

## **Trabalho digno, dimensão civil do projeto e pesquisa histórica no Brasil: a sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94**

*Decent work, civil dimension of the project and historical research in Brazil: the Design, Designers and Utopia section of the 1<sup>st</sup> P&D Design 94*

**Gustavo Cossio**; Doutorando; ESDI/UERJ; gcossio@esdi.uerj.br

**André Luiz Carvalho Cardoso**; Doutor; ESDI/UERJ; alcarvalho@esdi.uerj.br

**Rita Assoreira Almendra**; Doutora; FA/ULisboa; almendra@fa.ulisboa.pt

Este estudo reflete sobre os três artigos publicados na sessão temática intitulada Design, Designers e Utopia, que ocorreu exclusivamente na edição inaugural do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design, em 1994. As comunicações trataram de temas como a inserção de recém-formados no mercado de trabalho, a atividade projetual diante do cenário de crise socioeconômica, bem como a respeito de concepções de design para além daquelas praticadas pelas instituições de ensino. Assim, a fundamentação teórica desta investigação constitui uma síntese sobre o campo do design nos domínios da cidadania e da utopia, na busca por inter-relações com o referencial dos congressistas. Em uma abordagem integrativa da revisão de literatura com o método da história oral, em entrevista com articulistas participantes, o resgate da referida sessão oferece um acréscimo à memória da pesquisa na área e ao debate acerca da função social do design no país.

**Palavras-chave:** história do design no Brasil; design e utopia; função social do design.

*This study reflects on the three articles published in the thematic session entitled Design, Designers and Utopia, which took place exclusively in the inaugural edition of the Brazilian Congress of Research and Development in Design – P&D Design, in 1994. The papers dealt with topics such as the insertion of recent graduates in the labor market, the project activity in face of the socioeconomic crisis scenario, as well as design conceptions beyond those practiced by the educational institutions. Thus, the theoretical foundation of this investigation consists of a synthesis regarding the field of design in the domains of citizenship and utopia, in the search for interrelations with the reference of the congressmen. In an integrative approach of literature review with the oral history method, in interview with participating authors, examining this session offers an addition to the memory of research in the field and to the debate about the social function of design in the country.*

**Keywords:** design history in Brazil; design and utopia; social function of design.

## 1 Introdução

A primeira metade da década de 1990 foi marcante para a história do design no Brasil. A profissão contabilizava, então, três décadas de institucionalização do ensino superior no país, a partir do estabelecimento da Escola Superior de Desenho Industrial – ESDI em 1963, que, desde 1975, constitui uma unidade da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. A Mostra ESDI 30, ocorrida no Circo Voador em 1993, celebrou o trintênio da escola e apresentou trabalhos acadêmicos e profissionais de alunos egressos. Nesse sentido, designers se mobilizavam por reconhecimento profissional com a realização de exposições de grande vulto, como a Bienal Brasileira de Design, em Curitiba-PR, em 1990 e 1992, e a I Bienal Brasileira de Design Gráfico, em São Paulo-SP, também no ano de 1992.

A instalação de cursos de graduação em design, em várias universidades brasileiras ao longo das décadas anteriores, teria repercussões nos idos dos 1990. O movimento estudantil de design avançava significativamente, com o 1º Encontro Nacional de Estudantes de Design – NDesign, que contou com a presença de aproximadamente 700 pessoas, em Curitiba-PR, em 1991 e, a partir de então, com periodicidade anual ininterrupta e itinerante por diferentes instituições e cidades do país. Na segunda edição do encontro, em Santa Maria-RS, o mote “Design – para quem?” denotava o interesse dos estudantes pela função social da atividade como tema central do debate.

Além da afirmação dos cursos de graduação, a pesquisa científica e a pós-graduação em design davam os primeiros passos no contexto brasileiro em meados da década de 1990. Nesse aspecto, os esforços do corpo docente da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio resultaram no primeiro mestrado em design, no país, a partir de 1994. No ano anterior, a universidade já havia lançado a Revista Estudos em Design, o primeiro periódico científico dedicado ao tema no Brasil, que se postulava como referência para a pesquisa na área e para as revistas que surgiram nas décadas seguintes.

Consoante a esse movimento, a edição inaugural do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design ocorreu na Universidade Paulista – UNIP, em São Paulo-SP, naquele agitado ano de 1994. A organização do evento ficou sob a responsabilidade da Associação de Ensino do Design no Brasil – AEnD-BR e do grupo de editores da Revista Estudos em Design, e registrou a participação de 77 pesquisadores, advindos de 24 instituições, que publicaram 55 artigos. Na sequência, o congresso consolidou-se entre os eventos acadêmicos mais relevantes e tradicionais da área, no país, com periodicidade bienal e de caráter itinerante por diferentes regiões e universidades. Ao privilegiar a discussão da pesquisa e do ensino, o P&D Design constitui importante fórum de debate e difusão de investigações. Os tópicos elencados englobam as variadas dimensões do campo, sejam essas de cunho teórico, histórico, metodológico, tecnológico, pedagógico ou social<sup>1</sup>.

Nessa conjuntura, a sessão temática Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94 é de interesse para esta investigação e delimita o enfoque, uma vez que os artigos nela publicados contribuem com as discussões em torno da dimensão pública da atuação de designers e da função social do design. Além disso, a possibilidade de oferecer um acréscimo para a memória da pesquisa na área e para os estudos de história do design no Brasil justifica esta proposta<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Adaptado de <[www.peddesign.com.br](http://www.peddesign.com.br)>. Acesso em 25 jan. 2022.

<sup>2</sup> Em primeira versão, o artigo constituiu o trabalho final da disciplina de História do Design no Brasil, ministrada pelo Prof. Dr. João de Souza Leite no PPDESDI/UERJ, em 2020/II. Os autores expressam gratidão ao docente pelos apontamentos e pelo acesso aos anais do 1º P&D Design 94, indisponíveis online à época do isolamento social em decorrência da pandemia de Covid-19.

## 2 Metodologia e quadro teórico

Entre os articulistas da referida sessão, Alfredo Jefferson de Oliveira e Rita Maria de Souza Couto (1994), docentes da PUC-Rio, apresentaram um levantamento sobre jovens designers recém-formados e a inserção de egressos no mercado de trabalho. Por sua vez, Maria Cecília Loschiavo dos Santos (1994), docente da Universidade de São Paulo – USP, refletiu sobre o papel de designers em vista das especificidades do cenário econômico e social brasileiro. Na sequência, Edna Lucia Cunha Lima (1994), docente da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, propôs uma ampliação da concepção de design praticada tradicionalmente, na discussão sobre a pesquisa histórica e a cultura vernacular.

