questão correta a ser levantada nesse contexto é se ele vai, de fato, suprir na totalidade ou em parte a

demanda a qual se propõe a atender. Com isso, torna-se obsoleto as definições de bom ou mau design, dando oportunidade para discussões mais ricas, como quantos e em quais pontos projetos diferentes podem atender a uma mesma demanda.

Designers não são detentores da metodologia, pois todos nós aplicamos diariamente, mesmo que inconsciente. Todos nós lidamos com problemas no dia a dia em diferentes contextos, sejam pessoais, de trabalho, individuais ou coletivos, e sempre buscamos a melhor forma de resolvê-los. O processo, embora encurtado, tem a mesma origem e destino dos grandes projetos: um problema identificado que necessita de uma solução. Então, qual a importância do design e do designer, visto que seu instrumento de trabalho, o método, é acessível para qualquer pessoa?

Assim como o médico, o administrador, o professor, entre outros, são especialistas no seu ofício, o designer é especialista em abordar os temas do seu trabalho: buscar conhecer sua totalidade, saber quais metodologias utilizar nos momentos certos baseando-se nos insumos que aquilo pode gerar, fazer o equilíbrio entre dados objetivos e percepções subjetivas de si próprio e dos outros. Por esse viés, qualquer coisa pode ser observada pela ótica do design.

3.2. Intervenção Urbana

Foram realizadas pesquisas acerca dos diversos processos intervenções de design e como eles foram aplicados nas intervenções urbanas, visando abranger a maior quantidade de áreas de atuação possível que um designer pode alcançar. Um dos frutos da pesquisa sobre intervenções em lugares públicos nos trouxe a ideia da produção de materiais físicos que foram colocados em pontos estratégicos, tanto em Brasília como em cidades satélites, levando em consideração o tempo para o desenvolvimento desse projeto.

Para isso, foi necessário o uso de ferramentas já aprendidas no curso, como observação dos diversos comportamentos culturais que cada região apresenta, além da análise de dados das peculiaridades de cada região, tais como os termos do perfil

socioeconômico da população, seja em função da própria dinâmica urbana estabelecida, da relação comunitária, da atuação policial, da incidência da violência e principalmente do fluxo de pessoas nessas regiões e do conjunto de interações que se estabelecem de forma desigual nas diferentes regiões de um mesmo centro urbano, especialmente naqueles marcados por grande segregação econômica, social e física, como é o caso do Distrito Federal.

Por meio da intervenção urbana é possível a oportunidade da experimentação artística, sendo este o gatilho para desfrutar da criatividade, disponível a qualquer transeunte, sem distinção de gênero, cor, orientação sexual ou condição social.

No espaço público a arte fica em posição inversa: vulnerável, sujeita à crítica, ao ataque, à indiferença. E quem a observa é que "dá as cartas". Perdendo, assim, inclusive a autoridade artística, estando seu caráter enquanto "arte" sujeito ao julgamento coletivo (Buren, 2000). Essa simples condição vulnerável já destrói toda a dinâmica do fazer artístico, que assume forte influência do espaço urbano incluindo tanto artísticos, acadêmicos, intelectuais, como também pessoas leigas, especialistas em outras áreas que não das artes, analfabetos, enfim, pessoas que podem, a qualquer momento, intervir direta ou indiretamente no trabalho que está a sua frente.

A intervenção urbana por si só tem um caráter subversivo. E esse caráter subversivo das intervenções artísticas urbanas se dá, justamente, por se deslocar do meio técnico dando ao leigo o poder de diferenciar o que é e o que não é arte, rompendo com a autoridade das curadorias, galerias, museus, escolas e universidades, e, assim, com todo o sistema tradicional de validação da arte.

4. Requisitos

Após delimitarmos as pesquisas que norteariam a prototipação, definimos 2 requisitos obrigatórios para o projeto:

- a) quanto ao conteúdo. Deve passar para o público a importância da presença do design na proposição de reconfiguração de artefatos; apresentar objetos comuns que muitas vezes passam por despercebido. Os objetivos são: instigar o reconhecimento de valores intrínsecos de artefatos oriundos de processos de design; aguçar o senso crítico, permitindo uma visão sistêmica dos sistemas que os cercam. A mensagem deve ser clara e breve, porém com a densidade necessária.
- b) quanto à forma. Serão executados em formato de intervenções urbanas. A introdução de objetos desconhecidos no ambiente cotidiano das pessoas desperta interesse imediato ao olhar e a aproximação espontânea permite que a mensagem seja recebida com mais receptividade.

5. Prototipação

Dentre as possibilidades de execução discutidas pela dupla, decidimos dividir o projeto em duas partes: a criação de bonecos humanóides para intervenção em locais públicos e como material adicional, pôsteres informativos com aplicação lambe-lambe. Esta divisão se dá pela necessidade de material de apoio e expansão dos parâmetros de compreensão da obra, uma vez que estão num âmbito subjetivo, necessitando da importância de um guia. Foram desenvolvidas três esculturas que serão expostas em 3 regiões com o maior fluxo de pessoas, sendo elas: plataforma superior da Rodoviária do Plano Piloto, praça do Total Ville em Santa Maria e Praça do Relógio em Taguatinga centro.

