

Tarcisio Torres Silva \*

\* Tarcisio Torres Silva Professor pesquisador na Escola de Linguagem e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Capinas). Doutor em Artes Visuais pela Unicamp. Foi professor visitante do Instituto Politécnico de Bragança, Portugal.  
[tarcisio.silva@puc-campinas.edu.br](mailto:tarcisio.silva@puc-campinas.edu.br)  
ORCID 0000-0001-9347-7585

# Ativismo Para Designers em Portugal: Aplicação de Conceitos Entre Estudantes

**Resumo** Este trabalho apresenta as atividades desenvolvidas em uma disciplina de curso superior em Design em Portugal que tinham como intuito contextualizar, discutir e incentivar a prática do design de ativismo. Idealizada por um professor visitante brasileiro, a proposta visava mostrar esta vertente em crescimento no cenário de seu país de origem, principalmente no que diz respeito ao design de comunicação. Apresentamos inicialmente os principais autores que serviram para conceituação sustentação teórica. Em seguida, abordamos as metodologias aplicadas a fim de envolver os alunos com as perspectivas sociopolíticas do design. Por fim, discorreremos sobre alguns dos trabalhos finais apresentados, mostrando os resultados obtidos após os estímulos teóricos e práticos do curso. A experiência mostrou que as condições locais interferem diretamente nas motivações práticas do design de ativismo, ainda que a ligação cultural entre os dois países e o contexto globalizado tenham suscitado também similaridades.

**Palavras Chave** Metodologia de Ensino, Design de Ativismo, Portugal, Brasil, Ensino Superior.

### **Activism For Designers in Portugal: Application of Concepts Among Students**

**Abstract** *This work presents the activities developed in a discipline of higher education in Design in Portugal that had the intention to contextualize, discuss and encourage the practice of design activism. Conceived by a Brazilian visiting professor, the proposal aimed to show this growing trend in the scenario of his country of origin, mainly with regard to communication design. It is presented the main authors who served for conceptualization and theoretical support followed by the methodologies applied in order to engage students with the sociopolitical perspectives of design. Finally, it is discussed some of the final works presented, showing the results obtained after the theoretical and practical stimuli of the course. The experience has shown that local conditions directly interfere with the practical motivations of design activism, even though the cultural connection between the two countries and the globalized context have also raised similarities.*

**Keywords** *Teaching Methodology, Design Activism, Portugal, Brazil, University Education.*

### **Activismo para diseñadores en Portugal: aplicación de conceptos entre estudiantes**

**Resumen** *Este trabajo presenta las actividades desarrolladas en un curso de educación superior en Diseño en Portugal que tuvo como objetivo contextualizar, discutir y fomentar la práctica del activismo en diseño. Creada por un profesor brasileño visitante, la propuesta pretendía mostrar ese aspecto creciente en el escenario de su país de origen, principalmente en lo que respecta al diseño de comunicación. Inicialmente presentamos a los principales autores que sirvieron para conceptualizar el sustento teórico. A continuación, abordamos las metodologías aplicadas para involucrar a los estudiantes con las perspectivas sociopolíticas del diseño. Finalmente, se comentan algunos de los trabajos finales presentados, mostrando los resultados obtenidos tras los estímulos teóricos y prácticos del curso. La experiencia ha demostrado que las condiciones locales interfieren directamente con las motivaciones prácticas del diseño activista, aunque la conexión cultural entre los dos países y el contexto globalizado también han planteado similitudes.*

**Palabras clave** *Metodología de la Enseñanza, Diseño de Activismo, Portugal, Brasil, Educación Superior.*

## Introdução

O design como campo de conhecimento surge a partir do desenvolvimento da indústria de bens e, por consequência, da criação de mercados consumidores. Trata-se de uma palavra com significado amplo, que aborda tanto técnicas, como também fatores estéticos e formais. Para Denis (2000, p. 16), o termo importado pode causar confusões e desconfianças. De uma forma geral, podemos compreender que está ligado à evolução das técnicas de diferentes manufaturas, seja das artes gráficas ou de bens e produtos. Portanto, é um termo que está intrinsecamente conectado em sua origem à indústria. Com relação a isso, é preciso considerar a evolução das técnicas da produção em série em diferentes segmentos. Na indústria gráfica, isso se deu a partir da criação da prensa no século XV na Europa e, no caso da indústria de bens, a partir do século XVIII, com a Revolução Industrial. Já a figura do designer como profissional aparece no século XIX, muitos dos quais ligados à criação de padrões na indústria têxtil (Denis, 2000, p. 18).

Diferentemente das técnicas que nascem dentro de uma lógica comercial por si só, como a publicidade e o marketing, por exemplo, o design em sua origem possui forte ligação também com as artes, justamente porque o objetivo era o de tornar os objetos não só funcionais, como também belos. Com isso, vai se criando um mercado consumidor que projeta o gosto, antes restrito ao campo das artes, também ao ambiente dos bens de consumo, de forma a demonstrar valores em seus hábitos cotidianos.

A escola Bauhaus, fundada em Weimar na Alemanha em 1919, teve grande influência ao pensar na simplificação das formas, com o intuito de tornar os objetos não só mais funcionais e bonitos, como também mais baratos. No início dos anos 20, com os *ready-mades* de Marcel Duchamp, os objetos na arte começam a ser redimensionados para um viés crítico. Porém, só bem mais tarde o design industrial vai experienciar escolas que irão propor um desprendimento de sua lógica de origem. Já o design gráfico vive essa abertura política mais cedo, em paralelo com o universo das vanguardas modernistas.

