

Design, Trabalho e Precarização

Resumo: Identifica-se hoje que vínculos empregatícios e a seguridade social vêm sendo reduzidos, na medida em que o capitalismo tardio submete o trabalho assalariado à precarização no mundo todo. Nessa conjuntura, verifica-se o esforço de diversos grupos sociais em debater essas dinâmicas. Esta conversação visa contribuir através do debate para a aproximação dos participantes com esse tema que se mostra de suma importância para os profissionais do Campo do Design.

Palavras-chave: Campo do Design; Trabalho; Precarização.

1 Apresentação do tema

No atual contexto do capitalismo tardio, os vínculos empregatícios e a seguridade social foram reduzidos, impelindo as relações de trabalho para a “prestação de serviços” e progressivamente submetendo o trabalho assalariado à condições altamente precárias no mundo todo (Antunes, 2020, p. 11-16). No Campo do Design, o trabalho do *designer* é frequentemente apresentado como algo externo e fora da estrutura social (exemplo: *designers* que atuam em ONGs e supostamente estariam fora da lógica do mercado) ou no comando dessa (exemplo: *designer gestor*). Consequentemente, a fronteira que define a *práxis* dos *designers* e seu campo de atuação permanece porosa. Wolff (1982) demonstra que a natureza do trabalho artístico é pensada hegemônica como autônoma em relação ao modo de produção capitalista, restringida ao âmbito do espírito, da alma, ou nas faculdades intelectuais do criador. Tal noção é profundamente enraizada em nossa cultura e deixou resquícios nas formas de trabalho do *designer*, como aponta Forty (2007).

Sustentamos que no Campo do Design o assunto não é amplamente discutido, algo que é exemplificado pelo número de publicações do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018): apenas dois artigos¹ focaram na investigação das relações de trabalho.

Como tantas outras profissões, os *designers* estão sujeitos ao projeto político de destruição paulatina dos direitos trabalhistas e suas manifestações nas relações de trabalho. Neste cenário, diversas empresas atuam precarizando ainda mais o trabalho, por exemplo, a plataforma *GetNinjas*, intermedia (e lucrar com) o contato entre profissionais e clientes. Ou a plataforma *Hotmart*, onde profissionais de diferentes áreas vendem seus conhecimentos, atraindo trabalhadores que outrora tiveram alguma segurança social, mas que hoje se encontram em processo de precarização. Algo expressivo no contexto brasileiro de carência de investimentos, crise econômica² e precarização geral do trabalho (Antunes, 2020, p.180-192).

Esta conversão objetivou debater como a organização social do capitalismo tardio afeta as relações de trabalho dos *designers*. Defendemos que a precarização a que estamos submetidos pode ser uma herança parcial da ideologia da natureza marginal do artista (Wolff, 1982), e da falta de regulamentação da prática, que protegeria a atividade profissional e estabeleceria suas fronteiras. O debate sobre a regulamentação se estende há décadas (Braga, 2016, p.5), a proposta mais recente foi apresentada pelo deputado bolsonarista Daniel Silveira em 2019 com a PL 3055/2019³, o que

¹ CONTINO, Joana; CIPINIUK, Alberto; ““Indústria 4.0”: organização do trabalho e indústria da moda”, p. 4825-4838 . In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blücher, 2019. e BASTOS, Victoria Fernandez; FERNANDES, Yasmin Mariani de Moura e Campos; “Entre o digital e o manual: o papel do *designer* contemporâneo”, p. 4814-4824 . In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blücher, 2019.

² Taxa de desemprego do Brasil deve ficar entre as maiores do mundo em 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3UmKnSo>. Acesso em: 13/06/2022.

³ Disponível em: <https://bit.ly/3OQShCi>. Acesso: 04/06/2022.

gerou uma nota de repúdio por parte de entidades de *designers*⁴, indicando que esta é de fato uma discussão política, para além do campo da legislação. Refletimos criticamente sobre como a luta por melhores condições de trabalho se articula com o debate político por regulamentação. Afinal é necessário compreender o que é prática do *design* e suas fronteiras para podermos lutar por direitos.