De modo a constituir a fundamentação deste estudo, o referencial bibliográfico trata das tensões entre as esferas do design, da cidadania e da utopia, com ênfase no contexto do Brasil, no propósito de estabelecer inter-relações com os artigos sob exame. O marco teórico é composto pelo historiador do design Victor Margolin (2006), estadunidense, no artigo intitulado *O designer cidadão* e, em seguida, pelo designer e cientista social Wagner Braga Batista (2012), brasileiro, e pelo historiador da arte e do design Rafael Cardoso (2008), também brasileiro, acerca das condições políticas do design no país. Ademais, é proposto um ponto de confluência entre o aporte desses autores e as comunicações da sessão temática em retrospecto com o pensamento utópico, introduzido pelo historiador Gregory Claeys, britânico, em co-autoria com o cientista político Lyman Tower Sargent (1999), estadunidense, e pela filósofa Suzana Albornoz (2021), brasileira. Nesse viés, a reflexão do designer e pesquisador Gui Bonsiepe (2011), alemão, sobre design e democracia complementa o quadro teórico.

No que se refere aos primórdios do P&D Design e à sessão em análise, a investigação busca respaldo na dissertação de mestrado em história de Marcos Costa de Freitas (2010) e nos contributos do historiador do design Marcos da Costa Braga (2010; 2011; 2012; 2020), ambos brasileiros, bem como nos anais da edição inaugural. Assim, a metodologia empregada para o estudo consiste em uma integração da revisão de literatura com a abordagem da história oral, de acordo com a historiadora Verena Alberti (2013), brasileira, e conta com o olhar privilegiado de três pesquisadoras que participaram da conjuntura: Prof. Dr<sup>a</sup> Edna Cunha Lima (2022), Prof. Dr<sup>a</sup> Cecília Loschiavo (2022) e Prof. Dr<sup>a</sup> Rita Couto (2022).

## 3 A utopia concreta de designer cidadão

Conforme Braga (2011), o questionamento sobre a função social do design intensificou-se a partir dos anos 1990 no Brasil, sendo que as dimensões acerca da atuação profissional, papel social e ética estão cada vez mais presentes nos debates e incitam o interesse dos profissionais da área. Ao tratar da discussão sobre ética profissional, Margolin (2006) pondera:

Diante de todo o discurso sobre a ética do design e a necessidade do designer em ser ético, devemos lembrar que os designers, na maior parte das funções nos sistemas de produção, distribuição e consumo, raramente estão no controle da situação. Tendo em vista que a ética pessoal é o ponto de partida essencial para qualquer estratégia de ação do designer, estes profissionais devem frequentemente agir dentro de esferas de poder cujos parâmetros são determinados por outrem (MARGOLIN, 2006, p. 145).

Portanto, o autor indica que designers necessitam atuar como críticos e cidadãos, e relacionar um produto ou serviço com fatores como as condições de trabalho na produção, os materiais, os impactos no uso de recursos etc. Em suma, o autor reflete sobre três possibilidades que caracterizam designers cidadãos: a) por meio do design, que é fazendo coisas; b) por meio de

uma articulação crítica acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade; e c) por meio de um engajamento político. Por seu turno, Batista (2012) sublinha que o design carece de teoria crítica. A prevalência de concepções empiristas tem contribuído para que os projetos sofram digressões e a profissão tenha sido instrumentalizada pela economia de mercado do final do século XX, o que, por sua vez, obscureceu a função social do design e o respectivo legado crítico. Sob esse prisma, o pesquisador assevera:

(...) as promessas do capitalismo e do industrialismo não se concretizaram. Os indicadores socioeconômicos são bastante reveladores da situação crítica em escala mundial e local. Tampouco se confirmou a capacidade demiúrgica do Desenho Industrial de plasmar formas igualmente funcionais e belas. A economia de mercado não promoveu a harmoniosa coexistência de valores na forma dos bens culturais e materiais. Aprofundou o caráter dual dos produtos. Na condição de mercadorias, tiveram o valor de uso subordinado às virtualidades da troca. O consumo se sobrepôs à produção. O mercado atualizou clivagens sociais por meio do consumo de bens duráveis, implementando a sub-produção e o refinamento de produtos destinados à elite. Em que pese as suas potencialidades, o Desenho Industrial foi absorvido pela lógica mercantil (BATISTA, 2012, p. 69).

Desse modo, o docente aborda os influxos da ideologia neoliberal no design: na sociedade capitalista, os direitos de cidadania confundem-se com a capacidade de consumo, ou seja, o poder aquisitivo torna-se uma virtude celebrada pelo mercado. Nesse viés, apesar da abundância, a economia não se obriga a sanar as necessidades sociais, mas a contemplar os caprichos de pessoas bem sucedidas. Ao levar em conta o cenário brasileiro, de grandes disparidades socioeconômicas, o estudioso aponta que o design não pode ignorar o entorno social, nem tampouco se reduzir a soluções meramente formalistas.

Em consonância com Batista (2012) acerca da contradição entre a expansão do mercado brasileiro e o respectivo aumento de opções de consumo, porém sem aumento de consumidores e sem ampliação do poder de compra médio, Cardoso (2008) acrescenta: quanto mais rico fica o país, mais parece aumentar o número de pobres. Concernente aos entraves para a afirmação da função social do design no Brasil, o autor pontua sobre a relação da profissão com o Estado, que estaria restrita à criação de cursos nas universidades públicas e à limitada contratação de designers pelo poder público. O especialista anota os indicativos da falta de entendimento sobre as potencialidades do design junto à sociedade, inclusive por parte das elites, tais como: a falta de reconhecimento profissional, a limitada representação por poucas associações de classe, e o movimento estudantil que tomou força apenas na década de 1990, com a realização do NDesign. O pesquisador ressalta algumas condicionantes da inserção da atividade projetual no Brasil:

A persistência ou mesmo o ressurgimento do chamado elemento vernacular no design brasileiro é um tema de enorme importância, pois revela as tensões entre uma visão de design fundamentada em ideais importados e uma outra assentada no reconhecimento das raízes profundas da realidade brasileira. Enquanto alguns designers e algumas instituições insistirem em posicionar o campo como um agente de imposição de padrões fixos de gosto ou de distinção social, o design corre o risco de permanecer até certo ponto uma flor de estufa no Brasil, incapaz de sobreviver fora do ambiente climatizado do mercado de artigos de luxo (CARDOSO, 2008, p. 225).