Visando a diversidade social a peça de escultura foi confeccionada como uma representação humanoide composta de diversos materiais, sendo eles recicláveis e popularmente conhecido. Com isso, busca-se aproximar a peça com alguma marca e produto utilizado no cotidiano da vida da pessoa, sem fins de propaganda. Outro fator utilizado que influencia na parte da aproximação com o público e se dá pela singularidade presente nas três esculturas: um espelho.

O espelho tem como objetivo promover a identificação do público e a peça, pois ele se encontra numa altura que se torna possível visualizar-se corretamente a cabeça de um e outro. Cada escultura está representando formas de pessoas em funções diferentes relacionadas ao cotidiano/rotina real das pessoas: com o uso de celular, compras e vendas (também vendedores ambulantes) e escrita. Outra justificativa para o uso do espelho com bordas de cor laranja, além da sua popularidade em solo brasileiro, também é escolhida devido ao significado chamativo e enérgico presente na cor, de forma que chame atenção de longe, instruções essas aprendidas nas aulas de Fundamentos da Linguagem Aplicadas ao Design (FLAD) e Estudo da Forma, na composição de movimentos é propostas de representações nas esculturas.

O formato de cada uma é a representação assemelhada do corpo humano, porém com algumas deformidades propositais visando a reflexão sobre a imperfeição física, que para uns pode representar defeito, mas que também pode ser interpretada como virtude, instigando a pessoa que almeja conhecer ainda mais a proposta do projeto, e demonstrando que a área do design dá assistência criativa a diversos tipos de pessoas e suas inteligências.

Já os pôsteres foram distribuídos em diversos pontos do DF em formato de aplicação chamada lambe-lambe: eles servem como material de apoio e complementam a relação entre a escultura e a figura, sendo fundamental para a compreensão e guia de raciocínio sobre a proposta do projeto. Cada composição apresenta a figura de um dos bonecos construídos, além de uma breve reflexão sobre percepção do design, que estimule a reflexão sobre como o público se

relaciona com objetos do cotidiano e em como ele naturalmente utiliza ferramentas de design para resolver problemas no dia a dia. Num primeiro momento, foram impressas 5 cópias de cada cartaz, totalizando 15, a serem distribuídos em áreas de grande circulação em diferentes Regiões Administrativas do Distrito Federal.

5.1. Desenvolvimento de Identidade Visual


Além dos artefatos acima mencionados, sentimos a necessidade de desenvolver uma identidade visual que contribuísse com a unidade do todo. A princípio, por ser um projeto pontual, optamos por criar um sistema visual que atendesse especificamente aos objetos planejados, auxiliando na comunicação e visualização das peças.

5.1.1 Naming e tipografia

FAMÍLIA TIPOGRÁFICA:

Work Sans

aqui tem **design!**

 **Semibold**
Regular

O nome do projeto foi definido durante as reuniões de orientação. Buscamos uma marca simples, que possa servir como uma marca d'água para os diferentes suportes escolhidos, nos cartazes e nas superfícies irregulares dos bonecos. Sua impressão também confere ao objeto o atributo de "conter design", o que pode ser utilizado para promover um segundo olhar sobre objetos aparentemente comuns e sem valor.

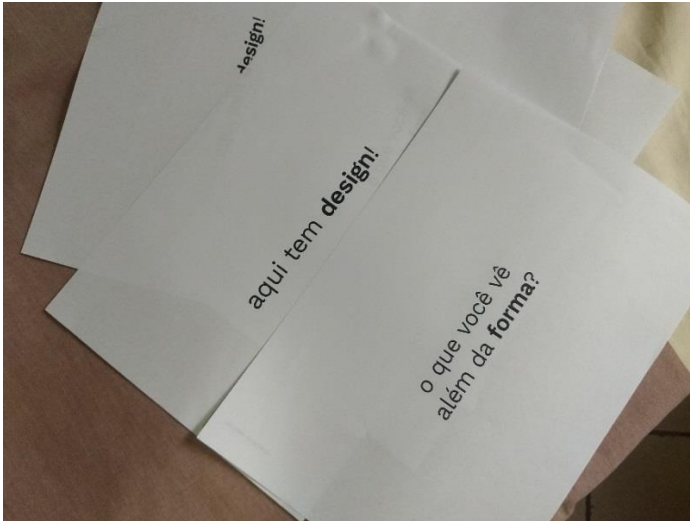
5.1.2 Paleta de cores



Para definir as cores, optamos por buscar referências que pudessem remeter ao próprio Distrito Federal como um todo. Além disso, que sejam cores agradáveis ao olhar: nem muito saturadas nem muito opacas. Foram definidos 3 elementos que são visíveis em todos os locais de Brasília: o azul do céu, o verde da vegetação e a terra vermelha do cerrado. As cores foram criadas por meio de ajustes de parâmetros de cor, como matiz, saturação e brilho, para que chegassem em tons vivos e chamativos, porém agradáveis ao olhar.