2 Justificativa e Relevância

Para muitos, o designer é o profissional que se distingue dos outros por sua criatividade⁵, mas pela vertente teórica que adotamos, apenas a criatividade não diferencia o *designer* dos demais profissionais. Como Matias (2014) e os pesquisadores do GRUDAR⁶: Cipiniuk (2017), Contino (2019), Da Silva (2021), Heinrich (2018), Marcelino (2022), Noguera (2021), Pereira (2017), defendemos que a criatividade é uma capacidade intrínseca em todas formas de trabalho e comum a todos os sujeitos trabalhadores. Para Marx, o trabalho humano (*práxis*) é a principal força de configuração da condição social da humanidade responsável por produzir sua realidade social e consciência (Chagas, 1995, p. 24). Por ser a base de toda e qualquer atividade social, é criativo e capaz de dar forma à realidade social.

Marx identificou que a concentração de riqueza que o capitalismo mesmo produz é produto histórico da privatização do trabalho (Chagas, 1995, p. 25-26). Esse trabalho privatizado ou “estranhado” não pertence aos que trabalham para reprodução desta realidade social, como nos mostra Contino (2019). Atualmente, aqueles que precisam trabalhar para sobreviver não possuem controle sobre os rumos do próprio trabalho e, consequentemente, não podem ter total controle sobre aquilo que produzem (Chagas, 1995, p. 26).

Essa lógica se aplica ao trabalho dos *designers*, cuja prática profissional é um produto histórico de nossa temporalidade, não existente desde os primeiros seres humanos. Até o século XVIII, não haviam condições materiais⁷ necessárias para a existência da figura do *designer*. Esse surgiu no contexto social do modo de produção capitalista, que tem como uma das características o forte investimento na divisão social do trabalho (Forty, 2007). Logo, compreendemos que a prática do *design* também é uma forma de trabalho sujeita à precarização, resultante da falta de controle do *designer* sobre os rumos do seu trabalho. Nesse sentido, consideramos urgente o debate sobre as questões que envolvem esta temática.

3 Objetivos da Conversação

Com esta conversação, esperamos gerar reflexões sobre o *design* como produção social, tendo em vista que nossa profissão, como tantas outras, vem sendo precarizada por processos capitalistas, considerando as particularidades de cada prática. Intencionamos contribuir para este debate que vem avançando no Campo do Design, discutindo a distinção entre a categoria geral do trabalho e a prática profissional do *design*, gerando reflexões sobre o caráter histórico desta profissão, sobre sua função social e sobre os possíveis caminhos para essa prática profissional.

⁴ <https://adg.org.br/regulamentacao/> Acesso em: 01/12/2022.

⁵ Manzini (2015) e Papanek (2006).

⁶ Grupo de Estudos de Design e Artesanato, que busca compreender a prática profissional do *designer* como uma produção social. Disponível em: <http://lars.dad.puc-rio.br/grudar/>. Acesso em 12/06/2022.

⁷ O materialismo dialético configura como materialidade um conjunto de relações de caráter econômico e social de trabalho, produção e organização da sociedade, tanto na sua forma tangível como simbólica (Crespan, 2021, p. 22-23).

4 Descrição da Atividade e Número de Participants

A Conversação, realizada remotamente pela plataforma *Google Meet*, teve 57 inscritos, dos quais 27 compareceram à atividade. Na introdução, Matheus Cannone, doutorando em *design* na PUC-Rio, discorreu sobre a prática do *design* ser socialmente percebida como um fazer livre, apontando suas proximidades com a ideia romântica do artista. Reiterou que essa noção é ideológica, que sua condição real é de uma prática social, uma forma de trabalho restrita, limitada à realidade concreta de relações sociais de produção. Assinalou que o *design* também é entendido como um fazer distinto pela criatividade, mas prontamente derrubou esta noção, indicando que a criatividade é essencial em todo o trabalho humano. Defendeu que o trabalho humano é base da formação da via social e da realidade. Prosseguiu demonstrando que hoje o trabalho humano foi privatizado e expropriado pelo capitalismo, e o controle sobre seus fins e sentidos não está mais nas mãos dos trabalhadores. No caso dos *designers*, demonstrou como estes são submetidos a modelos empresariais de onde trabalham e que, mesmo como autônomos, precisam se submeter ao mercado para trabalhar e sobreviver.