Nessa perspectiva, o autor informa que a pesquisa em história do design também está inserida no redimensionamento do papel do design na sociedade brasileira. Esse fator inclui o reconhecimento do legado anterior à institucionalização na década de 1960, o que significaria um regionalismo crítico, ou seja, a conjugação do desejo de modernização com o cultivo consciente de culturas locais. Portanto, o caminho para o design nas regiões em desenvolvimento não reside em se aproximar do que é percebido como centro, mas, antes, em se entregar de vez para as culturas e os recursos locais: uma concepção mais próxima da posição dos defensores da tecnologia intermediária<sup>3</sup> e do design social<sup>4</sup> (CARDOSO, 2008).

Em vista desses pressupostos teóricos e das comunicações da sessão temática em análise, torna-se pertinente estabelecer uma articulação com o pensamento utópico, em linhas gerais. Segundo Claeys e Sargent (1999), a ambiguidade do termo “utopia”, de origem grega, advém de dois conteúdos: *ou-topos* — não-lugar, e *eu-tópos* — lugar ideal, a cidade perfeita: alude ao mesmo tempo à cidade inexistente, impossível, e à cidade sonhada. Nesse aspecto, os autores explanam que o conceito introduzido por Thomas More<sup>5</sup>, em 1516, refere-se à projeção de um lugar que não existe, detalhadamente descrito e situado em tempo e espaço específicos. Logo, essa associação incide na ideia de que esse lugar possa de fato existir. Embora usualmente tomada como a projeção de uma sociedade positiva inexistente, a utopia constitui a projeção imaginativa de uma sociedade diferente. Entre as variações do termo, a eutopia, ou utopia positiva, remete à projeção de uma sociedade melhor que a atual, enquanto a distopia, ou utopia negativa, descreve uma sociedade sob condições degeneradas<sup>6</sup>. Por seu turno, Albornoz (2021) trata do conceito de utopia concreta, cerne da elaboração teórica de Ernst Bloch<sup>7</sup>:

Utopias abstratas são sonhos impossíveis de realizar, porque são sonhos de um só indivíduo, imaginações fantasiosas, quimeras, ou invenções literárias sem possibilidade de realização. Utopias concretas são sonhos passíveis de efetivação — porque transcendem o indivíduo, pois são sonhos coletivos, mas também porque se fundamentam nas possibilidades reais. Os sonhos humanos coletivos elaboram possibilidades do real e estão sujeitos a diferentes níveis de possibilidade. A utopia concreta se fundamenta na possibilidade real (ALBORNOZ, 2021, p. 6).

A autora articula essa noção com a ideia do homem cordial<sup>8</sup>. Em consideração à violência e à desigualdade como os impeditivos do Brasil cordial, Albornoz (2021) destaca a educação e a

<sup>3</sup> O pesquisador referencia o livro *O Negócio é Ser Pequeno (Small is Beautiful)*, de E. F. Schumacher (1973), que propunha o abandono da busca frenética pelo avanço tecnológico e a adoção de políticas para a distribuição dos benefícios da tecnologia já existente de modo igualitário, em um processo de democratização do conhecimento aplicado.

<sup>4</sup> O autor cita o livro seminal *Design for the Real World*, de Victor Papanek (1971), e a crítica contundente ao consumismo desenfreado, à espoliação ecológica e ao elitismo profissional, no qual se propunha que designers voltassem a atenção para os problemas sociais. No Brasil, a partir do início da década de 1980, o ocaso da ditadura militar e o reconhecimento das limitações do modernismo abriram espaço para uma concepção de design social.

<sup>5</sup> Thomas More (1478-1535) foi filósofo, advogado, homem de estado e escritor inglês, cujo principal livro relata a vida levada pelos utópicos, os habitantes da ilha de Utopia.

<sup>6</sup> As demais variantes do termo incluem utopia social, utopia prática, atopia, heterotopia etc.

<sup>7</sup> Ernst Bloch (1885-1977) foi filósofo marxista alemão, reconhecido por diversas obras sobre utopia.

<sup>8</sup> Trata-se do registro de Sérgio Buarque de Holanda (1936) no livro *Raízes do Brasil*: a cordialidade como atributo do brasileiro médio, não como descrição de realidade ou moralismo ingênuo, mas como o desenho de uma possibilidade, ou seja, uma utopia concreta (ALBORNOZ, 2021).

liberdade como os fatores condicionantes desse sonho, que começa pela criação de igualdade de oportunidades, pelo trabalho digno que leva à inclusão na produção e no consumo, e se realiza pela expansão educativa, pela cidadania cognitiva, pela consciência ética e pela cultura da paz. Por sua vez, no debate sobre design e democracia, Bonsiepe (2011) cita o estado de latência, do possível e encapsulado, também em referência ao pensamento utópico em Bloch. Na concepção simplificada de democracia como redução de heteronomia — a subordinação a uma ordem imposta por agentes externos — o pesquisador afirma que sem um elemento utópico, ainda que residual, em um design próprio, que oportunize a participação dos dominados, não será possível construir um mundo diferente. Expresso em outros termos, não haverá design para/com redução de heteronomia sem utopia.

#### **4 1º P&D Design 94: preâmbulos históricos e a sessão Design, Designers e Utopia**

No que se refere aos preâmbulos históricos do congresso P&D Design, a pesquisa conduzida por Freitas (2010) indica o momento peculiar do campo do design no Brasil ao final da década de 1980, marcado pela revisão de referenciais da disciplina, em ações impulsionadas pelo novo Currículo Mínimo, decretado pelo Ministério da Educação, em 1987. Entre as iniciativas, cabe o destaque ao Encontro Nacional de Desenhistas Industriais – ENDI, realizado em Curitiba-PR, em 1988, cuja quinta e última edição foi assinalada por intensos debates em torno da regulamentação da atividade e da nomenclatura da profissão, bem como pela criação de uma entidade para a discussão sobre o ensino.

De acordo com Braga (2010; 2012) entrevistado por Freitas (2010) e no texto em homenagem à Anamaria de Moraes (*in memoriam*)<sup>9</sup>, a gênese do P&D Design vincula-se à história do ensino do design e remonta a agosto de 1993, com o lançamento da Revista Estudos em Design e a tentativa de criar uma seção da AEnD-BR no Rio de Janeiro. No ano seguinte, a proposta de realização do 1º Congresso Brasileiro de Design tomaria corpo por iniciativa da AEnD-BR, em conjunto com a Associação Nacional de Designers – AND, com o objetivo de reunir as entidades acadêmicas e profissionais de design do país, em um fórum único e abrangente<sup>10</sup>. Sob essa perspectiva, a professora Anamaria lançou a ideia de fazer outro congresso como parte do evento, que teria o caráter de apresentação de trabalhos acadêmicos e profissionais, de alcance nacional e com publicação de anais, nos moldes de congressos no exterior.

