

Diálogos introdutórios entre design social e museologia social

Gustavo Cossio;¹

André Luiz Carvalho Cardoso;²

Rita Assoreira Almendra;³

Resumo:

O objetivo desta comunicação é refletir sobre as possibilidades advindas da interface entre as abordagens do design social e da museologia social. O ponto de partida para a análise consiste na prefação de três obras que abarcam questões atinentes ao design, ao patrimônio e à ação cultural. Em seguida, por meio de uma revisão de literatura, é traçado um breve panorama histórico e conceitual que enfatiza o 'social' como objeto de pesquisa e desenvolvimento nas áreas do design e da museologia. Na sequência, uma série de casos teórico-práticos exemplificam articulações entre design social, memória e patrimônio, com o propósito de elucidar perspectivas interdisciplinares de atuação em contextos participativos e comunitários.

Palavras-chave:

design e museologia; design e patrimônio cultural; design e memória.

¹ 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 período 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 (2019-2021) e do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - PDSE/CAPES (2021-2022), gcossio@esdi.uerj.br.

² 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, coordenador do grupo de pesquisa Cultura Urbanismo Resistência Arquitetura - CURA, alcarvalho@esdi.uerj.br.

³ Doutora em Design pela Universidade de Lisboa - ULisboa, Professora Associada com Agregação da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa - FA/ULisboa, coordenadora do grupo de investigação Research & Education in Design - REDes do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design - CIAUD, almendra@fa.ulisboa.pt.

1. Prólogo

O título do livro ‘Design e/é patrimônio’ indica que essa via é de mão dupla. A obra foi organizada pelo Centro Carioca de Design - CCD⁴, com o objetivo de estabelecer um debate, em três partes, sobre a manifestação do patrimônio cultural a partir do design e sobre o design como patrimônio cultural. A seção ‘Design e/é cultura’ reúne abordagens concernentes à história do design no Brasil, com destaque para as atuações de Lina Bo Bardi⁵ e de Aloísio Magalhães⁶, bem como para as reflexões em torno do design gráfico vernacular e da moda enquanto identidade e patrimônio. Além disso, um artigo trata da Bienal Brasileira de Design⁷ e o respectivo legado para a sociedade, enquanto outra análise concebe a Revista do IPHAN como artefato cultural. Desse modo, o primeiro capítulo salienta a “importância do design para a formação da nossa cultura, e também sobre como a cultura brasileira influencia diretamente a produção do design local” (CAMARGO, 2012, p. 13).

Na sequência, a seção ‘Design e/é tecnologia’ apresenta dois textos relativos ao uso das novas mídias digitais para estimular a aproximação do público com o patrimônio, no acesso à história por meio de interfaces gráficas, em tempos de fronteiras difusas entre o físico e o virtual. Em seguida, os seis artigos da seção ‘Design e/é cidade’ articulam a atividade projetual com o espaço urbano e questionam: qual a relação do profissional de design com a cidade? Como criar espaços na cidade que sejam dinâmicos e atrativos para a permanência da população local e para a vinda de novos habitantes a partir de estratégias de design? Que mecanismos são usados para a fixação da imagem da cidade na mente humana? E para a preservação da memória através de estratégias de design? (CAMARGO, 2012).

Já o livro de Suzuki (2020) trata das práticas de design como atividade cultural no contexto latino-americano. Ao considerar a problemática da desigualdade social, a autora explora estudos de caso em países como Brasil, Costa Rica e Argentina, na relação entre design e produção artesanal em empreendimentos de economia solidária, em redes de projeto e, ainda, via plataformas digitais colaborativas. Após ressaltar que o termo ‘design’ pode ser compreendido tanto como verbo — do inglês, ‘to design’, ou seja, ‘projetar’ — como substantivo — ‘projeto’ — Suzuki (2020) enfatiza a ‘ação do design’, compreendida como capital cultural imaterial a fim de engendrar mudanças no meio social e contribuir para a construção de uma sociedade sustentável.

Por seu turno, Teixeira Coelho (2001; [1989], pp. 33-34) informa sobre a ideia de ‘ação cultural’⁸: trata-se de “usar o modo operativo da arte — livre, libertário, questionador, que carrega o

⁴ O CCD é um organismo do Instituto Rio Patrimônio da Humanidade - IRPH da Prefeitura do Rio de Janeiro, que realiza exposições, seminários, palestras e publicações, com a missão de “divulgar e promover o design como bem cultural e transformador da cidade, dos centros urbanos e da sociedade” (CCD, 2021).

⁵ Bo Bardi (1914-1992) nasceu em Roma, Itália, migrou para o Brasil em 1946 e obteve reconhecimento por projetos arquitetônicos como o Museu de Arte de São Paulo - MASP, além de design de móveis, exposições, filmes, modas, publicações e por sua atuação na educação. Ao relacionar design, arte e cultura popular, Lina considerou a transformação da desvantagem em vantagem, bem como o entendimento da cultura de design que é intelectualmente e esteticamente tributária do contexto local.

⁶ Aloísio Magalhães (1927-1982) nasceu em Recife - PE e contribuiu com a fundação da Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI, no Rio de Janeiro, em 1963, onde atuou como professor. Na década de 1970, coordenou o Centro Nacional de Referência Cultural - CNRC e foi diretor do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN.

⁷ Na primeira fase, a ‘bienal de desenho industrial’ foi realizada em 1968, 1970 e 1972 no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro - MAM - RJ. A iniciativa foi retomada sob o nome de ‘Bienal Brasileira de Design’, com duas edições em Curitiba - PR, em 1990 e 1992. Já na terceira etapa, a mostra foi realizada sob o gerenciamento do Ministério do Desenvolvimento, da Indústria e Comércio Exterior, com característica itinerante para cada edição: São Paulo - SP (2006); Brasília - DF (2008); Curitiba - PR (2010); Belo Horizonte - MG (2012); e Florianópolis - SC (2015). A exposição em Recife - PE (2017) foi cancelada em razão da crise política e econômica.