Em conclusão, foi defendido que a prática do *design* tem origem na divisão social do trabalho industrial, e que em tempos atuais os *designers* estão submetidos ao mesmo projeto de precarização do trabalho que as demais profissões. Foi sustentado que essa precarização é consequência de um processo amplo de crise estrutural sistêmica do capitalismo, que se expressa na crise ambiental, econômica e social. Após a introdução, foram apresentados exemplos para fomentar o debate.

Amanda Nogueira, mestrandna na PUC-Rio, relatou que das 579 publicações do 13º P&D, realizado em 2018, o tema trabalho só apareceu em 2 publicações⁸. Com isso, indagou aos participantes a respeito do interesse entre os pares em discutir este tema nas produções acadêmicas, inquirindo se o campo tem representado a demanda e o interesse em abordar a temática. Em caso negativo, por que os pares não enxergam o *design* como trabalho? Qual a razão para existirem poucos espaços para debate?

Amanda seguiu argumentando que o capitalismo está reorganizando o trabalho, com algumas plataformas digitais tornando-se mediadoras da compra e venda da força de trabalho dos *designers* e de outros profissionais. Por exemplo, ao analisar a plataforma *GetNinjas*, verificou que:

- 1) O custo da mediação e o valor atribuído para comprar cada contato do cliente com as "moedas virtuais" só é divulgado após o cadastro do profissional e o fornecimento dos seus dados.
- 1) Comprar moedas virtuais para comprar o contato dos clientes seria uma forma de comprar Capital Social, que, segundo Bourdieu, pode ser, mas não é obrigatoriamente revertido em Capital econômico (dinheiro).
- 2) Muitos clientes não efetivam a contratação e não há o resarcimento do investimento na compra desses contatos, não oferecendo garantia aos profissionais.
- 3) O profissional é divulgado para vários clientes, informação inexistente no site. Vale ressaltar que a competitividade exacerbada pode rebaixar o valor do trabalho de uma categoria.

Filipe Duarte, doutorando da PUC-Rio, deu continuidade aos exemplos. Abordou a cultura empreendedorista neoliberal, em que trabalhadores se veem sem estabilidade e segurança social e são induzidos por diversas instâncias a atuarem como autônomos, sob o discurso de estarem empreendendo. Citou como exemplo o SEBRAE, que oferece cursos como o Empretec, cuja proposta é ensinar um "comportamento empreendedor". Também mencionou as universidades que passaram a incluir disciplinas de empreendedorismo em suas grades curriculares. Em seguida abordou a noção

⁸ Amanda localizou dez publicações com o termo "trabalho" no título. Destes, apenas dois se encaixavam nos seguintes critérios: 1) O tema trabalho é central na publicação? 2) A publicação menciona as relações de trabalho?

de plataformização, que havia sido introduzida no exemplo da *GetNinjas*. Explicou que alguns pesquisadores utilizam o termo para substituir o termo uberização, por ser amplo o suficiente para abranger a grande variedade de aplicativos que, de diferentes maneiras, gerenciam o trabalho. Em seguida, mencionou os *designers* empreendedores que vendem seus produtos no Instagram, indagando se sua atuação se encaixaria no conceito de plataformização do trabalho. Encerrou com uma provocação: Porque quando falamos nos ubers ou entregadores, parece tão evidente que eles não estão empreendendo, tratando-se de um processo de precarização do trabalho, mas, quando nos voltamos para nossa área, frequentemente não percebemos que passamos por processo similar?

Dando continuidade, Tais Ventura, doutoranda na PUC-Rio, estabeleceu uma relação entre o sofrimento psíquico *versus* trabalho acadêmico, destacando que frequentemente há dificuldades no entendimento da pesquisa acadêmica como trabalho. Em parte, isso ocorre pela glamourização nos espaços de formação, onde o *designer* é treinado para se ver como artista, não como um trabalhador impelido a corresponder às instruções de fabricação fornecidas pelos clientes.