Diante desse cenário, identificamos a necessidade de fomentar entre alunos de Design em Portugal uma perspectiva crítica das diversas práticas e técnicas fomentadas ao longo do curso. Apresentamos, ao longo desse texto, o relato do percurso pedagógico aplicado no curso de Arte e Design, na disciplina Estudos Aplicados em Design, destinada aos alunos do terceiro ano (finalistas). Ela foi ministrada no primeiro semestre de 2022, a partir da participação deste autor no programa de professor visitante oferecido pelo Instituto Politécnico de Bragança (IPB), em Portugal. Nossa instituição de origem é brasileira, a Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

O relato se dá a partir de três momentos. Apresentamos inicialmente uma introdução aos estudos do design crítico, com a conceituação de termos e abordagem dos autores utilizados no início do curso. Essa perspectiva servirá tanto para demonstrar o tipo de conteúdo a que os alunos foram expostos, como também para apresentar ao leitor as principais diretrizes

para pensar o design a partir desses preceitos. Em seguida, abordamos a parte prática, quando os alunos foram incentivados a utilizar as habilidades adquiridas ao longo da disciplina a fim de criar proposições que pudessem contribuir para a visão social crítica dos públicos que viessem a entrar em contato com os trabalhos. Por fim, relatamos os resultados obtidos a partir de alguns exemplos das produções apresentadas pelos alunos.

### Design crítico ou a crítica do design

Ao entrar em contato com os alunos de Design do IPB, o autor deste estudo foi confrontado com interesses bastantes diversificados, dentro de um curso que tem como proposta apresentar as várias vertentes do Design e dotar os alunos com ferramentas que possam melhor prepará-los para o mercado de trabalho e suas flutuações. O Minor em Design é oferecido por dois anos, após um ano com disciplinas comuns com os alunos do Minor em Arte, o que justifica o nome do curso: Arte e Design.

Como a proposta era a de estimular os alunos a observar como a crítica pode acontecer em suas diferentes áreas de interesse, procurou-se identificar as origens de um design socialmente engajado tanto na área industrial como no design gráfico. Gralha (2017) propõe a divisão do design com preocupações sociais em três tipos: Design Crítico, Design Social e Design de Ativismo.

Dois antecedentes a essa discussão são relevantes: o Italian Radical Design (anos 60/70) e o Design Conceitual. O primeiro trata-se de um movimento surgido em Florença nos anos 60 que estava em alinhamento com o seu tempo. Foi composto inicialmente por quatro coletivos, nomeadamente Archizoom, Superstudio, UFO (1967-1973), 9999 e uma iniciativa individual, de Gianni Pettena.

À época, a Itália vivia um período de revoluções operárias amplamente influenciadas por ideias marxistas. Esse movimento levava o nome de operaísmo e teve a participação, entre outros nomes, de Antonio Negri. Na arquitetura, os estudantes almejavam atuar a partir dessa mesma perspectiva, ainda que não houvesse meios para aplicá-las em construções. Assim, sua prática foi direcionada à fabricação de móveis ou design de interiores. Segundo Dunbar (2016, p. 4), as iniciativas dos coletivos estavam imersas em uma cultura contestatória que presumia “quebrar o ambiente de bom gosto da cultura de classe média dos pais”, “a rebelião contra regras estabelecidas” e a “introdução de linguagens não convencionais dentro da tradição”. As proposições dos projetos desses grupos estavam carregadas de paródia e ironia, ao propor objetos que flertavam com a estética kitsch, a cultura de massa e a Pop Art.

Para Dunne e Raby (2013), após a experiência italiana, o design ficou por muito tempo afastado de proposições críticas e independentes, muito em função dos usos do design para atender demandas do mercado neoliberal. Além disso, apontam também a queda do muro de Berlim como

o encerramento simbólico de modelos alternativos de sociedade que não a capitalista. Outras razões ainda seriam a atomização da sociedade e o individualismo e uma compreensão generalizada dos limites de recursos naturais disponíveis.

Os mesmos autores apontam que a crise econômica mundial de 2008 serviu como fator motivacional para se pensar alternativas ao sistema atual. Isso equivale a dizer que é necessário refletir sobre as relações estabelecidas entre o estado, o mercado, o cidadão e o consumidor. Nesse sentido, abre-se espaço para novas proposições em design. Ainda que diferentes das propostas na Itália dos anos 70, existe abertura no contexto contemporâneo para pensar alternativas dentro do design.

É a partir dessa perspectiva que Dunne e Raby (2013) contextualizam o Design Conceitual. Trata-se de uma proposta cujo intuito é o de criar projetos desconectados da lógica comercial e mais propensos à proposição de ideias ficcionais. Abre-se espaço para pensar sobre as implicações estéticas das tecnologias, mas sem necessariamente abandonar padrões mercadológicos, pois a intenção é caminhar no limite entre o real e o fictício. Um design não de como as coisas são, mas de como elas poderiam ser<sup>i</sup>. A partir de diversos exemplos de trabalhos de designers da primeira década do século XXI, os autores mostram certa tendência em projetos que propõem mundos alternativos, seja no design de utensílios de cozinha, na moda ou ainda na indústria automobilística.