⁸ O autor cita o ‘princípio de utilidade’ registrado por Mário de Andrade em 1945, para quem toda a arte brasileira que não se organizasse daquele modo seria vã, pedante, diletante e idealista. A expressão não vingou,

espírito da utopia — para revitalizar laços comunitários corroídos e interiores individuais dilacerados por um cotidiano fragmentante”. Ao filiar a ação cultural contemporânea ao antigo pensamento utópico, mesmo em tempos nos quais a utopia parece sepultada, o pesquisador considera que a arte ainda constitui a fronteira final contra a barbárie.

Não obstante, o autor é taxativo à ideologia do design — circunscrito à mercadoria e às soluções meramente formais — como coirmão da publicidade e, portanto, aliado e motor da sociedade de consumo: se, no pós-guerra o design foi concebido como modo avançado de uma nova cultura, a partir de 1968 seria denunciado como violentador da cultura, ao passo que a opulência, o funcionalismo e a razão técnica receberiam acusações de opressão e mistificação⁹. Nesse aspecto, o design “teria permanecido um substitutivo cômodo para a arte e a cultura, que não precisa ser pensado, apenas comprado e estacionado num canto da sala ou num pedaço de rua” (TEIXEIRA COELHO, 2001; [1989], p. 25)¹⁰.

Sob esse prisma, na interdisciplinaridade entre as áreas do design e da museologia, este estudo tem por objetivo refletir sobre as abordagens do design social e da museologia social à luz de uma revisão de literatura. Inicialmente, resumimos uma conceituação de design social e de museologia social, em linhas gerais. Na sequência, elicitamos uma série de exemplos teórico-práticos que inter-relacionam essas abordagens, com o enfoque na participação e no viés comunitário.

2. Breve revisão de percursos históricos e conceituais

Em um sucinto retrospecto, importa salientar que a função social e o impacto social foram a tônica do debate e da prática profissional em diferentes momentos da história do design. O movimento ‘Artes e Ofícios’ (*Arts & Crafts*), protagonizado por William Morris¹¹, na Inglaterra, na segunda metade do século XIX, foi crítico aos efeitos da industrialização e à precarização das condições de trabalho. Em seguida, a escola alemã Bauhaus (1919-1933) concebeu o design enquanto influência reformadora da sociedade, assim como sua sucessora, a Escola de Ulm¹² (1953-1968) (CARDOSO, 2008).

Já no período pós-1968¹³, o questionamento ao ‘design industrial’ e a aproximação entre o design e as ciências humanas e sociais implicaram na emergência de um movimento popular de design alternativo e, em certa medida, na reorientação da prática projetual formalista para a intervenção crítica com uma agenda socioambiental renovada. Nesse aspecto, a historiadora do design e antropóloga Clarke (2019; 2021a; 2021b), diretora da Fundação Papanek da *University of Applied Arts Vienna*, tem contestado a genealogia do design social, previamente atribuída ao âmbito da contracultura estadunidense. Logo, a pesquisadora tem realocado a incipiência dessa abordagem

mas o desejo de fazer da arte e da cultura instrumentos deliberados de mudança do homem e do mundo permaneceu — sob a denominação de ‘ação cultural’.

⁹ Em alusão às históricas escolas alemãs Bauhaus (1919-1933) e Ulm (1953-1968), o pesquisador menciona que almejavam um mundo de objetos cuja beleza e utilidade fariam oposição ao feio e ao gratuito bem como à arte vista como egoísta e decadente, sendo que o novo estilo seria uma ‘contra-arte’ que promoveria o progresso da civilização. O fechamento da Escola de Ulm coincidiu com o ‘ano das revoltas jovens’.

¹⁰ Segundo Teixeira Coelho (2001; [1989]), os ‘*ready-made*’ de Marcel Duchamp não questionaram somente a arte (ser), mas também denotaram uma crítica prévia e dilacerante ao design (ter): a crença de que basta ‘ter’ incide na banalização e na morte do design — um ‘banal mortal’.

¹¹ Morris (1834-1896) nasceu na Inglaterra, foi designer, escritor e ativista social, que advogava pela consciência do papel social do designer e o entendimento do design como parte do sistema produtivo, da organização da sociedade e como um direito de todos. Ao considerar as desvantagens acarretadas pela Revolução Industrial, a empresa de Morris fabricava artefatos que conciliavam forma, função e decoração com a valorização do trabalho artesanal e do artesão. A ideia era priorizar a qualidade e não a quantidade, e influenciou outros movimentos, como o ‘*Art Nouveau*’ (CARDOSO, 2008).

¹² Apesar da preocupação com as questões sociais e com a melhoria da qualidade de vida, vale ressaltar, no entanto, que a utopia sociotecnológica modernista almejava também a expansão industrial.

¹³ A época foi marcada por protestos estudantis e greves gerais que contestavam os valores conservadores. O protagonismo da juventude revolucionária e da classe trabalhadora em um movimento político, social e cultural assinalou 1968 como ‘o ano que abalou o mundo’ e que ‘transformou a história do século XX’.

de projeto na intersecção entre área do design e as ciências humanas e sociais — especialmente, a antropologia — vis-à-vis às ‘culturas migratórias’ (*émigré cultures*) e à contribuição teórico-crítica do designer e professor austro-estadunidense Victor J. Papanek (1971)¹⁴.

Em resposta ao chamado de Papanek, outros profissionais têm desenvolvido programas de design para necessidades sociais, especialmente para idosos, população de baixa renda e pessoas com deficiência. Todavia, Margolin e Margolin (2004; [2002]) consideram que pouco se avançou em termos de um novo modelo de teoria e prática social em design, em contraste ao modelo de design para o mercado. Os autores ressaltam que não se trata de uma concepção binária, mas dois polos de uma mesma constante cuja diferença seria definida pelas prioridades da demanda, e propõem uma agenda de pesquisa em design social com base na observação participativa e no trabalho interdisciplinar com profissionais da saúde, da educação e das humanidades. Mais tarde, Margolin (2015) ampliaria as perspectivas do ‘modelo social’ para além da intervenção ao recuperar o pensamento utópico de William Morris, Walter Gropius¹⁵ e Buckminster Fuller¹⁶, bem como sugerir uma rede local, nacional e internacional de escolas e organizações de design para o planejamento conjunto de ações em prol da ‘boa sociedade’ (*Good Society*)¹⁷, com o objetivo de propor modos de vida radicalmente novos por meio das práticas — estabelecidas e emergentes — de design.