O limbo entre a realidade vivida e a realidade projetada da atividade do *designer* agrava o sofrimento psíquico, que na formação acadêmica foi preparado para um conjunto de atribuições que se mostram precarizadas pelas escassas oportunidades de trabalho e pela demanda por produtividade, que em alguma medida são produtos do neoliberalismo. Estudos revelam que alunos de pós-graduação têm mais propensão à depressão⁹, e que, estatisticamente, as produções acadêmicas foram severamente afetadas pela pandemia de covid-19¹⁰. Adicionalmente, a administração da vida acadêmica e as oportunidades profissionais são afetadas pela necessidade de inserir-se no mercado de trabalho, gerando ansiedades em relação ao tempo disponível para dedicar às pesquisas, frequentemente não remuneradas pelas agências de fomento. Defendeu-se que o tema é relevante e tem sido notado pelas universidades, a explanação foi concluída reforçando a importância do tema da saúde mental entre pesquisadores e da necessidade de tratar o assunto como um dos desafios do trabalho acadêmico.

Matheus retomou a palavra, fazendo questionamentos sobre o estado da prática profissional do *designer* e sobre como o Campo, atualmente, se entende para uma posição mais estratégico-gestorial do que configurativa. Indagou sobre como isso afeta a forma da própria prática profissional. Ponderou que esta ideia tem origem nas próprias metodologias de “*design thinking*” tão difundidas no campo, que afirmam permitir que a prática do *design* pode ser aplicada a diversos contextos produtivos por demais profissionais. Indagou aos presentes como isso poderia afetar o Campo Profissional do *designer*. Seguiu fazendo uma digressão na direção origem dessa prática, citando o trabalho de Lilian Irani sobre o assunto, indicando que o “*design thinking*” surge como uma ferramenta de estímulo de valorização do trabalho intelectual configurativo frente aos processos de exportação e multinacionalização de trabalho do final do século XX. No contexto de maior exploração e competitividade deste setor, Matheus apontou para o risco iminente de fragmentação do trabalho intelectual e da prática do *design* no futuro próximo. Reiterando que essa profissão se encontra na possibilidade de extinção na sua forma de prática profissional. Ele aponta como a automatização do trabalho do *designer* com softwares e inteligências artificiais de configuração, assim como cursos e metodologias de fácil aplicação por demais profissionais são uma ameaça. Concluiu defendendo que esse processo resulta na perda de um profissional com domínio profundo sobre sua prática, enunciando que os desafios da regulamentação e defesa desta prática esbarram na sua fluidez e indefinição.

⁹ Índices de depressão e ansiedade são maiores em alunos de pós-graduação. Disponível em: bit.ly/3Fgbfzk. Acessado em 01/12/2022.

¹⁰ Pesquisa identifica alto impacto da pandemia em pós-graduandos. Disponível em: <https://bit.ly/3H1JVG5>. Acessado em 01/12/2022.

Em seguida, foi passada a palavra aos professores presentes. A professora Denise Portinari destacou que o grupo de pesquisa liderado por Alberto e Irina, GRUDAR, tratou da temática do trabalho no Campo do Design, dentre outros temas, durante muitos anos, lembrando que todos os proponentes da conversação foram integrantes do GRUDAR. A professora Denise indagou se existem outros grupos que trabalham temáticas similares e incentivou o estabelecimento de pontes entre estes grupos.

A professora Irina Aragão indagou como seria possível falar do trabalho e, especificamente, do trabalho no *design*, sem especificar isso que é trabalho e isso que é *design*? Lembrou que, independente da área de especialização, o cenário do *design* no Brasil é ainda muito periférico, bastante diferente dos países hegemônicos no campo. Mas muitos designers se compreendem como dotados de uma aura especial ou um talento nato, crença que tem a ver com a própria formação do Campo do Design e as disputas que ocorrem em seu interior. Seus agentes são posicionados dentro dessa estrutura periférica e tentam debater como se estivessem de igual para igual com agentes externos quando na realidade não estão. A professora indagou porque muitas vezes é visto como chato ou inconveniente trazer questões relacionadas ao trabalho e à sua precarização. Finalizou defendendo ser essencial lembrar que o pensamento sobre *design* deve incluí-lo no contexto da sociedade, tratando de questões de cidadania, modelos de formas de viver, não esquecendo que nossa área é instrumento de formação, multiplicação e replicação desses modos de viver.