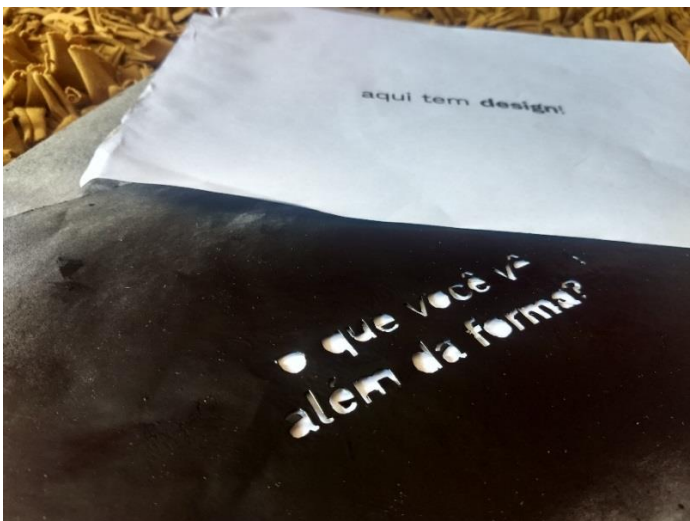
5.1.3 Material auxiliar: estêncil

Seguindo o conceito do *naming* em conceder atributos, refletimos sobre as formas em como a marca poderia ser aplicada em diferentes superfícies além do papel impresso, já que um de nossos artefatos é uma estrutura construída. Buscando referências externas e internas, revisitamos práticas e habilidades adquiridas durante a graduação e decidimos pela técnica do estêncil, aprendida durante a matéria de Materiais e Processos Gráficos.



Decidimos criar dois modelos diferentes: um com a marca e outro com a frase: **o que você vê além da forma?** O texto auxiliar funciona como complemento para o sentido da marca, dando um direcionamento aberto para como se ler os objetos onde o estêncil é aplicado.

A técnica é de baixo custo e sua boa execução depende mais das habilidades manuais do executor. Foram realizados testes de impressão a fim de se definir o tamanho ideal da tipografia e, então, suas formas transmitidas ao papel vegetal, que serve de molde para as letras e como anteparo para o pigmento. O cortes foram feitos com estilete e precisam ser comedidos, assim como visto na matéria de Oficina de Modelos e Maquetes.



5.2. Confeção dos bonecos

Para confecção dos bonecos foram usados objetos jogados no lixo, recicláveis e presentes na vida dos brasileiros, tanto no formato como nas marcas dos produtos (exemplos: caixas de leite e suco, latinhas de cerveja, tubulação de fios metálica, espelhos com borda laranja, carrinhos de supermercado, papel machê e amassado, celular sem componentes eletrônicos internos, fita crepe somente para demarcações, tórax de manequim plástico, parafusos, silicone, cimento e madeira compensada). A escolha desse formato se deu pela necessidade da conscientização sobre a possibilidade de criação a partir dos objetos rotineiro e descartáveis, além também da consideração da possibilidade de furtos das peças em vias públicas, logo, os materiais também serem de baixo custo e/ou usados.

O processo de confecção das esculturas com diversos objetos durou 8 dias com a participação de ambos os integrantes, considerando tempo de desenvolvimento da estrutura, massa de papel machê, tempo de secagem e ajustes adicionais, pois é trivial que a escultura seja resistente aos efeitos do tempo como vento, chuva e sol, além das medidas de segurança necessárias para a permanência nas vias públicas. Para que isso fosse possível, foi escolhido um material que daria sustentação e peso para que ficassem em pé, de forma que fosse difícil o furto e, ao mesmo tempo, que fosse possível o transporte até o local sem danos à peça.



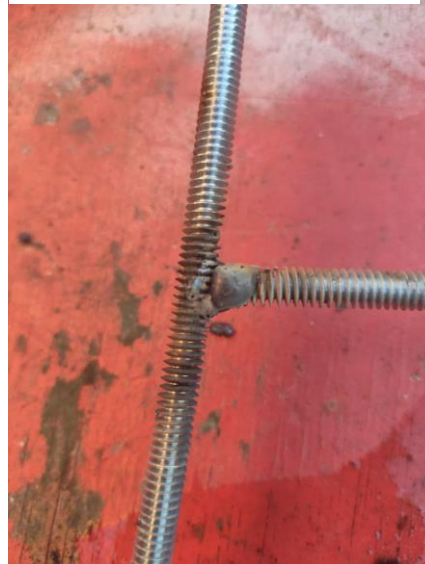
Coleta de restos de papéis em gráficas.