Ao refletir sobre a condição contemporânea que abarca fatores como o aumento da população, assim como a crise ambiental e a discussão sobre consumo consciente, Araújo (2017) pontua que talvez tenhamos chegado ao ‘momento do social’: o entendimento da força do indivíduo e suas ações, bem como das relações entre indivíduos e grupos. Nesse aspecto, o designer tem papel relevante na busca pelo desenvolvimento sustentável e pela inclusão social. A autora menciona que o conceito de design social tem sido motivo de polêmica¹⁸ para alguns profissionais, ao mesmo tempo em que tem servido de conforto e motivação para tantos outros. Assim, a profissional reforça aspectos como a função social do design e os contextos de projeto¹⁹, com o enfoque no fator humano e em questões sociais, de modo a justificar e distinguir a abordagem do design social:

Diferente daquele design para a produção industrial, em que as pessoas eram consumidoras, estamos tratando de um caminho que desconstrói a figura do consumidor apenas, coloca a pessoa como um usuário, no centro do processo de design, e conduz ao entendimento de um design feito com as pessoas, em coautoria. Um design que tira o foco do sistema econômico e produtivo vigente e coloca atenção no humano, com uma interação direta entre o designer e as pessoas envolvidas, a partir da qual o processo de projeto se desenvolve. O modo de ser, de estar, de agir, de se manifestar das pessoas, assim como os desejos, valores, intenções de pessoas e grupos e as interações humanas, desencadeiam o processo de projeto. (ARAÚJO, 2017, p. 23)

¹⁴ Papanek (1923-1998) tornou-se reconhecido pela defesa do design social e ecologicamente responsável com o livro seminal intitulado *Design for the real world*. Em vista de inúmeros projetos em design para o supérfluo diante de problemas sociais prementes, o imigrante Papanek defendia que o designer deveria se dedicar sempre às questões de impacto social ou, ao menos, destinar 10% do tempo da atuação profissional para causas sociais.

¹⁵ Gropius (1883-1969) nasceu na Alemanha, era arquiteto, foi fundador da Bauhaus e tinha por objetivo tornar a arte, a arquitetura e o design acessíveis a todos.

¹⁶ Buckminster Fuller (1895-1983) nasceu nos Estados Unidos, era designer e desenvolveu pesquisas, produtos e estruturas que buscavam antecipar os problemas a serem enfrentados pela humanidade.

¹⁷ O conceito de *‘Good Society’* foi desenvolvido por acadêmicos que participaram de cinco encontros bienais ocorridos em Utrecht, na Holanda, entre 2005 e 2015. O cerne dos debates foi a abordagem do design social em contraponto ao design orientado para o valor econômico de produtos e serviços regidos pelas leis de mercado. As dez teses elaboradas ao final da série de eventos constituíram o *‘Utrecht Manifest’*.

¹⁸ A polêmica básica em torno do assunto reside no apontamento de um suposto problema semântico e epistemológico por parte dos designers que consideram que ‘todo design é social’. Além da acusação de ‘pleonasm’, a abordagem do design social tem sido eventualmente taxada de ‘neocolonialismo’ desde o movimento protagonizado por Papanek na década de 1970.

¹⁹ A autora indica que o design — ato de designar, projetar, configurar — está relacionado a um determinado contexto, o que incide em um conceito em constante evolução. Esse aspecto denota o surgimento de termos como ecodesign, design sustentável, design participativo, design emocional, design de território, design estratégico, design universal, design inclusivo, design social etc. Entre as diversas variáveis, não bastaria a compreensão sobre ‘o que’ se projeta, mas também ‘quando’, ‘onde’, ‘quem’ e ‘como’ (ARAÚJO, 2017).

Nesse sentido, Corrêa (2018) compreende a temática na relação entre ensino e extensão universitária e cita o referencial de Araújo (2017) para corroborar a ideia de design social enquanto desenvolvimento de projeto alicerçado no seguinte tripé: a) a participação das pessoas ou grupo no processo — não é ‘feito para’, mas ‘feito com’; b) o atendimento das demandas de determinado grupo social — questões sociais; e c) o foco no processo. Além disso, em conformidade com Camillo *et al.* (2018), design social não constitui uma especialidade ou habilitação, mas uma abordagem sociopolítica que articula os conhecimentos do campo do design com os interesses de grupos sociais e de comunidades, de modo compatível com as ideias de sustentabilidade econômica, social e ambiental. Os autores sublinham os aspectos socialmente relevantes da pesquisa-ação²⁰, com o objetivo de promover a coparticipação comunitária nos processos de coleta, sistematização e interpretação dos dados da realidade vivenciada e observada.

Por sua vez, Bergmann e Magalhães (2017) refletem sobre a tríade ‘design social – políticas públicas²¹ – diversidade cultural’ e evidenciam que a inclusão do design no pensamento estratégico do sistema que apoia a cultura demanda orientação para governança flexível, para processos criativos compartilhados e para práticas cidadãs comprometidas com o ‘espírito do comum’. Assim, os pesquisadores indicam as possibilidades de interface da atividade projetual com a cultura das minorias, com a transformação da paisagem midiática, com as práticas cidadãs, com o patrimônio cultural e com a economia criativa enquanto aspectos do ‘social’ como objeto do design. Não obstante, Bergmann e Magalhães (2017) mencionam a resistência dos designers na participação política, bem como a posição ambígua dos governos em relação à profissão, que carece de reconhecimento institucional e jurídico, sendo a regulamentação necessária para inserir a categoria em processos de elaboração de políticas públicas em variadas áreas, bem como na cultura e nas questões da diversidade.