Já o Design Crítico aparece nos anos 2000, a partir do manifesto dos autores citados acima, Dunne e Raby (2013). O documento tinha como referência o Design Radical Italiano e visava dotar o público com uma sensibilidade crítica. Levava em conta também a relação com a Escola de Frankfurt ao contestar a realidade oficial e o “design afirmativo”. No site dos autores, encontramos sua definição para o termo: “O design crítico usa propostas de design especulativo para desafiar normas limitadas, preconceções e princípios sobre o papel que os produtos têm no dia a dia. É mais uma atitude do que qualquer outra coisa, uma posição mais que um método” (Dunne e Raby, s/d, tradução do autor).

O Design Social por sua vez é humanitário e voltado para a sociedade. Lida com problemas ou dificuldades do cotidiano das pessoas que poderiam ser solucionados com proposições de design. Nesse sentido, é mais sobre pessoas do que objetos. Gralha (2017) lembra o trabalho precursor de Papanek (1971), que defendia o papel proativo do design de produto como agente transformador, principalmente em países em desenvolvimento.

Por fim, Fuad-Luke (2009, p. 27) define o design de ativismo como “o pensamento, imaginação e prática do design, aplicados consciente ou inconscientemente, para criar uma contra narrativa destinada a gerar e equilibrar mudanças sociais, institucionais, ambientais e/ou econômicas positivas”. Em um ensaio que procura definir design como ativismo, Thorpe (2010, p. 6) aponta que este é um tipo de design que lida com um problema ou questão desafiadora, faz demandas por mudança, provoca disrupções

em práticas cotidianas ou sistemas de autoridade e, por fim, lida com grupos negligenciados, excluídos ou em desvantagem.

### Contexto e sensibilização

A apresentação dos principais conceitos em torno do design socialmente engajado levou em consideração os diversos campos do design, pois é dessa forma trabalhado pelos autores citados. Porém, para fins didáticos optou-se por direcionar a discussão para o design gráfico, pois sua história política acompanha boa parte dos movimentos sociais do século XX, o que seria um bom caminho para gerar reflexões sobre contextos sociopolíticos entre os alunos. Utilizou-se para esse fim o livro *Protest*, de McQuiston (2019). O trabalho traz importantes referências do design político e social. Uma história que caminha em paralelo com a própria história da prensa, desde os cartazes de Martin Lutero até os dias atuais. A ênfase dada no curso foi a partir do início do século XX, época em que se observou a melhora das técnicas de design gráfico e sua utilização nos movimentos de vanguarda. Um deles seria o construtivismo russo, tal como observado por Curtis (2011).

Entre os exemplos citados dentro dessa contextualização estão os cartazes do início do século XX do sindicato americano *Industrial Workers of the World* (Trabalhadores Industriais de Mundo), que contribuíram para a disseminação do punho erguido (*raised fist*) como símbolo de resistência e luta popular. Falamos também dos trabalhos do *Atelier Populaire*, movimento fundado em maio de 68 que uniu trabalhadores e estudantes de Belas Artes, na França. Além deles, foram relevantes para a discussão os cartazes do movimento sufragista, assim como outros de cunho feminista dos anos 70 e 80. Por fim, abordamos uma ampla gama de exemplos que coligavam o design gráfico com os movimentos anticapitalistas, antiguerra e identitários a partir dos anos 60.

O contexto brasileiro foi colocado dentro de uma perspectiva contemporânea. Hoje, no país, o design de ativismo é observado como prática executada em cooperação com movimentos sociais progressistas e em campanhas partidárias. Em função da articulação das redes de colaboração pré-existentes, como o coletivo Mídia Ninja<sup>ii</sup>, foi possível a criação de uma frente específica para designers de nome Design Ativista (perfil do Instagram: @designativista) que atua a partir de demandas de movimentos sociais, partidos e por chamadas públicas, quando o objetivo é chamar a atenção para uma data ou uma causa específica. Com isso, diferentemente do escopo proposto por Thorpe (2010), no Brasil o design de ativismo ganhou contorno coletivo, colaborativo, em rede e com vertente progressista. Por isso, também é relevante como fenômeno a profusão de imagens pelas redes digitais de comunicação geradas pela frente Design Ativista, que chegou a mobilizar até 800 designers em convocatórias públicas de colaboração (Design, 2022).

Tal particularidade faz com que o fenômeno brasileiro não seja diretamente comparável com o que acontece em outros países. Da mesma

forma, a dinâmica sociopolítica do país (em que se destaca a polarização política, que persiste mesmo após a alternância de poder, com a eleição de Luiz Inácio Lula da Silva em 2022) não poderia ser transposta diretamente para o contexto de sala de aula sem prejuízo na sensibilização dos alunos para com a temática. Ainda que elementos culturais brasileiros, principalmente os de massa, circulem com relativa aderência entre os mais jovens em terras portuguesas, era necessário abordar a situação local. Assim, foi dado aos alunos um contexto da dinâmica brasileira, com destaque para as realizações da frente Design Ativista, e em seguida procurou-se trazer a temática para mais perto do público com que se trabalhava.