Coleta de restos de papéis em gráficas.



Testes com solda de metais para estrutura do corpo.



Testes com solda de metais para estrutura do corpo.



Preparação do papel para massa de papel mache.



Preparação do papel para massa de papel mache.



Preparação da massa de papel e recorte de torso dos manequins para a produção da escultura.



Processamento de papéis para fabricação da massa de papel machê.



Processo de secagem dos papéis cortados para produção da massa.

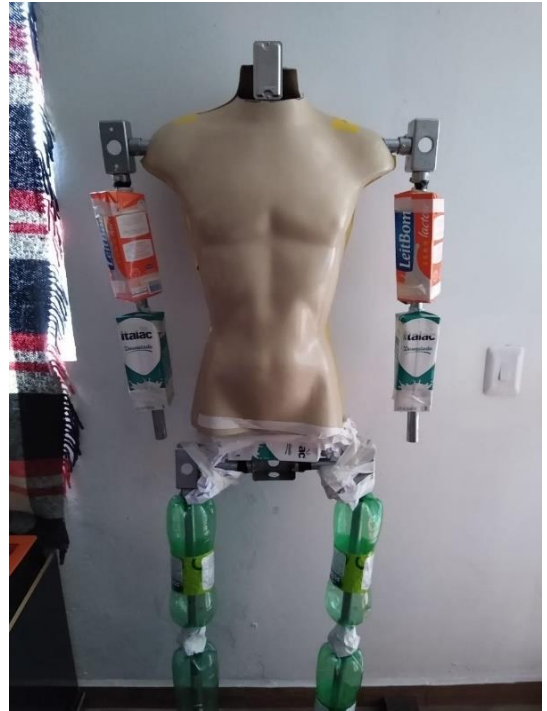


Produção de formatos humanoides (mão) na massa de papel machê.

As três esculturas são representações do corpo humano para que seja um fator que chame atenção das pessoas que passam pelo local, a fim de chamá-las, de maneira subjetiva, à uma reflexão interna sobre os “porquês” que regem o conceito da peça. Todas as peças esculturais exercem funções relacionadas ao trabalho e a vida rotineira, tais como: trabalhador ambulante e/ou consumismo, uso de telefones celulares e transporte de compras/trabalho.



Formação do volume corporal das esculturas a partir da massa de papel machê e objetos descartáveis.



Preparação da estrutura base da segunda escultura, antes do recebimento do acabamento em papel machê.



Pés das esculturas no processo de secagem.



Acabamentos no braço da escultura



Fixação das juntas estruturais das esculturas.

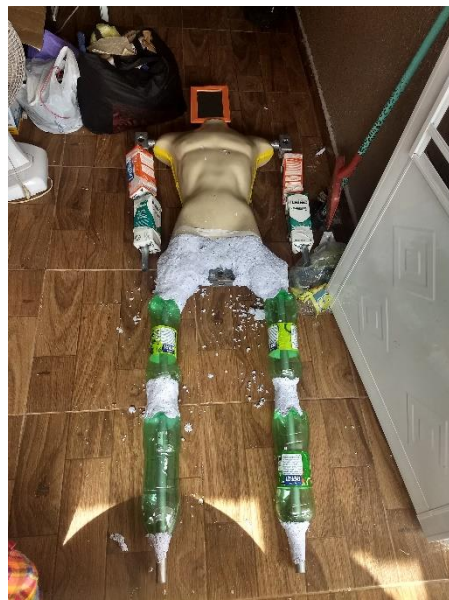


Preenchimento de massa e volume das pernas das esculturas.

Peça 1, No setor Total Ville, na Santa Maria: essa peça é baseada na representação de uma figura do gênero masculino que se encontra totalmente parada com duas sacolas cheias nas mãos e um arame na cabeça que liga a uma caneta pintada de dourada. O conceito da peça se deu através da reflexão sobre a caneta: um objeto tão refinado e projetado que muitas vezes não é popularmente reconhecido em âmbitos projetuais, sendo equiparado a outros itens em pacotes de brindes diversos, isso além de usos informais que não foram projetados, como prendedor de cabelo, mordedor, ferramenta auxiliar para orifícios inalcançáveis por mãos humanas nuas etc. Outro conceito foi obtido através da observação pessoal e íntima de alguns trabalhadores da capital federal, que muitas vezes possuem ideias e soluções para vários problemas ao seu redor, mas se encontram muito ocupados com outros objetivos e diversas necessidades de sobrevivência cuja quais os limitam em tempo e disponibilidade para que sejam desenvolvidas. Esta peça possui um espelho no local da cabeça, de forma que as pessoas possam se observar nessa representação e também, fazerem suas próprias interpretações.



Processo de secagem ao sol da primeira escultura, de costas. Carinhosamente chamado de "José em Pé".