Já no que se refere à museologia social, Chagas *et al.* (2018) citam que a abordagem emergiu a partir do final dos anos 1960, quando uma forte crítica às tradições estabelecidas e às instituições consagradas abriu espaço para novas possibilidades de pensar e praticar museus e museologias, nas quais se exercita um maior comprometimento com as questões sociais das comunidades em que se inserem. De acordo com Chagas e Gouveia (2014), começou a formar-se uma nova geração de museólogos, educadores e historiadores a partir da publicação da entrevista de Hugues de Varine no livro ‘Os Museus no Mundo’. Ao refletir sobre as origens das instituições museológicas nos séculos XVIII e XIX, de Varine (1979) afirma que, na maioria dos países, constituem o reflexo da etapa histórica colonialista: “foram os países europeus que impuseram aos não europeus seu método de análise do fenômeno e patrimônio culturais; obrigaram as elites e os povos destes países a ver sua própria cultura com olhos europeus” (DE VARINE, 1979, p. 12).

Esse diagnóstico seria o marco inicial para o investimento, sobretudo por parte dos profissionais mais jovens, na de(s)colonização do museu e do pensamento museológico, o que caracterizou a insurgência de uma ‘nova museologia’²² (CHAGAS; GOUVEIA, 2014). Portanto, a museologia social refere-se a compromissos éticos, especialmente no que diz respeito às dimensões científicas, políticas e poéticas dos museus e do patrimônio:

A museologia social, na perspectiva aqui apresentada, está comprometida com a redução das injustiças e desigualdades sociais; com o combate aos preconceitos; com a melhoria da qualidade de vida coletiva; com o fortalecimento da dignidade e da coesão social; com a

²⁰ Entre as particularidades dessa metodologia, Camillo *et al.* (2018) indicam o aprendizado pelo processo, a democratização do projeto e o conceito de ‘inteligência coletiva’: o estímulo ao trabalho em grupo com a somatória das perspectivas individuais em busca de resultados coletivos.

²¹ Os autores desdobram o tema: 1) ‘políticas públicas de design’: princípios estabelecidos pelo governo para fazer uso do design como ferramenta estratégica de desenvolvimento social, econômico, industrial e regional, e 2) ‘design para políticas públicas’: a) metodologias de design como atividade especializada para apoio na tomada de decisões, b) como competência incorporada aos processos operacionais, envolvendo também não-designers, e c) como método para projetar política no nível estratégico.

²² A ‘nova museologia’ também foi denominada ‘museologia popular’, ‘museologia ativa’, ‘ecomuseologia’, ‘museologia comunitária’, ‘museologia crítica’ e ‘museologia dialógica’. Na década de 1990, a perda de potência da expressão ‘nova museologia’ contribuiu para o fortalecimento e a ascensão dos termos ‘museologia social’ e ‘sociomuseologia’ (CHAGAS; GOUVEIA, 2014).

utilização do poder da memória, do patrimônio e do museu a favor das comunidades populares, dos povos indígenas e quilombolas, dos movimentos sociais, incluindo aí, o movimento LGBT, o MST e outros. Seria possível dizer que toda museologia é social, se toda museologia, sem distinção, estivesse comprometida do ponto de vista teórico e prático com as questões aqui apresentadas; mas isso não acontece, não é verdade e sobre esse ponto não devemos e não podemos ter ingenuidade. (CHAGAS; GOUVEIA, 2014, p. 17)

Desse modo, os pesquisadores informam que se trata de uma perspectiva libertária, que vai na contramão dos valores das aristocracias, das oligarquias, das classes e religiões dominantes e dominadoras, no âmbito das instituições culturais. Ao abordar o social como objeto da museologia, Primo (2014) distingue o Museu Templo — o ‘templo das musas’, com a ênfase no objeto e o foco na coleta, preservação, interpretação e exposição dos artefatos — e o Museu Fórum — o ‘fórum de ideias’, de debate público em torno de questões sociais, políticas e culturais relevantes para a sociedade. Portanto, enquanto o primeiro seria o local dos vencedores e dos grandes feitos, o segundo seria o local de gestão e fomento da ação museológica socialmente comprometida com os indivíduos e com os seus patrimônios e, na perspectiva da educação para a cidadania, com a mudança social.

A autora retoma o termo ‘pessoa-recurso’ cunhado por Hugues de Varine para designar o papel do museólogo nessa seara: “um agente de intermediação entre a ação comunitária e a instituição museológica, na relação de apropriação e de interpretação dos códigos de identidade coletiva, tendo por fim último a promoção do desenvolvimento coletivo de âmbito sociocultural” (PRIMO, 2014, p. 7). Além disso, a pesquisadora salienta que a valorização do social no campo museal incide na superação de ‘traumas/recalques culturais’ e, para além da sistematização técnica da cultura, as pesquisas e as exposições são realizadas no sentido de tornar atual a vida social, sem a perda das referências culturais que a caracteriza:

O social passa então a ser priorizado em relação aos conteúdos museológicos, às formas de acessibilidade/metodologias de trabalho e destinatários e/ou participantes do processo museológico. O novo museu, nas suas diferentes formas e tipologias, ao trabalhar com o social pretende responder aos dilaceramentos da vida cultural e social. O social é então totalmente reinvestido na vida das comunidades, tornando-se o objeto das ações culturais. (PRIMO, 2014, p. 9)

Sob esse prisma, é possível estabelecer um nexos com o postulado de Clifford (2016; [1997]) a respeito dos museus como zonas de contato. O antropólogo resgata o termo cunhado por Pratt (1999), para quem a ‘zona de contato’ seria o espaço no qual os grupos separados por disjunções históricas e geográficas se encontram. Trata-se da maneira como os laços sociais vão se fazendo por entre linhas de diferença de hierarquia e de pressupostos conflituosos ou não compartilhados. Logo, a ‘invisibilidade’ de grupos colonizados e subalternos na consciência de um grupo dominante não seria entendida como tal, mas como copresença. Na esfera museológica, Clifford (2016; [1997]) ensina:

Uma perspectiva de ‘contato’ destaca como os sujeitos são constituídos e as relações que têm uns com os outros. Ela enfatiza a co-presença, a interação, inter-relacionando entendimentos e práticas, muitas vezes dentro de relações de poder radicalmente assimétricas. Quando os museus são vistos como zonas de contato, sua estrutura organizacional enquanto coleção se torna uma relação atual, política e moral concreta — um conjunto de trocas carregadas de poder, com pressões e concessões de lado a lado. (CLIFFORD, 2016 [1997], p. 5)

Na relação entre museologia social e educação a partir do giro decolonial, Siqueira (2016) considera as possibilidades para o espaço escolar, em contraponto aos efeitos da globalização e aos influxos do neoliberalismo na atual crise civilizatória. A autora recupera o pensamento de Walsh (2014), para quem as comunidades afrodescendentes e indígenas mantiveram suas memórias coletivas arraigadas no modo de vida cotidiano, como parte da existência e do ser. É justamente na herança ancestral que remete a um horizonte histórico de larga duração, de resistência à dominação e ao extermínio que, assim, viabiliza uma existência digna, reside a aposta de ação política, social, cultural e existencial para unir o pedagógico e o de(s)colonial (SIQUEIRA, 2016).

Nesse aspecto, Batista *et al.* (2013) exemplificam os caminhos da museologia social na extensão universitária, em articulações que visam a consolidação de direitos de comunidades rurais,

indígenas, quilombolas e LGBTs²³. Os autores citam os avanços ocorridos na década anterior no âmbito das políticas públicas afirmativas²⁴, que incluíram nas instituições museológicas as questões étnicas e as comunidades sob processo de exclusão histórica, e que abarcam territórios, memórias e identidades até então escamoteados pelos discursos oficiais. Com efeito, os pesquisadores indicam os novos contornos das Ações Afirmativas para negros, indígenas, população rural e minorias sexuais na extensão universitária: o acadêmico torna-se um extensionista em potencial, que pode conectar a universidade às comunidades. Em via de mão dupla, a articulação da museologia social com as Ações Afirmativas faz com que a exposição não seja uma mera exposição ou que o museu não seja um mero depositário de um passado, mas mecanismos de denúncia e alternativas de superação que contribuem para o fortalecimento de identidades (BATISTA *et al.*, 2013).

A seguir, averiguamos uma série de estudos que inter-relacionam as abordagens do design social e da museologia social e, desse modo, articulam memória e patrimônio cultural em vivências de caráter participativo e comunitário, realizados no contexto brasileiro recente, com o acréscimo de alguns casos em Portugal e no sudeste asiático. A seleção dos casos foi feita com base no critério dos termos ‘memória’, ‘patrimônio’ e/ou ‘museologia social’ constarem no título, nas palavras-chave ou no corpo do texto e, conjuntamente, o emprego da terminologia ‘design social’ foi estipulado como pré-requisito.

3. Design social, memória e patrimônio em ação

No viés extensionista, Silva *et al.* (2018) apresentam o projeto participativo de dispositivos estratégicos no bairro Pacheco, em Caucaia - CE, em ações do Varal - Laboratório de Iniciativas em Design Social da Universidade Federal do Ceará - UFC, que desenvolve atividades de ensino, pesquisa e extensão desde 2012. A fundamentação teórica menciona as obras de Ezio Manzini e de Karine Freire sobre design para inovação social, o conceito de Design Centrado no Ser Humano conforme Klaus Krippendorf e IDEO, bem como o emprego da metodologia da pesquisa-ação. Entre as demandas da comunidade articuladas pelo Varal com o curso de Design da UFC destacam-se: o resgate histórico junto aos moradores mais antigos, cujo dispositivo resultante foi um vídeo sobre a história do bairro; e o Jogo do Pacheco, um material didático para alunos do ensino fundamental, elaborado em conjunto com os interesses do público. Os autores concluem que os dispositivos estratégicos operam no direcionamento das ações, na divulgação das atividades, na apresentação das propostas e dos processos, no envolvimento e na participação da comunidade e, assim, oferecem um acréscimo para o fortalecimento da identidade local.

Por sua vez, Lima *et al.* (2009) descrevem as ações do projeto intitulado ‘Revitalização histórico-cultural do Bairro da Barra’, no contexto de uma tradicional comunidade de pescadores e artesãos do município de Balneário Camboriú - SC que, por sua vez, é marcado pelos efeitos da especulação imobiliária. Na parceria estabelecida entre os cursos de Gastronomia, Hotelaria, Turismo e Design Gráfico da Universidade do Vale do Itajaí - Univali com a comunidade, os objetivos foram a valorização turística e a identificação de alternativas de trabalho e geração de renda. A equipe do curso de design foi responsável pela fotografia para a constituição de referências visuais, bem como pela articulação de um projeto de identidade visual de acordo com as preferências dos moradores.

²³ As ações foram promovidas pelo Programa de Extensão Comunidades + Universidades Federais - COMUF na Universidade Federal do Rio Grande - FURG, no município de Rio Grande – RS, Brasil: a) ‘O modo de fazer Jurupiga’, referente ao território da Ilha dos Marinheiros e a uma comunidade detentora de um saber artesanal; b) ‘Salvaguarda dos Direitos Kaingangs’, ação dedicada à manutenção do deslocamento anual de famílias indígenas para a praia do Cassino em busca de subsistência gerada pela venda do artesanato durante o veraneio; c) ‘Quilombolas Somos Nós’, conjunto de ações entre as comunidades negras tradicionais de Rio Grande e de São José do Norte; e d) ‘Memória e Resistência LGBT’, dedicado à visibilidade da comunidade que, por sua orientação sexual, sofre uma série de ameaças que tentam comprometer a sua identidade e memória.

²⁴ Os autores mencionam as Leis 10.639/03 e 11.645/08, que versam sobre a obrigatoriedade do ensino da história e cultura afro e indígena em espaços de educação, exposições e museus; o novo sistema de cotas para universidades do Brasil; e o programa Pontos de Memória do Instituto Brasileiro de Museus - IBRAM.