Alberto Cipiniuk disse que na década de 1980, quando começou a trabalhar como professor na PUC-Rio, falava-se em atividade ou fazer do *designer*. Apontou que havia uma grande ênfase na descrição do processo (técnica empregada), mas não se falava em relações de trabalho ou da relação do Capital com o trabalho. Segundo Cipiniuk, a teoria do *design* se alicerça em noções românticas do Campo da Arte, partindo do pressuposto de que o trabalho do artista é inqualificável. Seguindo essa lógica, o trabalho do *designer* também seria algo nebuloso. Por isso, afirma que a “fronteira entre arte e *design*” era vista “como uma coisa movente.”

Ademais, observou o uso de diversos termos para referenciar o trabalho de forma obscura, como a noção de resiliência, e constatou que, embora os nomes mudem, a referência à coisa em si, na dimensão Kantiana, é a mesma: é ao trabalho. Cipiniuk observa que atualmente o aprofundamento do conflito social, gerado pelo neoliberalismo, e a crise desse modelo com a pandemia, aprofundou a precarização do trabalho. Defende que essa exploração da força do trabalhador já era abordada por Marx em “O Capital”, mas atualmente acontece com uma diferença: a mediação pela plataforma. Em função disso, argumenta que as instituições acadêmicas, que deveriam promover debates para esclarecimento do que é isso que é o trabalho do *designer*, carecem de uma investigação sobre o que há de novo nessa temática.

Após a introdução pelos proponentes, o debate foi aberto e os demais participantes puderam se manifestar. As principais falas estão registradas a seguir. Para preservar a privacidade dos participantes, seus nomes foram substituídos por iniciais geradas aleatoriamente.

P. disse que investiu dinheiro na plataforma *GetNinjas* sem ter nenhum retorno financeiro. Teve a impressão de que a plataforma vendia uma espécie de licitação para que os profissionais pudessem atuar e que era impossível manter um preço justo, pois a concorrência pressionava para aceitar valores abaixo do mercado.

Sobre o sofrimento psíquico, P. afirma a importância de problematizar a recorrência e a frequência com que os diagnósticos são feitos, que por serem muitos acabam por serem banalizados. Com a naturalização das pessoas depressivas e ansiosas, o lugar social delas desapareceu, já que, supostamente, seria algo que todos teriam e com o qual saberiam lidar. Assim, observou que mesmo quando as instituições de ensino oferecem apoio psicológico, isso não é divulgado, pois não é considerado importante. Entretanto, como o participante vê relevância nessa discussão, está em

contato com o Conselho de pós-graduação da sua instituição para expandir o modelo de comissão de acompanhamento acadêmico, que já existe na graduação, para a pós-graduação.

J. disse que saiu da sua cidade e que, hoje, concilia o trabalho como freelancer com o trabalho acadêmico. Sente-se sobre carregado, pois precisa trabalhar para se sustentar, como qualquer pessoa, mas com mais incertezas, pois mesmo sendo freelancer, é cobrado como CLT. Para ele, isso se relaciona com o cuidado do pós-graduando.

A. disse que participou desse debate sobre a regulamentação quando foi membro da ADG, mas percebe que não houve avanço nesse sentido. Percebe que há uma confusão entre o que é prazer e o que é trabalho. Exemplificou contando que já ouviu de um cliente: "Ué, mas vocês vão cobrar? Vocês não gostam de fazer?", ou seja, "era como se ele (cliente) estivesse dando uma grande oportunidade de exercitarmos um prazer".

J. nota que o entendimento de que o trabalho do *designer* é um trabalho prazeroso, que qualquer um pode fazer e sem limites de atuação nele, é uma das causas da falta de regulamentação da prática e desvalorização do nosso trabalho.

B. afirmou que quando começou a trabalhar como docente no curso de artesanato ouvia muito: "ninguém valoriza o meu trabalho", "esse assunto é abafado", o que a conduziu a pesquisar sobre a valorização do artesanato e o empreendedorismo. Reiterou que no último vintênia, o termo *design* passou de algo que ninguém compreendia para uma enormidade de sentidos, relacionado à necessidade concreta de busca de renda fácil que "todo mundo pode fazer". Nesse contexto, indagou: O que será da profissão?