Assim, o 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design ocorreu na capital paulista, em novembro de 1994. As particularidades do novo evento foram registradas nos anais, quando os organizadores manifestaram que não queriam um congresso de ensino para discutir currículo, mas um congresso de pesquisa e desenvolvimento, a exemplo dos eventos acadêmicos de áreas correlatas como engenharias, arquitetura e informática. Além do entusiasmo, o editorial denotava o caráter embrionário da empreitada:

(...) Buscava-se subverter a velha fórmula de chamar as mesmas pessoas, de sempre, para comunicar seus argumentos, já conhecidos sobre a profissão, a regulamentação, o ensino. Queríamos saber mais. Pesquisa-se em design? O que se pesquisa? Onde? Quem? Pode-se definir um perfil das escolas? E ênfases? Similaridades? Interações? Interloquções? Uma temeridade. À ousadia seguiu-se o medo. Existiriam pesquisas? E trabalhos? Olhávamo-nos tensos. E o

<sup>9</sup> Dr<sup>a</sup> Anamaria de Moraes (1942-2012) foi docente e pesquisadora nas áreas de design e ergonomia com participação ativa na criação e no desenvolvimento de cursos de graduação e pós-graduação, além de eventos e entidades de caráter científico.

<sup>10</sup> Braga (2010; 2012) cita que o novo evento pretendia ocupar o lugar que o ENDI teve nos anos 1980.

tempo passava... De repente, começaram a chegar. Vinham de Manaus, de Santa Maria, de Campo Grande, do Recife, do Paraná, de Bauru. Novos atores no cenário do design agora têm voz (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994, p. 5).

Nesse sentido, as comunicações advindas de diversas instituições surpreendiam e apontavam que os primórdios da pesquisa e desenvolvimento em design no país transcendiam o eixo Rio-São Paulo, em que pese a limitação das proporções da edição inaugural do evento. Ademais, a cooperação dos avaliadores ocorreu em um processo que não foi meramente protocolar: o artigo deveria ser aprovado por pelo menos dois do total de três avaliadores, sendo que cada conselheiro avaliou dez comunicações, e cerca de 20% das submissões foram recusadas. Consoante à menção aos novos protagonistas, os organizadores vislumbraram um futuro doutorado em design e comemoraram a indexação da Revista Estudos em Design como o marco inicial para a democratização da pesquisa na área: “todos os que desejarem publicar agora têm um espaço” (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994, p. 6). O editorial finalizava com o indicativo sobre a modéstia do encontro em comparação aos congressos em países centrais, e acrescentava: “entretanto, mesmo na periferia, conhecemos e nos reconhecemos. Este é o princípio, o melhor lugar para começar. Constroem-se lastros, deixam-se marcas, um caminho por onde navegar” (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994, p. 6).

Entre os temas dos artigos publicados, Freitas (2010) menciona as comunicações no âmbito da ecologia e das necessidades de pessoas com deficiência, o que significava o ensaio de uma aproximação da pesquisa em design com as questões sociais. O autor observa ainda a influência da Bauhaus e da Escola de Ulm na metodologia e no quadro teórico das publicações, além de pesquisas que articularam abordagens quantitativas e estatísticas.

Concernente às categorias de publicação, determinadas nomenclaturas chamam a atenção, não somente pela singularidade dos termos, mas também pela ocorrência exclusiva na edição inaugural do congresso, que apresentaria mudanças de formato nos eventos subsequentes: a sessão Design Regional aglutinou as comunicações que relacionaram design e identidade cultural no desenvolvimento de projeto, dos estados da Paraíba, Maranhão e Rio Grande do Sul. Já a denominação da categoria Design, Modernidade e Pós-modernidade<sup>11</sup> sugere o caráter incipiente da pesquisa em história do design. Nesse aspecto, Braga (2020) indica a contribuição do 1º P&D Design 94 em torno do tema, especialmente na comunicação de Lima (1994) na sessão Design, Designers e Utopia e a proposta de ampliação dos domínios da história do design no Brasil para além do período de institucionalização e industrialização. Outrossim, Freitas (2010, p. 84) destaca que “sintomática do estado de indefinição e das incertezas da disciplina, a categoria de publicação ‘Designers e Utopia’ revela experiências e proposições com vocação à elaboração de um discurso político de defesa do design”.

#### **4.1 A inserção de designers júnior no mercado de trabalho**

Inicialmente, Alfredo Jefferson de Oliveira e Rita Couto (1994) lançaram um conjunto de comentários feitos regularmente por autores indeterminados: “não sei porque formar tanta gente, se no final não tem emprego para ninguém (...) Destes alunos só uns dois por cento é que trabalham com design (...) Estas meninas estão fazendo o curso só enquanto não casam (...) Só Comunicação Visual tem emprego (...) Design tem mercado? (...) Quanto ganha um recém-formado?”. Essas questões suscitaram a condução do estudo, com o propósito de ajustar o currículo de Desenho Industrial às necessidades reais do aluno e do mercado de

---

<sup>11</sup> Além dessas categorias e da sessão em retrospecto, as demais foram: Ensino; Design e Meio Ambiente; Pesquisa e Teoria em Design; Design de Produto; Design para Usuários Especiais; Design Gráfico; Ergonomia de Produto; e Ergonomia Informacional (ANAIS DO 1º P&D DESIGN 94, 1994).

trabalho. De modo a identificar a inserção do jovem designer na sociedade, os pesquisadores delimitaram o enfoque em designers júnior ou assistentes, a saber, aqueles que possuíam de zero a cinco anos de experiência, formados durante os quatro anos anteriores à realização da pesquisa.

Os docentes apresentaram um breve histórico do curso de graduação em design da PUC-Rio, com a estimativa de ter formado cerca de mil alunos desde a inauguração, em 1972, nas habilitações de Comunicação Visual, Projeto de Produto ou em ambas, sendo um total de 338 graduados no período coberto pelo estudo. Além disso, Oliveira e Couto (1994) fizeram a ressalva sobre a localização da universidade na zona nobre e o perfil classe média alta do alunado, o que resultaria em facilidades para a inserção profissional — ainda que, por outro lado, houvesse certa inércia no corpo discente em relação à média dos universitários.

