

Carlos Alberto Barbosa *

Notas sobre design, socialização e um conceito de projeto em Tomás Maldonado



Carlos Alberto Barbosa é Bacharel em Comunicação Social pela FAAP, Mestre em Filosofia pela PUC-SP, Doutor em Design pelo PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. Pós-doutorando pela Faculdade de Educação da USP.
<carloalberto.barbosa@gmail.com>
ORCID: 0000-0002-8477-4673

Resumo Partindo do entendimento que a atividade projetual constrói e participa das relações entre indivíduo, sociedade, e os ambientes natural e artificial, este artigo retoma as preocupações acerca das questões da autonomia e heteronomia, e como a atividade projetual lida com essas questões. Para tanto, são observadas as diferentes perspectivas sobre a formação dos processos de socialização em Durkheim e Simmel, bem como as diferenças sobre o entendimento do conceito de projeto em um texto de Tomás Maldonado.

Palavras chave Design, Socialização, Tomás Maldonado, Émile Durkheim, Georg Simmel.

Notes on design, socialization, and a project concept in Tomás Maldonado

Abstract *This article understands that the design activity builds and participates in the relationships between the individual, society, and the natural and artificial environments. Such understanding leads to the issues of autonomy and heteronomy, and how the design activity deals with these issues. To this end, the different perspectives on the formation of socialization processes in Durkheim and Simmel are observed, as well as the differences in the understanding of what is a project in an essay by Tomás Maldonado.*

Keywords *Design, Socialization, Tomás Maldonado, Émile Durkheim, Georg Simmel.*

Apuntes sobre diseño, socialización y un concepto de proyecto en Tomás Maldonado

Resumen *Este artículo comprende que la actividad de diseño construye y participa en las relaciones entre el individuo, la sociedad y los entornos naturales y artificiales. Tal comprensión conduce a los problemas de autonomía y heteronomía, y cómo la actividad de diseño trata estos problemas. Para ello, se observan las distintas perspectivas sobre la formación de los procesos de socialización en Durkheim y Simmel, así como las diferencias en la comprensión de lo que es un proyecto en un ensayo de Tomás Maldonado.*

Palabras clave *Diseño, Socialización, Tomás Maldonado, Émile Durkheim, Georg Simmel.*

Introdução

Um projeto de design é sempre a expressão de uma oposição ao mundo concreto sobre o qual o projeto interfere, quando ganha vida e se transforma em produto. Tal interferência ocorre em diferentes níveis, desde a elaboração de dispositivos técnicos que atendem às necessidades práticas da sociedade, a projetos carregados de valores simbólicos que atuam nos processos de significação do mundo. Em ambos os casos, o resultado do projeto é sempre uma contingência, fruto do trabalho por meio da técnica e da tecnologia. Uma contingência que se coloca entre o sujeito e o mundo artificial, e entre o sujeito e as condições naturais. Nesse contexto, no qual o projeto é produto e produtor de relações e significações, as possibilidades de problematizar e discutir as implicações éticas e sociais do design são muitas. Entre elas, destacam-se aqui questões relacionadas a atividade projetual e aos processos de socialização, e suas implicações na construção da autonomia do sujeito em uma sociedade democrática.

Diante desse cenário, este artigo pretende acenar para algumas circunstâncias e problematizar essas relações, objetivando desenvolvimentos teóricos futuros no âmbito de uma pesquisa de estágio pós-doutoral em andamento junto à Faculdade de Educação da USP, que tematiza o campo do design e os processos de socialização. Portanto, este texto não deve ser tomado como um trabalho acabado, mas uma indicação de possibilidades de desenvolvimentos de leituras que deverão se desdobrar em outros escritos.

Mundanidade, autonomia e heteronomia

Nas primeiras páginas de *A condição humana*, Hannah Arendt escreve que “O trabalho é a atividade correspondente ao artificialismo da existência humana [...] produz um mundo ‘artificial’ de coisas, nitidamente diferente de qualquer ambiente natural [...] A condição humana do trabalho é a mundanidade” (1981, p. 15). A mundanidade, tal como entende Hannah Arendt, não é uma produção apenas do ambiente natural. A mundanidade é o encontro entre o ambiente natural e

O trabalho de nossas mãos, em contraposição ao labor do nosso corpo – o *homo faber* que “faz” e literalmente “trabalha sobre” os materiais, em oposição ao *animal laborans* que labora e “se mistura com” eles – fabrica a infinita variedade de coisas cuja soma total constitui o artifício humano (Ibid., p. 149) ¹