C. fala em empregar ferramentas teóricas na compreensão do futuro da profissão. Citando Marx, afirma que no processo histórico do capitalismo o trabalho foi profundamente explorado e atacado, trazendo a posição do ministro Paulo Guedes como exemplo atual. Afirma que o trabalho do *designer* permanece controverso, com noções como criatividade inata e "dom" ainda presentes no senso comum, ocultando a exploração deste trabalho. Defende que atualmente todas as formas de trabalho são desvalorizadas, reiterando a importância da transformação da realidade concreta, do reconhecimento de valor no trabalho e de valores humanistas.

F. trabalha como *designer* em uma cooperativa com mais dois *designers* e sete desenvolvedores, e fala da ausência de uma ampliação dos horizontes do campo do *design* e das universidades formarem profissionais para um universo mercantil. Afirma estar cansada de ouvir o discurso de empreendedor individual, assumindo ficar feliz de hoje atuar de alguma forma com trabalho coletivo. Apontou o papel do capitalismo nas crises contemporâneas e mencionou que percebe uma tendência de aumento da exploração no setor da tecnologia e que muitos autônomos (não só *designers*) possuem dificuldade de lidar com meios de mercado via redes sociais.

J., pesquisa os ambulantes e observa que os "denominados empreendedores" vão para as ruas sem nenhuma segurança social.

B. percebe que a venda de cursos *on-line* sobre *design* e empreendedorismo vendendo "fórmulas de sucesso" se expandiu fortemente no Instagram, enquanto o trabalho do *designer* continua desvalorizado. Apontou que ainda há *designers* que cobram o mesmo preço de 19 anos atrás.

D. entende a multiplicidade de cursos com soluções para ganhar dinheiro como consequência desta realidade onde as pessoas precisam arrumar novas formas de ganhar dinheiro, quando todas as formas de trabalho (*designer*, médico, pintor, advogado, dentista) escorrem entre nossos dedos. Mencionou também a ausência de grupos de pesquisa debatendo essas questões e como ele passou a procurar esses espaços em outros campos acadêmicos.

M. defendeu, a partir de Ricardo Antunes, que o capitalismo está em destruição nestes últimos 40 anos, que este processo não é só uma crise ecológica, mas uma crise de todo modo de produção,

que está em autodestruição. Consequentemente, este processo de desvalorização do trabalho é uma tentativa dessa estrutura de produzir valor para os grandes empresários e conglomerados a fim de sustentar a riqueza, sendo uma estratégia “ineficaz”, pois ela precisa constantemente precarizar o trabalho produzindo mais, até o ponto em que ela não se sustente mais. Em se tratando de trabalho intelectual, M. defendeu que o mesmo está sendo proletarizado, sendo nivelado a um fazer mecânico e sem domínio da prática. A. complementou que esta é uma discussão política e ideológica, que escapa à nossa prática profissional, e deve ser discutida em outra instância. Para ele, o trabalho humano sempre foi coletivo, os trabalhos definidos como individuais são um mito iluminista. O capitalismo deixou de ser industrial, foi substituído pelo toyotismo, onde o trabalhador é chamado de “colaborador”, naturalizando sua dimensão “empreendedorista”. A necessidade de se organizar politicamente foi reforçada.

N. retomou o tema economia solidária, indagando se F. vislumbrava uma alternativa na estrutura romper com a exploração. Apontou que o neoliberalismo frequentemente perverte o terceiro setor para “comprar força de trabalho gratuitamente”.

C. complementa que não há solução no capitalismo, por se basear na exploração do trabalho. Relembra que o momento atual é de união contra o fascismo bolsonarista, garantindo direitos tradicionais. E que posteriormente é preciso tratar a totalidade, o que não significa abandonar a singularidade, mas que a solução só virá com a mudança do sistema. E que nossa discussão sobre *design* se dá em um contexto amplo: a luta de classes.