Processo de acabamento em papel machê da primeira escultura.

Peça 2: Praça do Relógio, Taguatinga: essa escultura consiste na representação não real de um corpo humano do gênero feminino que segura um celular na mão. O conceito desta peça se dá pela reflexão vivida pelos autores dentro e fora do campus acadêmico: a força do conhecimento popular sobre a área gráfica e digital do design e o potencial da tecnologia tem de modificar a realidade em nossa volta e os mundos que têm suas portas abertas para que as pessoas possam se auto descobrir, desenvolver ideias e principalmente desenvolver seu lado social, além de execução de trabalhos e reuniões devido ao novo período mundial advindo da pandemia do COVID 19 em 2020. Com essa peça têm-se por objetivo a identificação das pessoas que usam dessa plataforma sejam chamadas à reflexão das possibilidades de criação inimagináveis com apenas pequenos dispositivos que grande parte da população usam todos os dias. Esta peça possui um espelho no local da cabeça, de forma que as pessoas possam se observar nessa representação e, também, fazerem suas próprias interpretações.



Processo de secagem ao sol da segunda escultura, carinhosamente chamada de "Maria Sentada"

Peça 3: Plataforma Superior da Rodoviária do Plano Piloto, que liga os prédios Conjunto Nacional e Conic: essa escultura consiste na representação não real de um corpo humano do gênero feminino em posição de movimento, empurrando um carrinho de mercado. O conceito dessa peça se dá primeiramente ao tamanho dela, por ser maior que as outras, além de ser bastante comum na área de sua instalação, devido a grande quantidade de vendedores ambulantes da região que utilizam deste objeto para garantir sua sobrevivência e de suas famílias. Outra interpretação também se dá a sugestão do consumismo, uma ferramenta presente na região por estar próximos a dois centros comerciais da região: um shopping center um prédio comercial onde constantemente se encontra pessoas de diversas classes sociais e econômicas. Essa reflexão surgiu a partir de observação e pesquisas feitas em projetos da área do design que são comercialmente famosos como: marcas, logotipos, formatos e principalmente embalagem, que são a vanguarda da representatividade da área devido ao consumismo e a necessidade de que os objetos sejam visualmente agradáveis ao público. Neste pensamento também, vem uma questão bastante conversada no meio acadêmico: a elitização da área do design, onde muitas vezes, o público-alvo e clientes são pessoas de poder aquisitivo considerável além de alfabetizadas, onde já têm um conceito inicial da área, fazendo assim uma reflexão sobre o papel de “transformador social” configurado aos alunos na academia. Esta peça possui um espelho no local da cabeça, de forma que as pessoas possam se observar nessa representação e, também, fazerem suas próprias interpretações.



Preenchimento e preparação dos objetos antes da aplicação da massa de papel machê.



Estudo do posicionamento do boneco, de maneira que interaja com o carrinho de compras ao mesmo tempo que fique em pé.

5.3. Layout dos pôsteres

Para a confecção dos pôsteres, foram usadas referências provindas do construtivismo russo, contextualizada no período anterior a 1ª Guerra Mundial, em 1913, além de referências conhecidas como artes urbanas, tais como grafites, colagem e lambe-lambe. Esteticamente os designers do movimento construtivista se baseavam em contrastes de cores (geralmente branco, preto, azul, verde e vermelho), e em frases curtas, impactantes, de ação. Essa construção gráfica se dá devido ao grande índice de analfabetismo na época, de modo que o governo russo utilizou mecanismos para estimular e convocar pessoas de diferentes graus de escolaridade para o conflito que estava por vir.

A escolha das referências se dá devido à necessidade de acessibilidade do design para todos os tipos de pessoas em diversos graus socioeconômicos, buscando ser mais flexível e abrangente em sua linguagem, afinal, como se torna possível ser um transformador social se não é possível atender quem realmente precisa? Este modelo de abordagem foi adotado visando a aproximação voluntária do público com

a peça usada na intervenção, focando no sentimento de instigar e fazendo com que reflitam e deixando aberto a interpretações.

aqui tem **design!**

Já pensou como seria a vida sem os carrinhos de supermercado, celulares, canetas e tantos outros objetos do cotidiano?

Esses artefatos foram criados por pessoas reais como você, que identificaram oportunidades e criaram soluções efetivas para atender às demandas.

Design não é definido só pelo produto final, mas também é o processo que resulta em sua criação.



você é um designer.

Todos nós nos deparamos com problemas no dia a dia. Podem ser pessoais, familiares, sociais, de trabalho... E sempre buscamos a melhor forma de resolvê-los.

Quanto mais buscamos entender sobre os problemas, suas questões e pessoas envolvidas, melhor estamos preparados para desenhar propostas que as atenda.

As pessoas abordam problemas de formas diferentes e propõem soluções que atendem a demanda de formas diferentes. Porém, tudo é válido quando as decisões envolvidas são feitas de forma consciente.