Para tanto, buscou-se essa imersão por meio de três momentos: primeiro, um brainstorming em sala que tinha como objetivo instigar o coletivo de alunos a indicar questões de cunho sociopolítico que pareciam ser relevantes para eles. Surgiram apontamentos relacionados ao tradicionalismo da região de Trás-os-Montes e o conservadorismo por vezes atrelado ao primeiro; questões de ordem política, como o crescimento da extrema-direita identificado no surgimento de partidos como o Chega e figuras como a do político André Ventura. Do ponto de vista identitário, aparecem nas falas dos alunos denúncias de machismo, misoginia, homofobia, racismo, colorismo e xenofobia.

Após essa primeira identificação, os alunos foram apresentados a técnicas de pesquisa de campo (observação participante, grupo focal e entrevista em profundidade) que possibilitassem sua maior imersão nos temas que teriam interesse em pesquisar e desenvolver um projeto. As técnicas, adaptadas à realidade do design, tiveram como ferramenta de apoio o kit elaborado pela Nesta<sup>iii</sup>, uma fundação do Reino Unido voltada para inovação social que lida com temas como a desigualdade, a diversidade e a sustentabilidade. O kit, que leva o nome de DIY (*Development, Impact and You*)<sup>iv</sup>, traz 30 ferramentas de apoio à inovação. Entre elas, estão “Tour de experiência”, “Guia de entrevistas” e “Persona”, que propõem integração com o ambiente social em uma pesquisa de campo.

O trabalho final da disciplina era composto por um texto científico de apresentação da temática e análise do objeto e/ou descrição dos resultados de um projeto prático. Com a exposição das técnicas de imersão, foi proposto um exercício em que os alunos circulassem pelo campus para conversar com as pessoas sobre a temática escolhida para a pesquisa. Desse exercício, os alunos colheram impressões importantes a respeito do cuidado na abordagem dos temas em discussão, formas de aproximação com o público e estratégias para um melhor aproveitamento no contato com a comunidade.

Finalmente, a fim de trazer o contexto português para sala de aula, foram apresentados trabalhos de artistas e designers portugueses. Inspirado pela pesquisa que realizava em Portugal na época, o autor do presente estudo fez uma coletânea de trabalhos em stencil em algumas cidades portuguesas com propostas diversas: mensagens anticapitalistas, poesia ou aproximações com a cultura local.

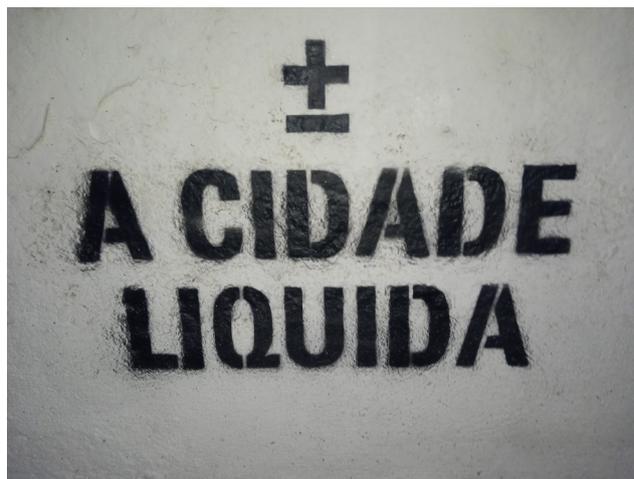


Figura 1, 2 e 3 Intervenções em stencil em cidades portuguesas (Porto, Vila Real e Braga, respectivamente)  
Fonte arquivo pessoal, 2022



Foram mencionados também trabalhos como o do designer e artista visual MaisMenos<sup>v</sup> (Instagram: @maismenos, nome verdadeiro: Miguel Januário) com diversos trabalhos espalhados em cidades como o Porto (Figura 1). No conjunto, sua obra carrega críticas aos tradicionalismos da cultura portuguesa, em um convite para que o apego à memória de um passado glorioso seja revisto. Frases contidas em cartazes como “o povo vencido jamais será unido” e “ex-cravo”, por exemplo, carregam o potencial do jogo de palavras sobre símbolos nacionais como o da Revolução dos Cravos. O mesmo pode ser dito do trabalho “Grândola Vila Moderna” em que a letra da clássica melodia, um dos símbolos da mesma revolução, “Grândola Vila Morena” (José Afonso, 1971) é desconstruída a partir de uma música quase idêntica, mas com alternância das palavras que propõem ruídos semióticos propositais embrenhados em crítica social. Por exemplo, ao invés de “terra

da prosperidade”, a releitura diz “terra da fragilidade”. As frases da música recomposta<sup>vi</sup> foram também espalhadas pelos muros do país a partir de cartazes produzidos pelo artista.

O processo pedagógico acima descrito pode ser melhor compreendido através da linha do tempo abaixo:

**Figura 4** Linha do tempo das ações realizadas  
 Fonte elaborado pelo autor, 2024



### Aplicação de conceitos e desenvolvimento

Após a sensibilização descrita acima, demos início ao desenvolvimento dos trabalhos práticos por meio de orientações e, durante o processo, a partilha das experiências entre os alunos no desenvolvimento dos projetos.