F. replica que o movimento do cooperativismo, paralelo à economia solidária, busca colocar o trabalho na perspectiva da cooperação. Concordou com as críticas ao neoliberalismo, enxergando na economia solidária um processo de divisão da riqueza social, representando uma tentativa importante, mas que precisa nascer da base, pois nenhum capitalista abrirá mão de sua posição vantajosa.

O debate teve que ser interrompido pelo tempo, mas na fala final, Z. sugeriu um encontro posterior, mais longo, sugestão que está sendo levada em consideração.

5 Resultados Esperados e Resultados Obtidos

Com esta conversação esperávamos aproximar os participantes desta discussão que se mostra de suma importância para os profissionais do campo. Identificamos um acirramento dos conflitos sociais no Brasil, relativo a expulsão dos trabalhadores do mercado de trabalho formal, fenômeno que atinge também nossa categoria, julgamos que o tema desta proposta tem ganhando importância no Campo do Design.

Esperava-se que os exemplos e conceitos discutidos servissem como provocação e convite à reflexão crítica sobre uma questão comum a todos nós, *designers*. Considerando que o debate sobre trabalho é emergente e diz respeito a diversas áreas de atuação, esperávamos que esta conversação tivesse repercussões futuras, como formação de grupos de trabalho, produção de artigos, criação de pontes entre pesquisadores ou até mesmo a proposição de um novo eixo temático no P&D Design.

Como já demonstramos, nossas expectativas foram justificadas, e a conversação permitiu-nos identificar um grande interesse dos participantes em debater sobre relações de trabalho e pertencimento profissional nas diferentes áreas do *design*. Falou-se sobre a necessidade de um espaço em que profissionais do campo possam compartilhar suas experiências profissionais, ampliando sua compreensão da totalidade das relações de trabalho precarizadas em que estão inseridos. Tratou-se também da carência de um espaço no Campo Acadêmico voltado para melhor compreensão dessa conjuntura de relações de trabalho do *designer*.

A partir do interesse demonstrado pelos participantes da conversação, julgamos pertinente inscrever uma atividade similar na 16ª Semana de Design da PUC-Rio. No formato de mesa redonda e com

uma estrutura mais didática¹¹, a atividade ocorreu no dia 11/11/2022, teve 44 inscritos dos quais 25 compareceram. Destacamos que o tempo de divulgação foi consideravelmente menor, mas o número de presentes foi próximo ao do P&D, com um debate ainda mais aprofundado que o primeiro evento. Esse fato reitera nossa percepção de que o tema, além de importante, também gera interesse na graduação, pós-graduação e em profissionais atuantes no mercado de trabalho.

Tanto na atividade do P&D quanto na da PUC-Rio, os presentes compartilharam diversas experiências em que a sua prática profissional foi atravessada por processos de precarização do trabalho. Os participantes manifestaram interesse em conhecer mais da nossa abordagem, o que nos levou a mencionar, em ambas as conversações, que conduzimos um grupo de estudos sobre *design* que tem a temática do trabalho com um de seus temas centrais. Divulgamos para todos as datas e horários em que realizamos nossos encontros e alguns dos presentes se tornaram membros.

Recebemos também e-mails de outros inscritos que não puderam comparecer nos dois eventos perguntando sobre registros do debate e se haveriam novas oportunidades de participação.

6 Desdobramentos Possíveis

Considerando o interesse manifestado pelos participantes da conversação no P&D e da mesa redonda na PUC-Rio, estamos considerando como continuação desta linha de estudos a realização de um simpósio. A ideia inicial seria a apresentação de propostas de artigos (em formato de resumo expandido) que fundamentem a criação de uma ou mais rodas de conversa em torno do debate sobre *design* e relações de trabalho, com o intuito de aprovisionar um conjunto de publicações (artigos completos) a ser produzido no futuro.

Como possibilidades de médio prazo, gostaríamos de propor um eixo temático no P&D que abordasse a prática do *design* como forma de trabalho e seus desdobramentos no campo profissional.

Um outro interesse seria expandir o debate sobre precarização do trabalho articulando o Campo do Design com demais áreas profissionais atravessadas pelas mesmas condições a fim de constituir uma análise interdisciplinar.