Os cartazes utilizam de linguagem visual, misturando textos informativos, recortes dos bonecos em estilo colagem, formas geométricas que indicam perspectivas e movimento. Os textos foram elaborados com linguagem e fluxo de ideias leve e acessível, remetendo a contextos que o público possa se identificar.

aqui tem **design!**

Já pensou como seria a vida sem os carrinhos de supermercado, celulares, canetas e tantos outros objetos do cotidiano?

Esses artefatos foram criados por pessoas reais como você, que identificaram oportunidades e criaram soluções efetivas para atender às demandas.

Design não é definido só pelo produto final, mas também é o processo que resulta em sua criação.



você é um designer.

Todos nós nos deparamos com problemas no dia a dia. Podem ser pessoais, familiares, sociais, de trabalho... E sempre buscamos a melhor forma de resolvê-los.

Quanto mais buscamos entender sobre os problemas, suas questões e pessoas envolvidas, melhor estamos preparados para desenhar propostas que as atenda.

As pessoas abordam problemas de formas diferentes e propõem soluções que atendem a demanda de formas diferentes. Porém, tudo é válido quando as decisões envolvidas são feitas de forma consciente.

aqui tem **design!**

Já pensou como seria a vida sem os carrinhos de supermercado, celulares, canetas e tantos outros objetos do cotidiano?

Esses artefatos foram criados por pessoas reais como você, que identificaram oportunidades e criaram soluções efetivas para atender às demandas.

Design não é definido só pelo produto final, mas também é o processo que resulta em sua criação.



Todos nós nos deparamos com problemas no dia a dia. Podem ser pessoais, familiares, sociais, de trabalho... E sempre buscamos a melhor forma de resolvê-los.

**você é um
designer.**

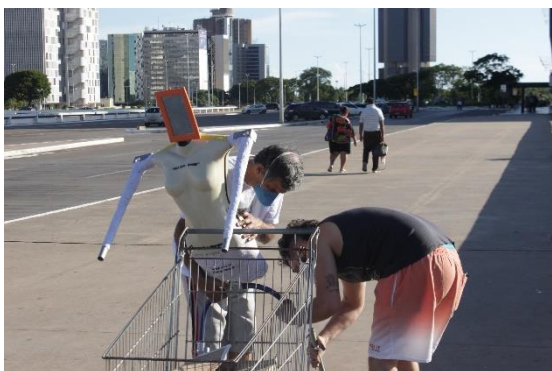
Quanto mais buscamos entender sobre os problemas, suas questões e pessoas envolvidas, melhor estamos preparados para desenhar propostas que as atenda.

As pessoas abordam problemas de formas diferentes e propõem soluções que atendem a demanda de formas diferentes. Porém, tudo é válido quando as decisões envolvidas são feitas de forma consciente.

6. As intervenções

As intervenções nas vias públicas foram realizadas no dia 13/12/2020 e contou com a participação de ambos os membros e familiares (por motivos de segurança na instalação e transporte das partes das esculturas).

O primeiro local de ação foi na plataforma superior da Rodoviária de Brasília, onde foi posta a peça com o carrinho de compras. Durante a instalação e aplicação do stencil com as frases “aqui tem design” e “o que você vê além da forma?”, as pessoas que passavam próximo observavam continuamente a obra de maneira tímida, uma vez que um dos integrantes estava com uma câmera na mão. Para obtenção de uma análise mais apurada, os membros se afastaram um pouco do local da obra, de maneira que pudesse ainda assim observar o fluxo e interação das pessoas que ali passavam. Em poucos minutos, algumas dessas pessoas chegavam a parar, principalmente casais ou adultos que tinham crianças (este último fato



Instalação da primeira escultura na plataforma superior da Rodoviária do Plano Piloto.



Instalação de sistemas de segurança com arames e pesos na primeira escultura na plataforma superior da Rodoviária do Plano Piloto



Escultura já instalada, sentada em um banco na Praça do Relógio.



A localização escolhida dentro da praça é em um ponto estratégico localizado em frente à administração que também é um local com grande fluxo de pessoas.

presente em todas as três obras), outros até mesmo expressando extrema estranheza com algo que não fazia parte do cenário rotineiro.

O segundo local fora em Taguatinga, em um dos seus principais pontos turísticos: a Praça do Relógio. A primeira impressão registrada foi uma viatura policial que se encontrava estacionada bem no meio da praça. Neste momento os integrantes se questionaram sobre um conceito intrínseco da intervenção urbana: a validação da legalidade governamental na aplicação da obra, pois isso podia ser algo tão subjetivo quanto o significado do "o que é arte". A instalação fora pacífica neste local e o policiamento não interferiu no processo, além do mais, tempo depois, eles simplesmente foram embora. Seguindo a mesma estratégia da primeira peça, após a aplicação do stencil, o grupo se distanciou e, com a câmera, tentaram registrar as interações com a peça, porém, neste local as pessoas estavam mais preocupadas e receosas com o desconhecido a que instigadas a entender e interagir com a obra.