Após uma série de ações que envolveram a criação de material promocional e exposições fotográficas na praça da comunidade, os autores ressaltam a potencialidade da extensão universitária em design social como via de mão dupla: no atendimento aos interesses da comunidade reside também um diferencial para a formação dos acadêmicos.

Ainda na extensão universitária, Bernardi *et al.* (2018) relatam a experiência do projeto 'Lagoinha - Patrimônio Design Desenvolvimento', desenvolvido pelo Centro Integrado de Design Social da Universidade do Estado de Minas Gerais - CIDS/UEMG, junto a um grupo de mulheres idosas moradoras do Complexo da Lagoinha²⁵, em Belo Horizonte - MG, com o objetivo de inventariar memórias e diferentes formas de atribuição de sentidos ao território. Os autores referenciam a designer e cientista social Vera Damazio, para tratar de 'artefatos de memória', o geógrafo Milton Santos, sobre território e identidade, além do teórico Hugues de Varine, no que se refere ao patrimônio e desenvolvimento local. Na estratégia do codesign, em etapas como 'ouvir', 'criar' e 'implementar', foi elaborado um conjunto de cartões postais com fotocoloragens impressas em risografia, que registraram e difundiram as narrativas produzidas ao longo dos encontros. Os autores defendem que ações de design socialmente engajadas e lastreadas no patrimônio e nas memórias da comunidade favorecem o desenvolvimento local.

A partir da concepção de design social como proposta de pesquisar 'com' e não 'para', Andrade *et al.* (2020) refletem acerca das relações interdisciplinares que consideram espaço, emoção e memória. Os autores desenvolveram uma pesquisa junto a um grupo de quatorze idosos abrigados na Vila Vicentina, em Bauru - SP, na qual aplicaram o método da cartografia, em conformidade com a psicanalista Suely Rolnik, além de terem buscado respaldo teórico sobre os usos do espaço em conformidade com o geógrafo Milton Santos, bem como sobre idosos e memórias, segundo a psicóloga Ecléa Bosi. Além disso, os articulistas mencionam a professora Lucrécia D'Aléssio Ferrara, no que se refere ao design em espaços, e o historiador da arte e do design Rafael Cardoso, sobre design e complexidade. Os princípios do design social fundamentaram um ensaio fotográfico, no enfoque das memórias e relatos orais do grupo, sendo que a vivência resultou no livro '*Velhas lembranças, memórias de vida*'. Os pesquisadores consideram que o projeto oportunizou a participação, na qual os idosos mostraram suas competências traduzidas em experiências de vida compartilhadas.

Na relação entre design social, objetos biográficos e memória social, Oliveira e Mourão (2018) afirmam que os bens que conservamos durante décadas podem ser considerados espelhos de nossas experiências da passagem do tempo. A partir de uma revisão bibliográfica, as autoras enfatizam as seguintes terminologias e autores: design para a inovação social, conforme Carla Cipolla, Bernard Löbach, Ezio Manzini e Lia Krucken; cultura, identidade e memória, segundo Roque Laraia e Marilena Chaui; pertencimento e o valor sustentável do guardar e cuidar, de acordo com o postulado de Ecléa Bosi e de Pedro Pereira Leite. As articulistas investigam os eventos culturais, os personagens locais e o patrimônio do município de Matozinhos, na região metropolitana de Belo Horizonte - MG. As ações junto à comunidade abarcaram palestras e oficinas sobre a memória local e o patrimônio material e imaterial da região. Entre os resultados, as pesquisadoras registram o fortalecimento dos vínculos da comunidade pelos eventos culturais e pelo desenvolvimento de produtos artesanais e, em última análise, validam o potencial de valorização da cultura por meio da memória relacionada aos objetos.

Sasaoka *et al.* (2018) articularam o projeto 'Cultura e Renda: preservação e difusão da renda de bilro', na localidade Morros da Mariana, no município de Ilha Grande - PI, entre 2005 e 2009. A equipe multidisciplinar de museólogos, gestores culturais, artistas e designers firmou parceria com um grupo de rendeiras, tendo o design social como fio condutor das ações que inter-relacionaram moda, arquitetura, memória e patrimônio cultural, com o objetivo de geração de renda a partir da

²⁵ Área da capital mineira que congrega sete bairros: Bonfim, Lagoinha, Vila Senhor dos Passos, Pedreira Prado Lopes, São Cristóvão, Conjunto IAPI e Santo André. Apesar da relevância histórica, a região foi degradada pela construção viária. A dicotomia entre riqueza histórico-cultural e negligência no campo social foi o que motivou os pesquisadores a perseguir três objetivos específicos: realizar um inventário afetivo de bens imateriais; dar visibilidade ao patrimônio local pela perspectiva dos envolvidos; e, enquanto projeto de extensão articulado à pesquisa, propiciar a formação de bolsistas em um contexto diverso.

valorização de um saber-fazer artesanal²⁶. Entre as atividades, destacaram-se: a) oficinas didáticas e visitas às instituições culturais e aos pontos históricos locais; b) pesquisa de campo, coleta de materiais e registro fotográfico; c) oficinas de renda de bilro; d) inventário e catalogação dos materiais; e) intercâmbio com outros centros produtores; f) adequação arquitetônica da associação; g) registro audiovisual para constituição de um acervo; e h) divulgação do material junto às instituições de interesse. Em síntese, os pesquisadores sublinham as potencialidades da interlocução entre design social e a preservação de bens culturais imateriais: na construção individual e coletiva das identidades; no exercício de cidadania por meio das práticas culturais próprias da comunidade; e na capacidade de autodeterminação das pessoas e dos grupos sociais.