A mundanidade é, portanto, a coexistência do ambiente natural e do mundo artificial, resultado do trabalho e do que o homem fabrica. O designer faz parte desse contexto. Ao projetar, ele leva em conta os recursos disponíveis no ambiente natural e no mundo artificial, tomando ambos

como parâmetros de projeto, de produção e distribuição. Ao se impor como *homo faber* orientado pelo produto, o designer se submete às condições técnicas que participam da mundanidade, corroborando com a definição de design entendido como “[...] a ideia apriorística sobre o valor estético (ou estético-funcional) da forma ou como uma actividade projectiva, cujas motivações se situam antes, e fora, do processo constitutivo da própria forma” (MALDONADO, 2015, p. 13). São as condições da mundanidade, às quais se incluem ainda todos aqueles elementos de projeto ligados

[...] à utilização, à fruição e ao consumo individual ou social do produto (factores funcionais, simbólicos ou culturais) como aos que se relacionam com sua produção (factores técnico-económicos, técnico-construtivos, técnico-sistémicos, técnico-produtivos e técnico-distributivos) (MALDONADO, 2015, p. 14)

A gama de elementos apontados por Maldonado insere a atividade projetual em uma série de relações que emergem como fenômeno social, fazendo com que a atividade faça parte de uma “[...] categoria de fenômenos que não podem ser analisados isoladamente, mas sempre em relação com outros fenômenos, com os quais constituem um único tecido conectivo” (MALDONADO, 2015, p. 17). O projeto é desenvolvido e finalizado não só para que objetos possam existir como produtos finais que habitam o mundo artificial a fim de supri as necessidades dos indivíduos, mas torna-se também um importante agente na produção de aparatos que facilitam o trabalho, e que colabora com a implementação de linhas de montagem, tornando a própria atividade produtiva mais efetiva nos processos de racionalização e sistematização do trabalho individual. O produto do designer é, assim, instrumento de intervenção na mundanidade e, ao mesmo tempo, objeto que encarna o discurso dessa interferência, uma vez na sua relação com os demais fenômenos, faz com que todos se constituam “um único tecido conectivo”. Ao fazer parte desse tecido conectivo, a atividade projetual, ligada aos valores culturais e simbólicos, se coloca diante da mundanidade, dos modos de produção e dos discursos simbólicos encarnados no próprio produto. Dito de outra forma, o design passa a pertencer aos processos de socialização, através dos quais os indivíduos aprendem a ser parte de uma sociedade, internalizando suas normas e valores, e exercendo seu papel dentro do grupo (SCOTT, 2014).

Nesse ponto, conforme Maldonado, caberia ao designer “[...] a tarefa de mediar dialeticamente entre necessidades e objetos, entre produção e consumo” (1999, p. 17). Todavia, adverte o autor, “Habitualmente, o designer, imerso na rotina da sua profissão, não consegue intuir a efetiva incidência social de sua actividade” (Ibid., p. 17).

Essa efetiva incidência decorre de sua participação nos processos de socialização. Tais processos são observados desde o nascedouro da sociologia. Em *As regras do método sociológico*, de 1895, Durkheim estabelece como fato social aquele conjunto de regras e normas que são internalizadas pelos indivíduos (SCOTT, 2014), e que “consistem em maneiras de agir, de pensar e de sentir exteriores ao indivíduo, dotadas de um poder de coerção em virtude do qual se lhe impõe” (DURKHEIM, 1977, p. 03). Sobre a interiorização dessas normas ou valores, Durkheim afirma ainda que “Se, com o tempo, esta coerção deixa de ser sentida, é porque pouco a pouco dá lugar a hábitos, a tendências internas que a tornam inútil, mas que não a substituem senão porque dela derivam” (DURKHEIM, p. 05). Para ele, os fatos sociais pertencem à ordem das generalizações que se opõem a ordem individual, a partir da coerção praticada pela instância social sobre o indivíduo. Entram nessa categoria a educação, o trabalho, os valores morais, e tantas outras manifestações que se materializam em hábitos e juízos, incluídos os “códigos de gosto”. Ao observar a coerção originada no fato social “[...] é fácil de constatar quando ela se traduz no exterior por qualquer reação direta da sociedade, como é o caso em se tratando do direito, da moral, das crenças, dos usos, e até das modas” (DURKHEIM, p. 08).