As equipes compostas em sua maioria por dois ou três alunos produziram 18 trabalhos. Os temas foram levantados pelos próprios discentes, com mediação do professor no que se referia à exequibilidade e à adequação da proposta. As temáticas estão descritas e classificadas no quadro abaixo:

**Quadro 1** Temática dos trabalhos apresentados  
Fonte elaborado pelo autor, 2024

Culture jamming e design de comunicação	Questões de gênero	Saúde mental	Temas ecológicos, políticos e sociais	Violências e preconceitos
Crítica à moda de luxo	Empoderamento feminino	Ansiedade	Ascensão da extrema-direita em Portugal	Abuso sexual de crianças e adolescentes
Regionalismos e dinamização cultural	Desigualdade de gênero	Depressão entre jovens	Autoimagem de crianças	Assédio sexual
Ressignificação de símbolos ativistas - bandeira <i>pride</i>	Viés de gênero na educação de crianças	Excesso no uso de tecnologias e desintoxicação digital	Envelhecimento da população no país	Questões raciais (racismo e colorismo)
Ressignificação de símbolos ativistas - <i>raised fist</i>			Sustentabilidade (materiais "verdes")	Xenofobia e receptividade de estrangeiros no país

Como é possível observar no quadro 1, houve grande diversidade nas temáticas propostas. Boa parte delas espelha assuntos em ascensão no cenário nacional e internacional. A título de exemplificação do que foi realizado, selecionamos três trabalhos para uma discussão mais aprofundada. Tal escolha diz respeito à sua qualidade tanto teórica quanto prática. Além disso, consideramos também o seu alcance, pois dois foram exibidos nas instalações do campus do IPB e outro aplicado como estratégia tática de comunicação em redes sociais. Importante salientar também que os alunos citados abaixo autorizaram a publicação de seus nomes por meio de declaração assinada.

O primeiro é o projeto dos alunos Ana Parreira e Eros Neves. Intitulado "Multiculturalismo e seus impactos na sociedade", o trabalho tinha como intuito sensibilizar o público para questões ligadas ao racismo e à xenofobia na cidade. Para tanto, os alunos (ela branca de origem portuguesa e ele negro de origem cabo-verdiana) fizeram uso de um questionário online que tinha como objetivo colher depoimentos acerca da temática apontada e como os respondentes a sentiam em seu cotidiano. A grande maioria dos respondentes desse questionário eram cabo-verdianos vivendo em Portugal, mas também foram coletadas respostas de portugueses e brasileiros.

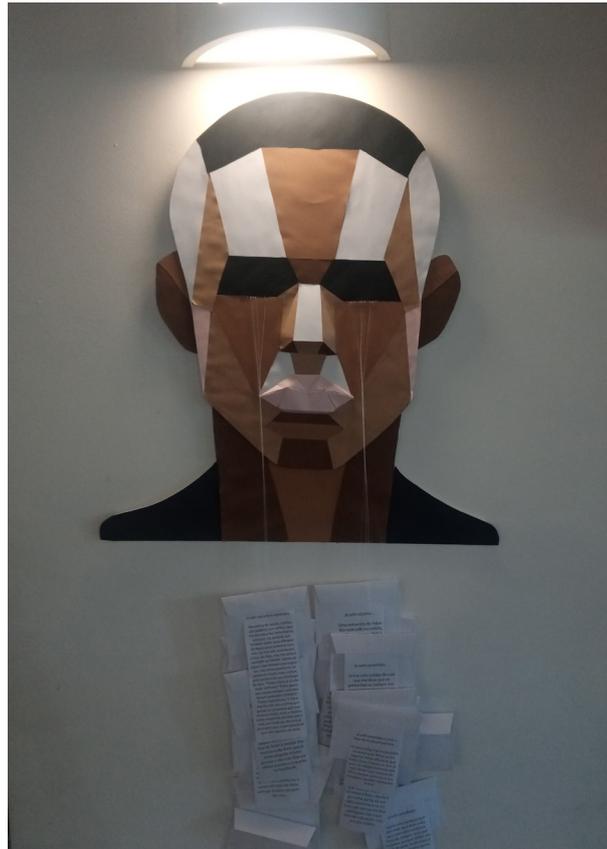
A investigação inicial resultou em uma coletânea de depoimentos que serviram como base para o painel que foi exposto na entrada na ESE (Escola Superior de Educação do IPB) (Figura 5). O painel era composto por um rosto feito de recortes com vários tons de pele, de forma a representar

diferentes etnias, do qual saem “lágrimas”, que demonstraria o sofrimento das minorias pelas ofensas ouvidas, feitas de fio de pesca com os testemunhos do questionário online. Também foram pendurados alguns envelopes vazios para que outras pessoas pudessem colocar os seus depoimentos. Para contextualização do público, foram feitos dois cartazes. Um com breves definições de xenofobia, colorismo e multiculturalismo, e outro com as perguntas feitas no questionário online.

**Figura 5** Intervenção exposta na ESE.

(autores: Ana Parreira e Eros Neves)

Fonte arquivo pessoal, 2022



A proposição, que converge elementos de design com textos testemunhais, resultou em uma peça expositiva interativa que ganhou força com as frases coletadas a partir da metodologia inicial empregada (questionário online). Os depoimentos, que por vezes soam como um desabafo por parte dos respondentes, traziam relatos que partiam para uma visão multicultural proporcionada pela presença de estrangeiros na cidade, mas também para apontamentos com relação a dificuldades dessa convivência, como nesse caso: “Acredito que o poder público, assim como o instituto, tem se esforçado bastante para ‘abraçar’ os estrangeiros, contudo, ainda vejo muita relutância da parte dos moradores antigos e muito do interior, em lidar com pessoas vindas de outros países”. Os autores do trabalho também apontam que a questão principal para a parte prática foram os relatos de xenofobia, racismo ou colorismo que os respondentes já teriam experienciado. Colheram testemunhos significativos, tais como este: “Uma pessoa já me disse que tinha que

ter respeito e falar português e não crioulo porque eu estou em Portugal, não em Cabo Verde, sendo que todas as vezes que eu estou a falar crioulo é por estar perto de um cabo-verdiano e no instinto não penso em falar português não é por falta de educação, mas sim por hábito”.