O posicionamento da escultura foi projetada para que chamasse atenção do público, ao mesmo tempo em que também estivesse discreta.



Os olhares de estranheza e receios na aproximação das pessoas que passavam ali.



Celular antigo em meio a composição, sugerindo a interação digital.



Observação do público que ali passava.

Logo após a retirada do policiamento local, surgiram alguns moradores de rua que em pouco tempo tomaram de conta de toda a praça. O local também é conhecido pelo teor suburbano e turismos adultos na parte da noite. Em um determinado momento, houve uma confusão entre os moradores que poderia potencialmente comprometer a escultura, uma vez que poderia ser vandalizada e suas partes usadas como armas brancas (espelhos, barras de ferro etc.). Felizmente a aplicação foi um sucesso, isso se deu por conta de um feedback recebido de um morador local que não quis se identificar, que vagarosamente se aproximou dos integrantes e elogiou a obra, já identificando a peça como uma intervenção urbana. Ele falou: “Parabéns pela intervenção urbana, garotos. Brasília está precisando disso, precisando de arte. Aqui, o clima para a arte é árido, ainda mais nesse ano de pandemia. O que vocês fizeram aqui é muito importante para a sociedade”.



Escultura instalada na praça do Total Ville ao pôr do sol.



A posição da obra em pé e inerte, também causa um efeito de imposição, tornando-se quase impossível de não ser notada no ambiente.

Partindo para a instalação da última e terceira peça, o grupo foi para uma praça em Santa Maria, localizada no Setor Meirelles ou Total Ville. É uma quadra relativamente nova na região com um alto fluxo de moradores por se tratar de vários condomínios de baixo e médio custo então, nesta região é possível encontrar um pouco de quase todos os grupos sociais. A primeira impressão do local se deu pela ambientação familiar, onde havia várias crianças brincando e adultos conversando. Neste momento foi crucial a importância de que no processo de prototipação dos manequins, eles não conteriam com conteúdo sexualmente explícito, mesmo porque este não era o objetivo do projeto (uma vez que pode ser um tema de extrema importância e impacto em uma obra como essas, mas em outro tema).

A instalação foi tranquila e o estêncil foi aplicado na hora, a preocupação maior foi a importância da fixação sólida da escultura, uma vez que crianças pequenas corriam com bastante frequência na região. Solucionando este problema e seguindo a estratégia de afastamento para observação, notou-se pequenas aglomerações simultâneas para contemplar e entender a obra, até mesmo um homem explicando a obra para seu cachorro que provocou uma cena cômica e inspiradora.



Escultura já instalada com suas sacolas, perto de um centro comercial em Total Ville, Santa Maria-DF.



Detalhe em stencil feita em parte de manequim da escultura com a frase "aqui tem design!".



Peça gráfica postada em "lambe-lambe" junto a uma das esculturas



A escolha do papel couchê aprimorou a durabilidade da peça.



Lambe-lambe fixado em via pública.



Aplicação da técnica "lambe-lambe" em cartaz A3.



Reutilização para postagem de "lambe-lambe" de monumento público abandonado.

Os lambe-lambes foram fixados em diferentes locais do Distrito Federal, e funcionam tanto como material de suporte para as intervenções quanto como links remotos para elas nos locais onde não foram expostos.

7. CONCLUSÃO

Design é uma ferramenta de modificação e construção da sociedade. Propagar a prática, bem como os produtos oriundos da profissão, e uma forma de conscientizar o consumo e aguçar o senso crítico do público. Estas observações demonstram que o campo e o modo de atuação elevam a profissão para além da futilidade na qual é comumente associada.

A realização deste projeto nos proporcionou diversas experiências enriquecedoras. No ato de construção de uma definição de design que seja acessível para o usuário das intervenções foi uma oportunidade para que revessemos nossos

próprios processos de trabalho, motivações e visão sobre o que realmente é importante no desenvolvimento projetual: fugir de metodologias prontas, fórmulas pré-concebidas. Cada projeto parte de um recorte único, a visão do designer sobre o assunto, e cabe a ele fazer a mediação entre os diversos elementos que compõem um projeto.

Essa mediação da subjetividade nos permitiu desenvolver artefatos que não são comuns no meio profissional. Por meio de nossas pesquisas, coleta de dados, e reflexões pessoais resultou na criação de peças plásticas que envolveram meios de produção não-convencionais para o design. Não é a forma final que o define, e sim a cadeia lógica de argumentos que o sustenta. Não temos o intuito de definir o que é certo ou o que é errado, e sim como nossa visão sobre o tema pode ser trabalhada.