A palavra moda, aqui tomada no plural, não é restrita apenas à indústria do vestuário e da indumentária. Consome-se moda a todo instante e nas suas mais variadas formas. Da literatura ao automóvel, passando pelas roupas, acessórios, cor de cabelo, modos de falar e se comportar, destinos de viagem, escolhas na alimentação e bebida e toda sorte de consumo que esbarra em valores e códigos de gosto fazem parte das modas. Enfim, os objetos projetados, produzidos e consumidos estão na moda. E se a moda está em praticamente todos os lugares, também é predominante a presença do design, conforme apontou Bürdek:

A vida da maioria das pessoas não é mais imaginável sem o design. O design nos segue de manhã até a noite: na casa, no trabalho, no lazer, na educação, na saúde, no esporte, no transporte de pessoas e bens, no ambiente público – tudo é configurado de forma consciente ou inconsciente. Design pode ser próximo da pele, (como na Moda) ou bem afastado (como no caso do uso espacial). Design não apenas determina nossa existência (“Dasein”, N.T.), mas neste meio tempo nosso próprio ser (“Sein”, N.T.). Por meio dos produtos, comunicamos-nos [sic] com outras pessoas, definimos-nos [sic] em grupos sociais e marcamos cada vez nossa situação social (2010, p. 11)

Bürdek aponta não só a onipresença do design, mas pode-se tirar do seu texto que, a partir do que afirmou Durkheim, o design é parte do processo de socialização que define o indivíduo e seu pertencimento a grupos sociais. Assim, mais uma vez, o design se encontra com a mundanidade, como realidade de um projeto que produz o mundo artificial, e como discurso desse trabalho que passa a popular o mundo reafirmando o fato social.

Diante de um cenário dominado pela coerção e pelo fato social, como é possível, conforme pretendido por Bonsiepe, “[...] formar uma consciência crítica frente ao enorme desequilíbrio entre os centros de poder e os que são submetidos a eles” (2011, p. 21)? Se é o discurso que caracteriza o homem como ser político (ARENDT, 1981), o mundo pautado pelo fato social parece dar pouca margem para o movimento desse ser político em direção à autonomia pretendida por Bonsiepe, visto que os meios de produção e distribuição dos discursos estão concentrados nas mãos de quem detém o poder.

Aqui parece que o pensamento crítico e o design chegaram a um beco sem saída, ou a uma rua de mão única², onde o “[...] horizonte é o das costas do que vai à frente, e todos se sentem muito orgulhos por constituírem um exemplo para o que vem atrás” (BENJAMIN, 2013, p. 27). A inquietação de Bonsiepe parece já ter encontrado uma resposta, e trata-se, em grande medida, de uma resposta desoladora. Será que o designer está de fato fadado a ser um aliado da heteronomia que “determina nossa existência” e “nosso próprio ser”, conforme apontou Bürdek, ou ele poderá ser um aliado para a formação de “uma consciência crítica frente ao enorme desequilíbrio entre os centros de poder”, conforme propôs Bonsiepe?

Design e socialização

Para apontar algum encaminhamento dessas questões, o que se propõe aqui é um olhar para a atividade projetual inserida no processo de socialização. Para tanto, primeiramente será introduzida de maneira breve uma variante do entendimento de processo de socialização a partir do pensamento de Georg Simmel, para em seguida ser discutido um texto de Tomás Maldonado, a partir do qual as relações entre projeto, tecnologia e socialização formam um cenário para a problematização e reflexão sobre a atividade projetual.

Contemporâneo de Durkheim, Simmel³ propõe que a sociologia tome como objeto de estudo não a sociedade e o fato social, mas os processos de socialização, entendendo que “[...] a sociedade, cuja vida se realiza num fluxo incessante, significa sempre que os indivíduos estão ligados uns aos outros pela influência mútua que exercem entre si e pela determinação recíproca que exercem uns sobre os outros (SIMMEL, 2006, p. 17)”. Para Simmel, a sociedade é “[...] algo que os indivíduos fazem e sofrem ao mesmo tempo, e que, de acordo com esse caráter fundamental, não se deve falar de sociedade, mas de sociação [*Vergesellschaftung*]⁴” (Ibid., p. 18).