O segundo trabalho que gostaria de destacar foi intitulado “Égua Macho” e foi realizado pelas alunas Ana Sofia Martins e Eduarda Ribeiro. O título diz respeito ao coletivo criado pelas duas discentes que tem como intuito abordar questões feministas a partir da perspectiva da arte e do design. O título já é em si uma provocação, pois questiona o fato de que, na nomeação de gênero de alguns animais na língua portuguesa, é usado o nome masculino, seguido da palavra “fêmea”, como por exemplo em “pássaro” e “pássaro fêmea”. A expressão “égua macho” propõe uma inversão nessa lógica linguística, enfatizando o nome feminino “égua” ao invés do masculino “cavalo”. Carrega também um duplo sentido, pois quando pronunciada oralmente a expressão pode soar como “ego a macho”, o que simboliza o tema e direção do projeto.

Um logotipo foi criado para o coletivo, que traz a cabeça de uma égua com uma mancha, em alusão ao formato da vagina.

**Figura 6** Logotipo criado para o projeto “Égua Macho”

Fonte: arquivo pessoal, 2022



Já o projeto desenvolvido para a disciplina em si trata de questões ligadas ao assédio e à desigualdade de gênero. Inspiradas por trabalhos como o de Adelman (2009) e Davis (2016), a proposição consistia na instalação de dois manequins de gêneros opostos e com tons de pele diferentes, frente e frente, no meio de uma passagem de terra batida que dava acesso a duas escolas do Instituto Politécnico de Bragança. Alunos, professores e funcionários eram convidados a interagir com os manequins por meio de um cartaz a seus pés e a disponibilização de canetas esferográficas coloridas. Algumas marcas iniciais foram colocadas pelas alunas, de forma a facilitar a compreensão do público de que era permitido escrever sobre os corpos dos manequins. Era proposto o desafio de encontrar diferenças entre gêneros em relação ao assédio sexual. Na composição do projeto, as discentes fazem uma referência direta à obra “Imponderabilidade” da artista performática Marina Abramovic. A performance, proposta originalmente em 1977, consistia no posicionamento da artista e seu então parceiro, Ulay, frente a frente um para o outro, nus, na porta da Galleria Comunale d’Arte Moderna, na Itália. Para que as pessoas tivessem acesso ao espaço teriam que passar por eles e tocar nos seus corpos, já que se tratava de um espaço relativamente estreito.

A “intimidação” similar provocada pela intervenção das alunas culminou em resultados que comprovaram sua hipótese no que diz respei-

**Figuras 7 e 8** Disposição dos manequins no campus e interação do público

Fonte arquivo pessoal, 2022



to à forma como as interações sobre os bonecos iria diferir. A quantidade de inscrições foi muito maior no corpo feminino do que no masculino. No primeiro caso, havia tanto agressões verbais (com a reprodução de frases machistas percebidas na vida cotidiana, como “mas ela quer respeito assim vestida?”, “vai para a cozinha!”, “fecha as pernas quando te sentas” e ainda “vais ter filhos quando?”) como também manifestos em prol de um feminismo ativo, como em “*god is a woman*”. Já no corpo masculino, frases em torno da virilidade masculina (“faz-te homem”), de caráter homofóbico (“para de ser maricas”, “um homem não pode ser violado, admite tu gostaste!”, “o que tenho aqui dentro é bom para os gays!”) e brincadeiras despropositais foram mais comuns.

Por fim, destaca-se também o trabalho “Regionalismo: dinamização cultural” dos alunos João Carlos Lopes Magalhães e David José Ferreirinha Moreno. O trabalho tinha como intuito fomentar o interesse pela cultura da população de Bragança através da exposição de mensagens em redes sociais, com base nos preceitos do *culture jamming*, prática surgida nos anos 90 que:

consiste em parodiar anúncios e marcas e satirizar o poder dos meios de comunicação ao fazer com que estes produzam comentários negativos sobre si próprios. A ideia por trás do nome é “congestionar a cultura”, numa alusão ao momento em que se bloqueia determinado tipo de comunicação para se fazer refletir sobre ela. (Silva, 2016, p. 19)

No projeto, os alunos buscavam refletir sobre o consumo de cultura na cidade e sobre as ofertas disponíveis nos diversos museus ali existentes. Os principais para a difusão de arte e cultura são o Centro de Arte Contemporânea Graça Moraes, o Museu Abade de Baçal, o Centro de Fotografia Georges Dussaud e o Museu Ibérico da Máscara e do Traje.