No que se refere à metodologia utilizada, foi feita uma pesquisa censitária via telefone, por ocasião de um recadastramento efetuado ao longo de quinze meses, o que caracterizou um levantamento por observação direta extensiva, conforme o referencial de Eva Lakatos e Maria Marconi. De modo a aferir a faixa salarial, foi utilizada uma tabela com valores em dólares, em função dos altos índices de inflação do período, com a subsequente conversão para a moeda corrente mês a mês. As condições de atuação foram assim divididas: design; correlatas; professores; estudantes; outras; desempregados; morando fora; não responderam; bem como foi feita a separação pela formação de acordo com as habilitações do curso.

Entre os resultados da pesquisa, Oliveira e Couto (1994) salientaram a existência de uma grande variedade de nomenclaturas para designar a atividade profissional na área do design. Já sobre a faixa salarial, foi constatada a média de quinhentos dólares, e não foi verificada uma tendência em relação ao tempo de serviço, embora houvesse uma discrepância significativa nos rendimentos — fator que os articulistas associaram às diferentes habilitações da área. Os docentes consideraram a faixa de renda de designers júnior como um resultado positivo, pois era equivalente ao piso salarial de áreas estabelecidas e regulamentadas que, então, variava entre seis e oito salários mínimos para profissionais em início de carreira.

Nesse aspecto, Oliveira e Couto (1994) verificaram que não houve grande diferença de resultados entre as habilitações, ainda que muitos formados em projeto de produto se apresentassem como programadores visuais, sendo essa nomenclatura recorrente apesar do emprego da denominação Comunicação Visual como habilitação do curso da PUC-Rio. Os docentes acrescentaram que houve incidência significativa de respostas como “trabalho com editoração eletrônica” ou “computação gráfica” o que, por sua vez, poderia apontar para a necessidade de outra nomenclatura e habilitação para o curso, conforme já acontecia na prática.

Ademais, os pesquisadores identificaram que 2% dos entrevistados atuavam como professores de design, 15% atuavam em áreas correlatas e 5% prosseguiram estudando e se especializando. Os congressistas acreditaram que essa foi uma decorrência positiva de um curso com formação horizontal, ou seja, pouco especializado. A somatória dos índices apontou que 70% dos formados no período da pesquisa estavam em atividades profissionais ligadas à sua formação universitária. Por outro lado, 3% consideravam-se desempregados e 16% abandonaram a área, provavelmente em busca de melhores oportunidades. Não obstante, o estudo indicou que o salário nessas outras áreas era apenas ligeiramente superior, em torno de 10% a mais que na atividade profissional em design. A análise dos dados constatou que 48% dos entrevistados estavam atuando diretamente na área do design. Esse índice foi considerado satisfatório por Oliveira e Couto (1994), ao ponderarem sobre a crise econômica da época e a dificuldade de inserção no mercado de trabalho por egressos de variadas profissões.

#### 4.2 Brasil século XX: cidadania incompleta e dimensão civil do projeto

Ao intitular a introdução de seu artigo como “dimensão civil do projeto”, Maria Cecília Loschiavo dos Santos (1994) ressaltou que um dos desafios que se apresentava aos profissionais no final do século XX seria um rigor ético na atuação em design. A articulista enfatizou o contexto de países como o Brasil, cujo passado colonial reflete na outorga de padrões da cultura material pela metrópole, e defendeu que, para além das questões técnicas, o design pode desempenhar também um papel central no campo de forças da luta social.

A autora referenciou o designer Gui Bonsiepe e a ideia de design como uma disciplina normativa branda, ou seja, capaz de identificar as necessidades da população e responder em termos materiais, com um sistema de referência cultural, o que, por consequência, tornaria o design mais abrangente que as disciplinas tecnológicas tradicionais. Sob esse prisma, o teórico trata de “um profissional que ocupa uma posição estratégica, penetra nos interstícios da produção, trabalha diretamente no encontro da dimensão técnica e estética dos produtos atuando também sobre as necessidades de consumo” (SANTOS, 1994, p. 14). Nesse sentido, a pesquisadora relacionou o aporte do filósofo Gilbert Simondon com a prática do design orientada para uma teoria geral das necessidades de países em desenvolvimento, o que levaria em conta os impasses sociais existentes e a pobreza, aos quais significativa parcela do consumidor está submetida.

Assim, a congressista destacou o fenômeno de “cidadania incompleta”, e que o reconhecimento das necessidades autênticas implicaria em uma crítica radical e em uma tomada de posição. Nesse aspecto, a docente referenciou o geógrafo Milton Santos, para quem, nos contextos de desigualdade social, há cidadãos de classes diversas, há os que são mais cidadãos, os que são menos cidadãos e os que nem mesmo ainda o são: “o avassalador processo de pauperização que nos atinge, a degradação das condições de vida da população e a supressão do acesso a bens vitais mínimos, vivida por uma parcela significativa da população brasileira, atingiu um nível tal que hoje se impõe uma tomada de posição firme em relação a dois conceitos inseparáveis: design e cidadania” (SANTOS, 1994, p. 15). Desse modo, o domínio da atuação em design transcenderia o plano técnico-funcional para considerar também o plano ético e político do projeto, o que incluiria os valores sociais e os hábitos culturais do cotidiano do brasileiro.

Além dos impactos do liberalismo econômico nas condições de vida e os respectivos desdobramentos para a atuação profissional, Santos (1994) abordou o fator simbólico da cultura material, no que se refere às questões de identidade e do imaginário coletivo, como a especificidade que distingue a produção cultural de um determinado local. A professora aludiu ao postulado do antropólogo Nelson Graburn para conceituar etnicidade como modo de identidade em um mundo pluralista. Frente ao desenvolvimento científico e tecnológico diferenciado e lento de países como o Brasil, o caso do design não concerne “ao aspecto étnico de arte turística ou de aeroporto, mas a certa persistência histórica de determinadas técnicas de produção, da disponibilidade e utilização de matéria-prima e da habilidade da própria mão-de-obra envolvida” (SANTOS, 1994, p. 16).

Ainda sobre a busca por identidade no contexto latinoamericano, a articulista referenciou a filósofa Otília Arantes e o filósofo e historiador Bronislaw Baczko para refletir que à identidade corresponde também uma dimensão simbólica, a criação de valores, ideias e comportamentos, uma certa representação coletiva dos elementos da cultura material que integra o imaginário social. Desse modo, o imaginário social se expressa através de mitos, ritos, utopias, ideologias e símbolos — aspectos simbólicos que estabelecem relações entre

objetos, ideias e imagens passíveis de incorporação pelo design, o que, por sua vez, ensinaria o resgate do que a docente denominou “comunidade de sentido”.