A ênfase aqui deve ser dada às palavras mútua e recíproca, que relativizam o peso da coerção social ao acentuar o caráter histórico na elaboração do próprio fato social, revelando seu aspecto dinâmico e multifacetado. O diagnóstico de Simmel sobre a modernidade reflete um entendimento, segundo o qual a modernidade é parte de um embate entre as pulsões individuais e a sociedade. Diante desse embate, observa Simmel, há uma propensão da “[...] pulsão rumo à existência pessoal a mais individual” (2005, p. 587), razão pela qual a cultura moderna.

[...] caracteriza-se pela preponderância daquilo que se pode denominar espírito objetivo sobre o espírito subjetivo, isto é, tanto na linguagem como no direito, tanto na técnica de produção como na arte, tanto na ciência como nos objetos do âmbito doméstico encarna-se uma soma de espírito [...] (2005, p. 588).

É essa objetivação que “determina nossa existência” e “nosso próprio ser”, nas palavras de Bürdek. Entretanto, se for levada em conta a visão dialética que Simmel oferece sobre os processos de socialização, a perspectiva de Bürdek carece dessa complexidade, não levando em conta que os indivíduos sofrem ações ao mesmo tempo em que reagem e interferem na mundanidade, reconfigurando a sociedade. Com isso, a atividade projetual, como trabalho sobre a materialidade do mundo, carrega os objetos de valores simbólicos, mas também participa na conformação social através dos mesmos valores objetivados no produto final. A atividade projetual ganha assim sua face ética, como uma elaboração e um pensar que ganha sentido prático na interferência que exerce sobre o mundo.

Ao chamar a atenção para a necessidade de o designer intuir sobre o impacto social de sua atividade, Maldonado (1999) colocou em perspectiva essa dimensão ética do projeto, uma vez que ele é carregado de valores e consequências. A longa vida de Maldonado⁵ permitiu que ele presenciasse as drásticas mudanças de cenários nos quais se desenrolou a atividade projetual. Questões relacionadas com a dimensão ética do design já acompanhavam Maldonado desde os anos 1950, no início do seu percurso como teórico do design (CRISPIANI, 2013; FRAMPTON, 1991; MALDONADO, 2015). Em 2005, ao escrever *Pensar a técnica hoje*, ele atualizou essas preocupações ao notar que

Em uma época como a nossa, em especial após o advento das novas tecnologias, a técnica emerge como uma realidade avassaladora em todos os aspectos da nossa vida. Ela nos coloca questões que não são apenas de natureza puramente filosófica como antigamente. São questões relativas à gestão concreta de problemas éticos, sociais, culturais e políticos, ligados ao processo de digitalização global da nossa sociedade (MALDONADO, 2012b, p. 157)

Em um texto sobre as consequências éticas da atividade projetual escrito em 1987, Tomás Maldonado (2012a) discute a tensão entre indivíduo e sociedade no campo do design. Em A “idade projetual” e Daniel Defoe, ele compara dois escritos de Daniel Defoe que foram editados entre o final do século XVII e início do século XVIII. Embora tenham sido elaborados em circunstâncias e com temáticas distintas, à sua maneira ambos os escritos pertenceram a momentos significativos na história europeia. Sobre o primeiro deles, intitulado *Um ensaio sobre projeto*, escrito em 1697, Maldonado aponta

que “[...] Defoe coloca a hipótese de uma projetualidade entendida principalmente como aplicação dos ‘métodos de política civil’ [...] para resolver os problemas de uma civilização profundamente afetada por ‘guerras e desordem pública’”(2012a, p. 186). Defoe, que foi crítico do reinado absolutista de Jaime II, e testemunhou a Revolução Gloriosa, de 1688, aquela que para Bertarnd Russel foi “[...] de todas [as revoluções] a mais moderada e bem-sucedida” (2015, p. 149). O que sucedeu à Revolução Gloriosa foi uma época na qual a Grã-Bretanha superou um período turbulento de guerra civil e conquistou espaços importantes no desenvolvimento político, econômico e científico europeu. Um período promissor para a Inglaterra, que vislumbrou em um horizonte próximo grandes reformas sociais, que inspiraram Defoe a se dedicar a escrita de ensaios em apoio às reformas e a Guilherme III (RICHETTI, 2011). Entre os ensaios produzidos nesse período encontra-se o texto dedicado às reformas de política civil.