7 Referências

- ANTUNES, Ricardo. **Uberização, trabalho digital e indústria 4.0.** São Paulo, Boitempo Editorial, 2020.
BRAGA, Marcos. **ABDI e APDINS-RJ.** 2ª ed. São Paulo: Blücher, 2016.
- CHAGAS, Eduardo F. **Diferença entre alienação e estranhamento nos Manuscritos Econômicos-Filosóficos (1844)** de K. Marx. **Revista de Educação e Filosofia**, Uberlândia-MG, v. 8, N. 16, pág. 23-33, jun./dez. 1994. Disponível em:bit.ly/3nv3Aks.
- CIPINIUK, Alberto. **Design:** o livro dos porquês. O campo do Design compreendido como produção social. Rio de Janeiro: Editora PUC- Rio, 2014.
- CONTINO, Joana. **Fast Fashion:** Apontamentos Sobre As Transformações Da Moda Na Condição Pós-Moderna. Dissertação (Dissertação em Design) - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2014.
- _____. **Design, ideologia e relações de trabalho:** uma investigação sobre a indústria da moda no capitalismo tardio. Tese (Tese em Design) - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2019.

¹¹ A mesa redonda foi realizada com uma estrutura mais didática contando com uma apresentação geral sobre o tema trabalho, considerando um público de inscritos mais abrangente, que incluisse também alunos de graduação com e sem experiência de atuação no mercado de trabalho.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo.** Design e sociedade, desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

DA SILVA, Matheus A. C. M. **Duas Faces de um Mesmo Estranhamento:** A Prática do Design e a Cenografia da Ópera na Sociedade Burguesa. Dissertação (Dissertação em Design) - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2021.

FREDERICO, Celso. **O Jovem Marx:** As origens da Ontologia do Ser Social. São Paulo: Cortez, 1995. (Capítulo V – A Ontologia Materialista).

GRESPAN, Jorge. **Marx:** Uma Introdução. São Paulo: Boitempo, 2021.

LESSA, Sergio. **Mundo dos homens:** Trabalho e Ser Social. 3 ed. São Paulo: Instituto Lukács, 2012.

MARCELINO, Filipe D. **Adornos Pessoais e Internet:** A atuação on-line de designers empreendedores. Dissertação (Dissertação em Design) - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2022.

MANZINI, Ezio. **Design, When Everybody Designs:** An introduction to Design for Social Innovation. Cambridge: MIT Press, 2015.

MATIAS, Iraldo. **Projeto e Revolução:** do Fetichismo à Gestão, uma Crítica à Teoria do Design. Florianópolis: Editora Debate, 2014.

MICHETTI, Miqueli. **Moda brasileira e mundialização:** mercado mundial e trocas simbólicas. Tese(doutorado) - UNICAMP. Campinas, 2012.

MARX, Karl. Tradução Jesus Ranieri. **Manuscritos Econômico-Filosóficos de 1844.** São Paulo: Boitempo, 2004.

NOGUERA, Amanda; CIPINIUK, Alberto. **O Design sustentável e sua gênese ideológica.** In: Camila Barros; Claudia Marinho; Bruno Ribeiro. (Org.). De(s)colonizando o Design: Resumos expandidos. 1a.ed.Fortaleza: Nadifúndio, 2021, v. 1, p. 598 - 603.

OLIVEIRA HEINRICH, Fabiana. **Crítica da experiência como mercadoria no Campo do Design.** Tese (doutorado) - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2018.

SEMERARO, Giovanni. **A Concepção de “Trabalho” na Filosofia de Hegel e de Marx.** In: Revista Educação e Filosofia. Uberlândia, v. 27, n.53, p. 87-104, jan./jun. 2013.

PAPANEK, Victor. **Design for The Real World:** Human Ecology and Social Change. Londres: Thames & Hudson, 2006.

PEREIRA, T. O. V.; CIPINIUK, A. . **O que é isso que é o Design? Noções legitimadas sobre a prática de desenhar objetos industriais num contexto social capitalista.** IV SPACL UFJF, v. 4, p. 312-319, 2017.

WOLFF, Janet. **A Produção Social da Arte.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.