Em síntese, Santos (1994) indicou três aspectos a serem considerados no debate teórico sobre a dimensão civil do projeto: 1) as autênticas necessidades do consumidor brasileiro, que muitas vezes ainda é o cidadão incompleto; 2) os limites étnicos; e 3) a questão da identidade e dos aspectos simbólicos. Ao grifar a crise civilizatória presente em todas as instâncias da vida social, a pesquisadora anotou que, no caso de atividades projetuais como design, essa questão “reside na falta de assumir uma radical politização na teoria do desenho, na incapacidade de definir uma posição firme em relação ao conflito entre racionalidade funcionalista e necessidades humanas” (SANTOS, 1994, p. 18).

Portanto, a luta pela dimensão civil do projeto é fundamental para: a) a superação efetiva da miséria, da opressão e da desumanização; b) o reconhecimento da verdadeira sociedade que somos; e c) a incorporação das múltiplas formas de saber-fazer que emergem das tradições de diversos grupos sociais (SANTOS, 1994). Em última análise, a congressista pontuou que essas premissas viabilizariam um design dirigido aos excluídos, capaz de conduzi-los não ao mercado de consumo das mercadorias e das comodidades modernas, mas à vivência plena e à promoção da cidadania no âmbito do nosso país e também como cidadãos do mundo.

#### 4.3 Sobre o ensino e a pesquisa em história do design

Por seu turno, Edna Cunha Lima (1994) salientou o caráter incipiente dos estudos em história do design no Brasil que, não obstante, tem levantado questões importantes, tais como a atitude conceitual do que vem a ser a área do design, no país. A professora mencionou o trintênio da institucionalização do design com a fundação da ESDI e o subsequente estabelecimento de outros cursos, que somariam, então, cerca de trinta instituições, e cuja explicação para o aumento de cursos de graduação em design seria o papel que desempenham no processo de industrialização nacional.

Em perspectiva histórica, a autora informou sobre as possibilidades e as demandas para diferentes áreas do design, surgidas a partir do desenvolvimento industrial. Nesse aspecto, a indústria gráfica e a programação visual remontam ao período anterior ao estabelecimento do ensino do design, o que oportunizou o projeto experimental de livros publicados por editoras como Hipocampo, Amigos do Livro e O Gráfico Amador. Em decorrência do ensino do design gráfico, haveria um aperfeiçoamento gradual nos projetos, a exemplo da editora Companhia das Letras. Após citar a pesquisa de Felipe Taborda, Carlos Horcades e Nelson Martins em torno dos letreiros em fachadas que documentam a incipiência da arquitetura moderna no Brasil, especialmente o Art Déco dos prédios de Copacabana, a docente assinalou: “ao acompanharmos os resultados do fazer profissional, o livro, a embalagem, a sinalização, vamos sempre fazendo pontes cada vez mais frequentes entre um passado muito remoto e o passado mais recente, recuando o início do design como um todo para províncias antes ocupadas por historiadores com outras abordagens e interesses” (LIMA, 1994, p. 23).

Logo, a pesquisadora apontou para a impossibilidade de circunscrever a pesquisa histórica às três décadas posteriores à institucionalização do design no país, com o exemplo dos artefatos gráficos e do mobiliário. Assim, os temas de interesse para a história do design no Brasil incluem, por exemplo, as artes gráficas do século XIX e, no caso dos móveis, a produção colonial, bem como as moveleiras paulistas, e as tigelas e os pratos de porcelana produzidos no país entre o final do século XIX e o início do século XX.

Ao considerar exemplos de design que extrapolam a atividade profissional, Lima (1994) indicou também a preocupação em preservar objetos humildes, tais como as lamparinas feitas com

lâmpadas usadas, a sandália, os depósitos de lixo fabricados com a reciclagem de pneus, além das obras de sertanejos nordestinos. A pesquisadora acrescentou o universo dos efêmeros, tais como folhetos de cordel e embalagens de supermercado, como pertencentes ao campo do design, embora não sejam obrigatoriamente produzidos por designers. Nesse sentido, a autora referenciou Cauduro, Martino e Rezende que, ao examinarem embalagens populares, consideraram que a embalagem artesanal teria lições a ensinar à embalagem industrial, entre as quais, o respeito ao meio ambiente e aos valores culturais. A docente citou o antropólogo Raul Lody para salientar que no design vernacular haveria uma contribuição na busca pela identidade brasileira.

Na sequência, Lima (1994) lançou as seguintes conclusões parciais: 1) os limites que regem a definição do design são mais extensos que aqueles que enquadram designers; e 2) o desenho industrial não seria uma importação dos modelos da Bauhaus ou da Escola de Ulm, mas uma resposta às necessidades da sociedade. Conforme a autora, “cada momento tem o design que precisa. Não é a metodologia que o configura, mas o contexto em que se encontra” (LIMA, 1994, p. 24). Outrossim, a articulista mencionou o papel das universidades e das associações de classe em parametrizar o campo e a atuação profissional, na luta pela existência oficial da profissão, como um desafio que não se coloca entre haver/não haver design, mas entre haver/não haver um tipo comprometido de design.

Para além da pesquisa histórica, a pesquisadora ressaltou que a interface entre ensino e prática tem trazido os problemas da sociedade como um novo ciclo para a formação em design. Com efeito, o papel da teoria seria a abertura de novos caminhos, o que libertaria a concepção de design de um único modelo. Logo, para a autora, no acréscimo de outras visões à concepção tradicional, a universidade poderia se instrumentar de modo mais adequado à dinâmica das mudanças em curso, em uma ampliação das ações prospectivas que extrapolariam a demanda imediata.

## 5 Design e utopia, três décadas depois

Ao abordar o P&D Design em perspectiva histórica, Couto (2022) e Santos (2022) ressaltam a contribuição da professora Anamaria de Moraes para o estabelecimento da pesquisa na área<sup>12</sup>. Em que pese a recorrência de eventos entre profissionais de design no período anterior à emergência do congresso, ainda não havia um espaço assegurado para a investigação científica. A argumentação e as ações de Anamaria em prol da pesquisa, da necessidade de formação pós-graduada e de um veículo científico, incidiram na retomada da AEnD-BR e no lançamento da Revista Estudos em Design, por ocasião da organização do 1º P&D Design 94<sup>13</sup>. Por seu turno, Lima (2022) explana que a agenda era marcada por ações em torno da luta pela regulamentação profissional, pela validação das experiências de designers em diferentes campos de atuação, pela reflexão sobre os impactos da informática no ensino e na prática projetual, assim como pelo debate acerca da contribuição do design para o desenvolvimento do país.