Segundo Maldonado, Defoe chamou a atenção para o fato de não haver solução mágica ou uma bala de prata que pudesse resolver com um único projeto uma série de problemas complexos. Para Defoe, os problemas complexos das reformas políticas exigiam vários projetos que dialogassem e interagissem entre eles. O conjunto de projetos específicos deveria estabelecer as estratégias e os dispositivos para levantamento de recursos, mensurações dos impactos das mudanças sociais etc. O pano de fundo e o objeto de “*Um ensaio sobre projeto*” eram as reformas sociais, e o bem-estar social.

O segundo texto de Defoe que Maldonado traz para comparar e discutir é o conhecido romance *Robinson Crusóé*, de 1719. Em *Robinson Crusóé*, Daniel Defoe constrói aquela que foi considerada a peça inaugural do romance realista (RICHETTI, 2011). O personagem que dá nome à obra é um homem engenhoso, que lança mão de artifícios para resolver problemas práticos de sobrevivência.

Robinson jamais questiona o que seria ‘útil para a sociedade’, mas sempre e apenas o que seria ‘útil para mim’ [...] ele não projeta para os outros, mas apenas para si mesmo. A sua projetualidade jamais considera o sistema de valores e as normas que normalmente condicionam o projeto e as características do objeto projetado. Ele tem um único problema: sobreviver. O que está aquém ou além da sua vontade de sobreviver não é considerado um problema [...] aquilo que para ele não é um problema, na prática, não existe (2012a, p.186 - 187)

Os procedimentos envolvidos nas duas atividades projetuais não diferem quanto à busca pelos objetivos práticos, estabelecendo estratégias para a concretização do que fora planejado. A diferença entre ambos diz respeito ao fim último do que foi proposto e entendido como projeto, ou seja, o seu *télos*. Cada texto oferece uma diferente resposta à indagação sobre o *para que* e *para quem* é o projeto.

Em *Um ensaio sobre projeto* a atividade projetual está associada às estratégias para interferir na sociedade, buscando o bem comum, elaborando, medindo e viabilizando os pormenores e os meios para atingir os objetivos que visam a sociedade. A medida do sucesso daquele projeto não haveria de ser outra que a produção do impacto e melhoria de vida da sociedade na qual ele foi implantado.

Em *Robinson Crusó* também é possível observar o uso dos meios disponíveis para elaborar detalhadamente um pensamento projetual que busca resultados. Mas o alcance dos projetos de Robinson Crusó dá conta apenas das necessidades do próprio personagem. O que diferencia a atividade projetual em ambos os casos é exatamente o escopo dos beneficiários do projeto. No primeiro caso, o fim é sempre o outro, a sociedade, no segundo caso o único beneficiário do resultado do projeto é o próprio projetista. Por isso, afirma Maldonado, a atividade projetual de Robinson Crusó é “[...] decididamente orientada para o útil e absolutamente indiferente a julgamentos éticos ou estéticos” (2012a, p. 188). A legitimação do seu projeto é a sua sobrevivência. O impacto e o sucesso do seu projeto podem ser medidos na extensão da própria vida de quem projetou. Em *Um ensaio sobre projeto*, a legitimidade da atividade projetual é medida pelo bem que promove para o outro. É ali, no contexto social, que reside a dimensão ética do projeto de design. Maldonado faz crer que é em meio a uma existência social que idealmente reside o design como atividade projetual.

A pergunta que fica é se nos dias de hoje o designer está atento mais às características ficcionais do romance realista de Daniel Defoe, no qual a protagonista mira com seu olhar projetual o horizonte mais próximo de sua própria sobrevivência, ou o designer ainda resiste e se identifica com o ensaio de Defoe no qual o olhar se dirige ao outro e à sociedade? Dito de outra forma, nas palavras de Maldonado, o que é preciso saber é se

A atividade projetual foi desvirtuada, não sendo mais aquela atividade que procura oferecer soluções inovadoras aos problemas da sociedade e, portanto, não é mais um fator de ‘progresso inovador’ [...] (2012a, p. 190-191)

E se a atividade projetual foi desvirtuada, como sugere Maldonado, pode-se concluir, perguntando com ele:

Qual é a utilidade de se colocar hipóteses para formulação de projetos para transformação da sociedade, se tais projetos se mostram incapazes de contribuir para uma real mudança dessa sociedade? (2012a, p.190)

Considerações finais

Como anunciado anteriormente, trata-se de um texto exploratório, no âmbito de uma pesquisa em andamento que visa relacionar os processos de socialização e o design. Nesse sentido, as questões a serem desenvolvidas pesam sobre o próprio entendimento e a extensão dos processos de socialização, notadamente na incorporação do pensamento simmeliano, o qual, em uma perspectiva dialética, entende a socialização como um processo de mão dupla, com indivíduo e sociedade se conformando mutuamente, e propondo esgarçamentos de limites entre eles. O design está no centro desse jogo de forças, na medida em que se relaciona por um lado com a criação individual, e por outro lado com o coletivo implicado no consumo e na significação do mundo que circula através do discurso dos objetos.