Armstrong (2015) cita o modo como os profissionais do design permanecem anônimos na maioria das vezes. E esse anonimato da autoria do designer acarreta uma criação de subcultura própria e, talvez pelos hábitos oriundos dessa cultura compartilhada apenas entre profissionais, pode não atender a todas as necessidades do público, por apenas perceber o conhecimento dos designers, e não o conhecimento, costumes e hábitos do público-alvo ao qual pretende atender. Isto explica o fato da contradição do discurso com a prática propriamente dita. A profissão se eleva a um patamar místico pelo desconhecimento da população. E "embora visível por toda parte, o design ao mesmo tempo permanece invisível- sem ser notado ou reconhecido."

Com a realização da intervenção, foi possível obter dados importantes para pesquisas futuras de projetos de mesma temática. Dependendo da região administrativa, mesmo o DF sendo um dos menores estados do Brasil, nota-se a diferença de comportamento dos moradores da região em relação a aplicações artísticas. Em Taguatinga, a escultura não durou um dia no local, que é bastante movimentado e devido a periculosidade conhecida na região. Ainda assim, foi possível a interação das pessoas que ali passavam, mesmo que por pouco tempo, mostrando que a proposta do projeto foi cumprida, uma vez que aquilo despertou a

curiosidade e atenção de pessoas que não esperavam por aquilo e naquele lugar. Na plataforma superior da Rodoviária do Plano Piloto, uma parte da peça foi levada no primeiro dia, o carrinho de compras, e a o boneco estava dividido ao meio. Não se sabe se foi proposital ou não, mas as duas partes estavam colocadas lado a lado no mesmo lugar. Já em Santa Maria, os moradores interagiram bastante, tirando fotos e até mesmo apresentando a obra para seus animais de estimação. A peça que estava nesta última região sofreu uma queda durante sua permanência, o que despertou numa reação um pouco inesperada dos autores: as pessoas reergueram e estão cuidando da peça até o então momento da escrita deste relatório.

Além das reações de estranhamento e receio, surgiram reações imediatas bastante positivas, como um senhor em Taguatinga que elogiou a ação no local e estimulou os autores do projeto a continuar com a prática, visando a necessidade dela no Distrito Federal. Com isso, foi possível diagnosticar a necessidade de mais aplicações nesse formato de intervenção urbana dentro da área do design, por se tratar de uma linguagem de fácil digestão, rica em subjetividades e de fácil visualização e acesso.

Este projeto surge como uma experiência inicial ao induzir o repensar das práticas de design e como elas podem contribuir com o senso crítico do público e, ao mesmo tempo, foi uma oportunidade para que nós pudéssemos repensar nossos processos de trabalho enquanto designers. Tem grande potencial para ser repensado e refinado nas formas de planejamento e aplicação, como novas ações de intervenção, com métodos de validação e avaliação. Esperamos que seja, também, uma porta de entrada e semente, para que outros profissionais da área instiguem e eduquem as pessoas para o maior impacto e importância, assim como o empoderamento das pessoas para o designer na sociedade brasileira.

8. REFERÊNCIAS

BERGMANN, M, MAGALHÃES, C. **Do desenho industrial ao design social**: políticas públicas para a diversidade cultural como objeto de design. Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v. 25 | n. 1 [2017], p. 51 – 64.

DESIGN COUNCIL. **What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond**. Disponível em:
<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

BRASIL ESCOLA. **A importância do lúdico na educação infantil**. Monografia. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm>

BRASIL ESCOLA. **O lúdico como estratégia para um melhor aprendizado em biologia e química**. Disponível em:
<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-ludico-como-estrategia-para-um-melhor-aprendizado-biologia.htm>

Brasil. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. **Diagnóstico do design brasileiro** / Ministério do Desenvolvimento Indústria e Comercio Exterior, Secretaria do Desenvolvimento da Produção. – Brasília : MDIC, 2014.

CURADO, R. S. D. F. **Intervenções Urbanas No DF**: As Mensagens do Pixo, do Grafite e das Intervenções Ativistas. Monografia. Universidade de Brasília. Dezembro, 2017.

FERNANDES, I, LESCHKO, N. M. **Design e sociedade**: o papel social e o social elitizado. SulDesign Científico 2017. VIII SulDesign – Encontro Sul-Americano. 2017.

FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Organizado por Rafael Cardoso; Tradução: Raquel Abi-Sâmara.

ROSA, S. **Design é uma profissão elitizada**. Como mudar isso? UX Collective. Maio, 2017.

SEDUC. **A importância do lúdico na aprendizagem.** Mato Grosso. Disponível em: <http://www2.seduc.mt.gov.br/-/a-importancia-do-ludico-na-aprendizag-1>

YAMAMOTO, R. K. K. **Papel Social do Designer Gráfico:** Realidades e Premissas. Monografia. Curso de Design. FAU USP. São Paulo, 2014.

VIANNA, M. *et al.* **Design Thinking: inovação em negócios.** Rio de Janeiro : MJV Press, 2012.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância. 2013.** Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.