No que se refere às expectativas e às recordações da edição inaugural, Couto (2022) menciona a escassez de recursos financeiros para a organização do evento: buscou-se apoio da

---

<sup>12</sup> O grupo de docentes e pesquisadores que impulsionou esse movimento inclui Alfredo Jefferson de Oliveira, Álvaro Guillermo, Cecília Loschiavo, Cristine Nogueira, Edna Cunha Lima, Guilherme Cunha Lima, Gustavo Amarante Bomfim, Itiro Iida, João Lutz, Lucy Niemeyer, Marcos da Costa Braga, Rita Couto, Sydney Freitas e Vera Damazio, entre outros.

<sup>13</sup> A edição inaugural ocorreria na sede da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo - FIESP, na Av. Paulista, e mudou para a UNIP, sede Vila Mariana, na Rua Dr. Bacelar, nº 1212, de última hora.

Petrobrás, por mediação do professor Marcos da Costa Braga. Já os anais do 1º P&D Design 94 foram produzidos artesanalmente, na Vila dos Diretórios da PUC-Rio, com o logotipo aplicado na capa em *silk screen*, e o miolo em cópias feitas em uma reprografia no centro da cidade. Apesar do pequeno grupo de 77 congressistas, Santos (2022) salienta que a primeira edição do congresso “oportunizou o encontro com colegas de diversas regiões do país e o reconhecimento do design concebido para além da Via Dutra, a estrada que liga Rio de Janeiro e São Paulo. Foi uma garra, uma conquista muito grande”. Ao ratificar essa percepção, Lima (2022) assinala “o clima de otimismo em um evento cheio de esperança”.

Sobre a publicação na sessão Design, Designers e Utopia, Couto (2022) indica que havia uma preocupação na PUC-Rio atinente à pedagogia do design. Assim, o artigo de Oliveira e Couto (1994) privilegia a visão do egresso frente à profusão de nomenclaturas para designar a profissão e diante da formação horizontal oportunizada pela implementação da nova grade curricular, a partir do Currículo Mínimo, de 1987. Na relação da proposta com a noção de utopia, a docente afirma: “não queríamos um modelo de ensino de design ideal, mas uma pedagogia consistente e aderente à realidade. Além disso, o design social era um aspecto marcante do curso da PUC-Rio. Formávamos um profissional que era pouco especializado, mas tinha no design social uma marca muito forte”. A pesquisadora cita os contributos dos professores e pesquisadores Ana Maria Branco e José Luiz Mendes Ripper para a institucionalização do design social na década de 1980. Na sequência, o termo sofreu desgaste devido a interpretações errôneas e tem sido ressignificado pelo corpo docente<sup>14</sup>. Ao levar em conta o momento de crise socioeconômica do século XXI, Couto (2022) avalia que os três artigos da sessão se apresentaram atravessados pela discussão sobre ética profissional, sendo esta indispensável na seara da pedagogia do design e, assim, a professora ressalta a atualidade das questões abordadas no artigo de Santos (1994), tais como cidadania incompleta e dimensão civil do projeto.

Por sua vez, Santos (2022) referencia Papanek e Bonsiepe, em âmbito internacional, e Branco e Ripper, no Brasil, como docentes e pesquisadores que introduziram sensibilidade social no campo do design, enquanto Alfredo Jefferson de Oliveira é creditado por introduzir a questão da sustentabilidade ambiental na área, no país. A docente alude ao design vernacular como a evidência de que o povo brasileiro já produzia o design reivindicado por Papanek e Ripper na academia: trata-se da “inteligência que brota da necessidade de sobrevivência em condições cada vez mais adversas, de discriminação de gênero e de etnicidade, de exclusão social e espacial”. Sob esse prisma, Santos (2022) e Couto (2022) corroboram os pressupostos teóricos da comunicação de Lima (1994) em torno da concepção de design que extrapola os muros da universidade e a pesquisa histórica que abarca o design vernacular e o período anterior à institucionalização da profissão. À época da publicação no evento, Lima (2022) menciona que iniciava os estudos sobre o que se consolidaria como memória gráfica, na busca pela expansão das fronteiras do design modernista, então, bastante firmes. Desse modo, as professoras ressaltam que o design estritamente orientado ao mercado que formatou o ensino invisibilizou as culturas vernáculas e os regionalismos.

Na aproximação entre design e utopia, Couto (2022) insere o fator humanista, que tem pautado seus estudos e constitui a base para a compreensão sobre design: “se você tem uma visão humanística, você tem uma visão socialmente responsável, que situa o ser humano no cerne do projeto e o torna protagonista do nosso campo”. Ao levar em conta o atual cenário de crise, a docente ressalta que “não se trata de desapegar totalmente do que foi construído até aqui, mas desenvolver uma sensibilidade para as questões do outro, o que impossibilita

---

<sup>14</sup> A abordagem também tem sido denominada design participativo e Design em Parceria na PUC-Rio.

ficarmos à parte e torna imprescindível pensar no bem comum. Seja qual for a especialidade do aluno, ele deve compreender seu papel ético e sustentável, o que constitui a chave da educação em design”.

Ao refletir sobre humanismo em design na atualidade, Santos (2022) elicitando fatores como “a desigualdade vacinal, a perda do emprego e a juventude sem futuro, o que demanda métodos de design para a sustentação da democracia e para a elaboração de políticas públicas, ou seja, design envolvido com o interesse coletivo” — o que não se encerra na área do design e situa a interdisciplinaridade como requisito. Concernente ao elemento utópico na formação em design, Santos (2022) destaca: “muito mais do que o domínio de softwares, o que interessa é o pensamento coletivo e o compromisso do jovem designer com a cidadania no Brasil e no mundo”. Nessa perspectiva, para Lima (2022), “jovens designers precisam reafirmar o compromisso com as pessoas que vivem nas cidades e no campo, ouvindo seus anseios e procurando métodos colaborativos para criar objetos que vão além da vontade de variar e de consumir”. Portanto, a docente afirma que é mister reavivar as utopias que dão esperanças de uma profissão digna e útil para o Brasil.

## 6 Considerações finais

Ao final da entrevista, o título desta comunicação foi validado com as pesquisadoras. Nesse sentido, o debate da sessão Design, Designers e Utopia do 1º P&D Design 94 aponta para três utopias concretas nos tempos distópicos da década de 1990 e do século XXI. A utopia concreta do trabalho digno, enfocada por Oliveira e Couto (1994; 2022), denota a preocupação com a pedagogia do design que oportunize inserção profissional sem abstenção de postulações éticas. Expresso em outros termos, a orientação humanista se apresenta como fator basilar para a formação de designers cidadãos, conforme enunciado por Margolin (2006).