É nesse espaço, entre o individual e o coletivo, no encontro com a mundanidade, promovendo a autonomia e a consciência crítica do indivíduo, como apontou Bonsiepe, que o projeto pode favorecer que cada sujeito venha a alargar e remodelar os processos de socialização, discutindo criticamente os fatos sociais que se impõem a ele.

1 Na obra *A condição humana*, em especial nos capítulos 14, 15 e 16, Hannah Arendt discorre sobre a diferença entre labor e trabalho. Ao primeiro corresponde o uso do corpo sem que ele seja guiado pela necessidade de quem labora e pelo objeto produzido. Ao contrário, “[...] o trabalho é sempre guiado pelo produto acabado” (1981, p. 135). Lembra a autora que na antiguidade o corpo escravizado labora, o corpo livre trabalha.

2 Rua de mão única (Einbahnstrasse) é o título da obra de Walter Benjamin que reúne uma coleção de aforismos e foi publicada pela primeira vez em 1928.

3 Ambos nasceram em 1858, e faleceram com um ano de diferença entre eles. Durkheim morre em 1917, e Simmel em 1918. Iniciam carreira acadêmica no final dos anos 1890, e ambos serão responsáveis por estabelecer os princípios da sociologia como disciplina em seus países, França e Alemanha.

4 O termo *Vergesellschaftung* é mais comumente vertido para o português como socialização. Nas versões em português do Brasil de suas obras, em muitos casos, que não vem ao caso discutir aqui, o termo *sociação* é preferido. Aqui utilizamos o neologismo *sociação* somente quando este estiver grafado em citação literal. Nos demais casos, o termo alemão *Vergesellschaftung* será tratado como socialização, possibilitando a comparação com o mesmo termo em Durkheim. Para mais detalhes, ver Moraes Filho (1983, p. 31, n.)

5 Tomás Maldonado nasce em 1922 e morre aos 96 anos, em 2018.

Referências

- ARENDET, Hannah. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária; Rio de Janeiro: Salamandra; São Paulo: Editora Universidade de São Paulo, 1981.
- BENJAMIN, Walter. **Rua de mão única / Infância berlinense: 1900**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blücher, 2011.
- BÜRDEK, Bernhard E. **Design: História, teoria e prática do design de produto**. São Paulo: Blucher, 2010.
- CRISPIANI, Alejandro Gabriel. Tomás Maldonado: project visionary. In: GARCIA, María Amália; Maldonado, Tomás. **Tomás Maldonado in conversation with María Amália Garcia**. New York: Fundación Cisneros; London: MAPP Editions, 2013 (e-book), s.p.
- DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1977.
- FRAMPTON, Peter. The development of a Critica Theory. In: LINDINGER, Herbert (ed.). **Ulm design: the morality of objects**. Cambridge (MA): MIT Press, 1991, p. 148-163.
- MALDONADO, Tomás. A “idade projetual” e Daniel Defoe. In: MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Blucher, 2012a, p.185 - 193.
- MALDONADO, Tomás. Pensar a técnica hoje. In: MALDONADO, Tomás. **Cultura, sociedade e técnica**. São Paulo: Blucher, 2012b, p.153 - 173.
- MALDONADO, Tomás. **Design industrial**. Lisboa: Edições 70, 2015.
- MORAES FILHO, Evaristo de (org.). **George Simmel: Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983 (Grandes cientistas sociais, v. 34).
- RICHETTI, John. Introdução. In: DEFOE, Daniel. **Robinson Crusoe**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011, p. 9-40.
- RUSSEL, Bertrand. **História da filosofia ocidental – livro 3: a filosofia moderna**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- SIMMEL, Georg. As grandes cidades e a vida do espírito. **Mana**, v. 11, n. 2, out, 2005, p. 577 - 591. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132005000200010&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 02 ago. 2020.
- SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia: Indivíduo e sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

Recebido: 15 de setembro de 2020.

Aprovado: 13 de outubro de 2020.