Pereira, Bras e Oliveira (2010) relatam as ações no projeto 'Morro da Macumba', no bairro do Grajaú, em São Paulo - SP²⁷, em que artistas retrataram as histórias de vida dos moradores do bairro por meio da linguagem urbana do grafite. Os pesquisadores compreendem que o design social tem como foco os projetos que visam a transformação de um determinado grupo social e, ao colaborar com esse grupo no resgate da cidadania e da cultura, o designer assume o papel de facilitador e mediador. Assim, a equipe elencou técnicas de linguagem expográfica e lançou mão de metodologias participativas para o desenvolvimento de projetos em design de exposição, com atenção à interação e à comunicação do conteúdo com o público. Desse modo, são referenciados museólogos como Marília Xavier Cury, Maria Cristina Bruno e Ulpiano de Meneses, entre outros. Após a etapa teórica, os elementos da identidade cultural local foram tangibilizados em um projeto expográfico e no respectivo material promocional.

Ao enfatizar a intersecção entre a arte e o 'design social urbano' na regeneração de espaços informais, Simões (2015, p. 62) aponta para "a necessidade de criar um sentimento de comunidade que reivindique o espaço como um bem colectivo de promoção da qualidade de vida". A partir do referencial teórico de autores como o antropólogo Marc Augé, o urbanista Kevin Lynch e o sociólogo Manuel Castells, a pesquisadora destaca as funções da forma, da cor e da luz para atribuir sentido e identidade ao lugar, na redescoberta do espaço físico, social, emocional e coletivo. Em seguida, Simões (2015) explora as experiências de intervenção e reabilitação efetivadas no bairro Tre Kroner, em Roskilde, na Dinamarca²⁸, e na favela da Rocinha, no Rio de Janeiro, no Brasil²⁹, com a ressalva sobre as distinções culturais, sociais e urbanísticas desses casos. Por fim, a autora salienta a estratégia da participação social sob articulação entre arte, design e paisagem para a criação de espaços destinados ao lazer, à educação, ao comércio e ao turismo, com base na história e nas pré-existências locais.

Por seu turno, Coimbra (2018) analisa a inserção do design social em contextos comunitários conflituosos, nos quais indivíduos de matrizes culturais diversas partilham espaços comuns. A dissertação de mestrado da autora abarcou estudos e intervenções no Bairro de Santos ao Rego, em Lisboa, em Portugal, na parceria firmada entre a FA/ULisboa e o Instituto Padre António Vieira - IPAV. Primeiramente, a investigação consistiu em acompanhar dois projetos estabelecidos: 'O Nosso Km'^{27,30},

²⁶ Entre os objetivos elicidados em conjunto com o grupo, os pesquisadores mencionam: preservar a cultura popular por meio do apoio à produção artesanal de tradição e disseminar este conhecimento; estimular o trabalho comunitário na elaboração e execução do projeto como exercício consciente da cidadania; e promover o trabalho das rendeiras de bilro como recurso financeiro e consolidar o acesso aos mercados do artesanato, da moda, do design e do turismo.

²⁷ Trata-se do trabalho de conclusão de curso dos autores no bacharelado em Design Gráfico da Universidade Anhembi Morumbi - UAM.

²⁸ A artista Kerstin Bergendal liderou uma equipe multidisciplinar de artistas plásticos, arquitetos, urbanistas, representantes de organizações não-governamentais e de associações de moradores, responsável por iniciativas de integração do bairro com a área central do município, pelas noções de crescimento urbano orgânico (não planejado), vazios urbanos, arte pública e participação social.

²⁹ O projeto 'Rocinha: um bairro singular' foi liderado pelo arquiteto Jorge Jáuregui e abarcou a reconfiguração do traçado viário, estruturas de saneamento e iluminação, criação de centros culturais, educacionais, de serviços e zonas verdes, além de melhorias nas habitações.

³⁰ Trata-se de uma promoção da Fundação Calouste Gulbenkian com o foco em questões como interculturalidade e intergeracionalidade, idosos isolados e desemprego entre jovens e mulheres. O 'Festival da Ponte' consiste em uma celebração das atividades realizadas.

que é parte do 'Festival da Ponte', e o 'BipZip 2014 COM[Unidade]'³¹. Na sequência, pela estratégia do codesign, a mestrandia articulou a realização de uma ação cultural, o 'Festival Passa Sabi'³², e a respectiva programação visual. Coimbra (2018) conclui que a abordagem do design social demanda um trabalho continuado e regular, de modo a estabelecer relações de amizade e confiança, especialmente com lideranças locais, a partir de um enquadramento institucional que credibilize e contextualize as ações. Além disso, Coimbra (2018) pondera sobre as dificuldades do projeto com integrantes em discordância e com reservas, bem como sobre a possibilidade do designer se surpreender positivamente com o engajamento. Ao afirmar que é mister a identificação dos participantes com as atividades e com os elementos textuais e simbólicos do design de comunicação, a autora explicita o estabelecimento de conexões³³ por meio do design social como aspecto-chave da proposta.

De contornos similares, no propósito da inclusão pela ação cultural em parceria com jovens de comunidades periféricas de Lisboa³⁴, a tese de doutoramento de Lourenço (2018) sistematiza uma proposta de ensino-aprendizagem da fotografia sob o fio condutor da abordagem do design social. A partir da premissa de que a educação pela arte oportuniza a expansão de horizontes com reflexos no sentimento de pertença em relação à sociedade, a abordagem participativa articulou a produção fotográfica com métodos e técnicas do design de exposição, que, por sua vez, foi concebido como promotor de acesso à cultura junto a grupos marginalizados. Assim, a autora referencia o postulado de Andrew Shea (2012)³⁵ como a base fundante para a consolidação da exposição fotográfica 'Moro Aqui ao Lado' em espaços exteriores de grande circulação, o que situou o trabalho dos jovens em relação ao bairro e à cidade na dimensão da arte pública.