A utopia concreta da dimensão civil do projeto, cerne da reflexão de Santos (1994; 2022) propõe um alinhamento da atividade projetual com o cenário de grandes disparidades socioeconômicas do Brasil, caracterizado pela massa de cidadãos incompletos. Assim, a elaboração teórica da autora incide em uma concepção ampliada do design vinculado à economia de mercado, conforme a problematização de Batista (2012). Nesse viés, o reconhecimento da dimensão pública da atuação em design é essencial para a realização da função social da profissão, o que perpassa a luta por valores democráticos, de acordo com o referencial de Bonsiepe (2011). Além disso, segundo Santos (1994; 2022) a dimensão civil do projeto leva em conta o olho vernacular na produção de cultura material, o que, por sua vez, converge com o referencial de Lima (1994; 2022), de modo que a atividade profissional se realize em articulação com os mitos, as utopias, os ritos e os símbolos da identidade pluralista do povo brasileiro.

A utopia concreta da pesquisa histórica constitui o eixo da comunicação de Lima (1994; 2022). Em conformidade com demais articulistas na alusão a uma ruptura com o ensino meramente instrumental e alienante, a autora situa a relevância do design vernacular para uma formação alinhada aos diversos modos de saber-fazer da cultura brasileira, em consonância com Cardoso (2008) e Batista (2022) sobre as críticas às concepções importadas e a ênfase no mercado de luxo. Não obstante, Lima (1994; 2022) lançou um conjunto de linhas-guia para a pesquisa em história do design no Brasil, no ensaio de uma expansão do enfoque na industrialização e na institucionalização, na direção dos estudos de cultura material e de memória gráfica, o que também encontra ressonância no postulado de Cardoso (2008).

Se, por um lado, o quadro teórico acerca das desigualdades sociais parece circunscrito às questões de classe, por outro, a contribuição fundamental das congressistas constitui um

preâmbulo às discussões sobre design e opressões, por ocasião da emergência da pesquisa científica na área, no país — um movimento articulado por pessoas visionárias. Em última análise, vale ressaltar o papel do elemento utópico no ensino do design e na prática projetual. A condição de latência, do possível, do encapsulado que pode ser estendido, integra o aporte de designers cidadãos. Este estudo demonstrou que os discursos da utopia e da função social não estão sepultados: designers que não se resignam e não capitulam à burocratização e ao conservadorismo são profissionais que compreendem o aspecto do vir-a-ser na base do projeto em compromisso com ideais coletivos. Desse modo, a imaginação utópica engrandece o desenho do campo e impulsiona a atuação em design na luta pelo Brasil cordial.

## 7 Referências

- ALBERTI, Verena. **Manual de história oral**. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2013.
- ALBORNOZ, Suzana. A utopia concreta do homem cordial. In: **Revista Dialectus**, ano 10, n. 21, jan/abr 2021. Fortaleza: UFC, 2021.
- ANAIS DO 1º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN – P&D DESIGN. Editorial. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.
- BATISTA, Wagner Braga. **Por uma teoria crítica do desenho industrial ou design**. Campina Grande: EDUFCG, 2012.
- BONSIEPE, Gui. Design e democracia. In: **Design, cultura e sociedade**. Blucher: São Paulo, 2011.
- BRAGA, Marcos da Costa. Sobre histórico e finalidades do congresso P&D Design. Entrevista via internet. Dezembro, 2009. In: FREITAS, Marcos Costa de. **O ideário do design gráfico brasileiro e o evento P&D Design 2008**. 2010. 141f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-graduação em História, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2010.
- BRAGA, Marcos da Costa. Introdução. In: BRAGA, Marcos da Costa. (Org.) **O papel social do design gráfico**. Senac: São Paulo, 2011.
- BRAGA, Marcos da Costa. Homenagem à Anamaria de Moraes. In: 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. **Anais do 10º P&D Design 2012**. São Luis: EDUFMA, 2012.
- BRAGA, Marcos da Costa. Investigación en historia del diseño en Brasil: orígenes, historiografía y breve panorama de las líneas de investigación. In: DEVALLE, Verónica Estela; GRAVIER, Marina Garone. (Orgs.). **Diseño latinoamericano: diez miradas a una historia en construcción**. 1ed. Bogotá: Editorial UTadeo, v. 1, pp. 285-346, 2020.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.
- CLAEYS, Gregory; SARGENT, Lyman Tower. Introduction. In: CLAEYS, Gregory; SARGENT, Lyman Tower. (Eds.) **The Utopia Reader**. New York: New York University Press, 1999.
- COUTO, Rita Maria de Souza. **Sobre o 1º P&D Design 94 e a sessão Design, Designers e Utopia**. Entrevista aos autores via videoconferência. 2 horas. 27 jan. 2022.
- FREITAS, Marcos Costa de. **O ideário do design gráfico brasileiro e o evento P&D Design 2008**. 2010. 141f. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-graduação em História, Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2010.

LIMA, Edna Lucia Cunha. Sobre Design e Designers. In: 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.

LIMA, Edna Lucia Cunha. **Sobre o 1º P&D Design 94 e a sessão Design, Designers e Utopia**. Depoimento enviado aos autores via email. 2 páginas. 04 mai. 2022.

MARGOLIN, Victor. O designer cidadão. In: **Revista Design em Foco**, v. III, n. 2, jul/dez 2006. Salvador: EDUNEB, 2006, pp. 145-150.

OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; COUTO, Rita Maria de Souza. Análise da Inserção de Designers Júnios no Mercado – Um Estudo de Caso: Designers Formados entre 1987 e 1991 na PUC-Rio. In: 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. Brasil Século XX: Design e Utopia. In: 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – P&D Design. **Anais do 1º P&D Design 94**. São Paulo: AEnD-BR e Revista Estudos em Design, 1994.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. **Sobre o 1º P&D Design 94 e a sessão Design, Designers e Utopia**. Entrevista aos autores via videoconferência. 2 horas. 27 jan. 2022.

### Sobre os autores

**Gustavo Cossio** Doutorando no Programa de Pós-graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - PPDESDI/UERJ com estágio sanduíche na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa - FA/ULisboa. Bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro - FAPERJ e do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - PDSE/CAPES - Código de Financiamento 001.

**André Luiz Carvalho Cardoso** Doutor em Arquitetura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ. Professor Associado da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro - ESDI/UERJ e coordenador do grupo de pesquisa CURA - Cultura Urbanismo Resistência Arquitetura.

**Rita Assoreira Almendra** Doutora em Design pela Universidade de Lisboa - ULisboa. Professora Associada com Agregação da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa - FA/ULisboa e coordenadora do grupo de investigação Research & Education in Design - REDES do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design - CIAUD.