Através de fotomontagens (feitas com recurso a softwares como *Photoshop*) partilhadas em grupos da rede social *Facebook* por meio de perfis falsos, a iniciativa tinha como proposta estimular a reflexão e o debate em

torno da escassez de eventos e infraestruturas ligadas ao meio artístico e pressionar as entidades competentes para a sua criação. As imagens, que simulavam faixas, cartazes e “pichações” em prédios e equipamento públicos conhecidos da população, chamavam atenção para a pouca frequência aos museus da cidade, assim como aos espetáculos do Teatro Municipal. Também questionavam o interesse mais voltado para uma arte regionalizada, cuja maior representante é a artista Graça Moraes, em detrimento de exibições mais cosmopolitas, com mostras de artistas de outros países ou circuitos artísticos.

Na imagem abaixo, por exemplo, a inscrição “arte” é simulada por meio de software de imagem e postada em redes sociais. O local da intervenção é a fachada do *Centro de Arte Contemporânea*, localizado no centro histórico da cidade.

**Figura 9** Intervenção do projeto sobre a fachada do Centro de Arte Contemporânea  
**Fonte** arquivo pessoal, 2022



As imagens eram por vezes acompanhadas por textos curtos publicados no Facebook a partir de perfis falsos que aparentavam jornais regionais, a fim de passar credibilidade aos usuários da rede, como por exemplo “O Transmontano”. Na imagem abaixo (Figura 10), simula-se a intervenção por meio de uma faixa que chama atenção para a existência do teatro da cidade.

**Figuras 10 e 11** Fachada do Teatro Municipal com a faixa “o teatro existe!” e “notícia” a respeito da repercussão das intervenções pela cidade  
**Fonte:** arquivo pessoal, 2022



A imagem 11 traz um cartaz, supostamente colocado sobre um equipamento urbano da cidade, com os dizeres: “Há mais museus em Bragança do que pessoas nos museus”. O intuito era o de criar um teor de veracidade às demais imagens também postas em circulação nas redes sociais, causando um “curto-circuito” informacional (ou o “congestionamento da cultura”), que culminou com a interação dos cidadãos com perguntas e questionamentos. Ainda que tenha pairado por algum momento a discussão sobre a veracidade das imagens, ou mesmo em ocasiões em que eram tomadas como verdade, em acusações como “impunidade!” ou “cambada de vândalos!”, as imagens acabaram por ser tomadas como montagem. De acordo com os alunos autores do trabalho, a desconfiança se deu também porque a comunidade é relativamente pequena e os locais onde se simulou existirem intervenções ou vandalismo são frequentados por membros dos grupos onde as publicações foram efetuadas.

Ainda assim, suscitaram boas discussões a respeito do tipo de arte que se oferece na cidade, assim como o teor pouco inclusivo de algumas exposições, “fechadas em quatro paredes” e voltadas ao mesmo grupo seletivo de pessoas. Com isso, o projeto contribuiu positivamente para a reflexão sobre a oferta cultural da cidade, bastante diversificada – principalmente no verão quando ocorrem as festas e o maior fluxo de turismo – mas que pode ser melhorada a partir das provocações colocadas pelo projeto dos discentes.

## Considerações finais

Ao longo desse trabalho, procurou-se descrever a experiência vivenciada no oferecimento da disciplina Estudos Aplicados em Design no Instituto Politécnico de Bragança, em Portugal. Fundada na interação multicultural proporcionada pelo programa de professor visitante do qual o autor deste artigo fez parte e também da rica diversidade existente entre o corpo discente do instituto, o relato espelha a vivência partilhada semana a semana entre professor e alunos.

Vindo do Brasil, dentro de um cenário de início de abertura pós-pandemia e de um ambiente ainda bastante marcado pela polarização política, o autor deste artigo trouxe para Portugal e para dentro do campo do design uma discussão que se aflora e se intensifica no país sul-americano, em função do fortalecimento de questões de identidade debatidas dentro e fora das universidades.

Vivemos no país a proliferação de pautas progressistas que afrontam discursos conservadores que, por sua vez, flertam com um autoritarismo disseminado por lideranças e políticos, mas já há muito enraizado na estrutura social brasileira. Como nos lembra Lilia Schwarcz (2019), o autoritarismo se fortalece no privilégio das elites e na exclusão de pobres, negros e indígenas, sempre com a prerrogativa da manutenção do poder. Ainda assim, o debate social em torno de maior participação política de agentes sociais que abram espaço para a diversidade e a inclusão tem crescido, o que cria uma dinâmica que dá espaço para o afloramento de mais vozes que se proliferam pelo campo da cultura, seja nas universidades, nas artes

e também na política. Nesse sentido, as iniciativas descritas neste trabalho vêm ao encontro do que propõe André Mesquita (2021, p. 40) que acredita que “a construção de uma história dissidente da arte e da política requer a produção de novos conceitos que deem conta de seus modos de fazer, a reavaliação e a reflexão contínua de episódios e experiências (...)”.

Em Portugal, questões dessa ordem são substituídas por outras que refletem preocupações em torno, por exemplo, dos efeitos pós-pandemia na economia, no envelhecimento da população, nas migrações e, por consequência, o reflexo dos fluxos populacionais sobre a vida cotidiana. Abordagens mais inclusivas se sobrepõe a pontos de tensão em que ascendem atitudes xenófobas e de intolerância. Nesse contexto, o tradicionalismo que ainda persegue algumas estruturas sociais no país sente o peso da necessidade por mudança, seja na forma de conduzir esse processo de forma orgânica, seja na resistência de assim proceder.

A metodologia descrita neste trabalho procurou equilibrar contexto histórico, discussões teóricas e exercícios práticos de sensibilização. A abordagem do Design Crítico, Design Social e Design de Ativismo foi articulada a partir de Gralha (2017) e aprofundada com a colaboração dos demais autores citados. Esse percurso contribuiu para ampliar a visão dos alunos a respeito do Design para além de sua função pragmática, servindo de inspiração para a convergência das habilidades técnicas com a vivência social cotidiana. O desenvolvimento dos trabalhos se mostrou bastante produtivo para os envolvidos, pois estava em jogo também a troca cultural que se estabelecia entre o docente e os alunos. A diferença, marcada inicialmente pela perspectiva identitária que se sobrepunha a todos pelo país de origem, mostrou-se menos evidente quando temas de preocupação mais globais eram colocados, possibilitando a construção de pontes para a empatia e o diálogo.

O resultado dos trabalhos apresentados reflete em grande medida o processo metodológico aqui descrito. Mostra o potencial dos campos da arte e do design para abrir janelas para o diálogo a partir de temáticas tão evidentes no cotidiano, mas que ainda são recorrentemente evitadas na esfera pública. Felizmente, as proposições apresentadas pelos jovens que se formavam naquele ano no instituto mostraram que há espaço para o debate e o desejo por mudanças estruturais significativas, o que é sem dúvida um sinal de tempos mais promissores, reflexo das dinâmicas sócio estruturais por que passa o país.

#### Notas de fim

- i O clássico trabalho sobre teoria do design de Herbert A. Simon (1996, p. 114) pode ter servido de inspiração aqui. O autor parte de uma questão de lógica para dizer que “as ciências naturais estão preocupadas em como as coisas são. [...] O Design, por outro lado, em como as coisas devem ser, concebendo artefatos para atingir objetivos.” (tradução do autor)
- ii Fundada em 2013, a Mídia Ninja é uma rede de comunicação independente brasileira. Tem como proposta a execução de projetos colaborativos e a distribuição da informação por meio de tecnologia. Trabalham sob a perspectiva de frentes de trabalho e pautas que envolvem a democratização da comunicação, identidade, cultura e meio ambiente. <https://midianinja.org/>
- iii <https://www.nesta.org.uk/>
- iv O kit, disponível em diferentes línguas, inclusive em português, pode ser baixado em: <https://www.nesta.org.uk/toolkit/diy-toolkit/>
- v <http://maismenos.net/>
- vi <https://vimeo.com/92949855>

## Referências bibliográficas

- ADELMAN, M. **A voz e a escuta: encontros e desencontros entre a teoria feminista e a sociologia contemporânea**. Blucher Acadêmico, Florianópolis, 2009.
- DAVIS, A. **Mulheres, raça e classe**. São Paulo: Boitempo, 2016
- DENIS, R. C. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- DESIGN Ativista mobiliza mais de 800 designers em menos de 48 horas com o Circuito Eleições 2022. **Rede NINJA**, 2022. Acesso em 9 nov. 2023. <https://midianinja.org/news/design-ativista-mobiliza-mais-de-800-designers-em-menos-de-48-horas-com-o-circuito-eleicoes-2022/>
- DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming**. MIT Press: Cambridge/London, 2013.
- DUNNE, A.; RABY, F. **CRITICAL DESIGN FAQ**. Dunne & Raby website, s/d. Disponível em: <http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/13/0>. Acesso em 19 set. 2022.
- DUNBAR, J. **The Making of Italian Radical Architecture**. Dissertação de mestrado. Mestrado em História da Arquitetura. The Bartlett School of Architecture, University College London, Londres, 48 p., 2016.
- FUAD-LUKE, A. **Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world**. London: Earthscan, 2009.
- GRALHA, S. A. C. **A Dimensão Política do Design de Comunicação: uma exploração prática**. Universidade de Lisboa, 2017
- MCQUISTON, L. **Protest! A History of Social and Political Protest Graphics**. Princeton University Press, 2019.
- MESQUITA, A. **Resistir-existir: arte, ativismo e contra-história**. In: MESQUITA, André; ESCHÉ, Charles; BRADLEY, Will (orgs.). *Arte e Ativismo: antologia*. São Paulo: MASP 2021.
- PAPANÉK, V. **Design for the real world: Human ecology and social change**. New York: Pantheon Books, 1971.
- SCHWARCZ, L. **Sobre o autoritarismo brasileiro**. São Paulo: Cia. das Letras, 2019.
- PATER, R. **Políticas do Design**. São Paulo: UBU Editora, 2019.
- SIMON, H. **The Sciences of the Artificial**. MIT Press, 1996.
- SILVA, T. T. **Ativismo digital e imagem: estratégia e engajamento e mobilização em rede**. Jundiaí: Paco Editorial, 2016.

SILVA, T. T. **Mapeamento visual em Bragança, Portugal: ler a cidade a partir dos muros.** RUA, 29(2), 2023, 633–654. <https://doi.org/10.20396/rua.v29i2.8675162>

THORPE, A. **Defining design as activism.** DesignActivism.net, 2010. Disponível em: < <http://designactivism.net/wp-content/uploads/2011/05/Thorpe-definingdesignactivism.pdf>>. Acesso em 19 set. 2022.

**Recebido:** 11 de dezembro de 2024

**Aprovado:** 29 de junho de 2025