Dias e Cossio (2019) realizaram um projeto em parceria com o Museu da Maré³⁶, localizado na zona norte da cidade do Rio de Janeiro, com o aporte teórico de autores como Mario Chagas e Hugues de Varine, sobre museologia social e patrimônio, bem como Gui Bonsiepe, Nigel Whiteley, Victor Margolin e Marcos da Costa Braga, sobre design socialmente responsável. Na articulação da abordagem do design social com a museologia social em sete reuniões presenciais, as atividades ensejaram a construção coletiva das soluções adequadas aos problemas elencados pelo grupo. Os encontros oportunizaram o levantamento das necessidades de projeto, o reconhecimento do perfil institucional e da identidade local e, após duas rodadas de geração de alternativas, a efetivação da representação gráfica via software do material promocional e comunicacional do Museu da Maré, que, por conseguinte, foi apresentada pelos designers e validada pela equipe. Entre os resultados, os acadêmicos indicam o empoderamento de todos os envolvidos: por um modo alternativo de projetar, os designers contribuíram com o fortalecimento de uma instituição cultural comunitária e, em retorno, o trabalho social acrescentou na formação de designers mais conscientes.

Já no âmbito da musealização do design em um viés social, participativo e comunitário, Wen e Ng (2020) exploram iniciativas no contexto de dois distritos industriais asiáticos. Os autores estabelecem uma distinção entre o museu de design convencional — com a ênfase na coleção, nos

³¹ O 'Bip/Zip' é um programa de orçamento participativo do Município de Lisboa e, nesse caso, consistiu na requalificação de espaços de lazer e convívio. A candidatura do bairro foi articulada pelo IPAV com a realização de workshops para a identificação das necessidades da comunidade.

³² Após onze sessões de planejamento, o evento cultural contou com música, dança e atividades para crianças, na ativação de um terreno baldio, com o objetivo de estreitar os vínculos entre os moradores e o bairro.

³³ A epígrafe da dissertação cita o estudo conduzido pelo psiquiatra Robert Waldinger, que concluiu que as conexões sociais e as boas relações nos mantêm mais felizes e saudáveis.

³⁴ Bairro Padre Cruz, Bairro Alta de Lisboa Centro e Bairro Novo do Calhariz (Bairro Alto da Boavista).

³⁵ Entre uma série de estratégias acerca do design de base comunitária, o autor indica a necessidade de imersão na comunidade, bem como salienta a importância de firmar laços de confiança por meio de uma atitude honesta e de identificação com a própria comunidade — tanto do ponto de vista humano, ouvindo seus membros, como do ponto de vista material, ou seja, empregando os seus recursos e apoiando-se nas suas valências.

³⁶ O museu foi fundado em 2006 e desenvolve ações para o registro, a preservação e a divulgação da história e da cultura das comunidades do Complexo da Maré. A exposição permanente se divide em doze tempos: água, casa, migração, fé, criança, resistência, trabalho, cotidiano, festa, feira, medo e futuro. A instituição desenvolve pesquisas, atividades culturais e educativas, em espaços como o Arquivo Dona Orosina Vieira e a Biblioteca Elias José.

artefatos projetados por profissionais renomados e na educação do ‘bom gosto’ — e o museu de design sob a ótica da ‘nova museologia’, conforme o teórico Richard Sandell. Entre os casos analisados, o *Design Museum Dharavi*³⁷ realizou mostras itinerantes e oficinas na favela de Dharavi, em Mumbai, na Índia e, ao oportunizar novas possibilidades criativas, promoveu a participação de produtores e artesãos locais. Por sua vez, o *Design Society*³⁸, em Shenzhen, na China, tem por objetivo a conexão com o público e a promoção do pensamento de design em uma proposta extramuros, com a realização de exposições de produtores locais, oficinas didáticas, participações em eventos comunitários e ações educativas nas escolas da região. Em síntese, os pesquisadores afirmam que, ao transcender o foco na qualidade e na autenticidade dos artefatos para se tornar mais aberto, inclusivo e diverso, o museu de design colabora com o desenvolvimento local e, nesse sentido, configura um modo de design social.

Ainda no âmbito das exposições e museus de design, Cid (2013) investiga alternativas para a preservação da cultura popular. A dissertação de mestrado em museologia e museografia conduzida pela autora consiste em uma análise crítica da ‘Coleção Francisco Capelo’ e da exposição ‘Museu Rural do Século XXI’ no Museu do Design e da Moda - MUDE, em Lisboa, em Portugal³⁹. Ao considerar a abertura da instituição para as diversas manifestações do patrimônio material e imaterial, Cid (2013) questiona as limitações dessa tipologia museológica na esfera da produção artesanal e em torno das problemáticas de pequenas comunidades do interior, sendo que essa tensão se estabelece também em relação à missão institucional e aos objetivos no campo do design. Não obstante, a investigadora salienta os influxos da ‘nova museologia’ como possibilidade de corroborar a função social do museu de design na contemporaneidade.

4. Duas abordagens em discussão

Se, *a priori*, a atuação do designer na seara dos museus, da memória do patrimônio cultural possa ser vislumbrada usualmente como ‘social’, o interesse nessa comunicação foi salientar as possibilidades de articulação entre os modos alternativos de exercitar a atividade projetual e o pensamento museológico. Assim, verificamos uma pluralidade de enfoques nos exemplos em análise, conforme os eixos elencados no quadro 1, a seguir:

Quadro 1 - Os eixos de atuação dos casos em estudo.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">a) objeto, ambiente construído, espaço urbano e território;b) ensino e extensão universitária em design na interlocução com memória social e patrimônio cultural;c) interdisciplinaridade: design, arte, arquitetura, museologia, educação, fotografia, moda etc, em abordagens participativas;d) papel do design social junto ao museu comunitário;e) exposição e museu de design como fórum de ideias de relevância política e social;f) design e políticas públicas para a cultura e a diversidade. |
|---|

Fonte: elaborado pelos autores (2021).

³⁷ A plataforma cultural ficou temporariamente ativa em 2016, com o patrocínio de duas organizações holandesas, *Creative Industries Fund* e *The Art of Impact*.

³⁸ O museu foi inaugurado em 2017, pelo órgão estatal *China Merchants Shekou Holdings - CMSK*, em cooperação com o *Victoria & Albert Museum*, do Reino Unido.

³⁹ O MUDE foi inaugurado em 2009 e se dedica às variadas expressões do design. A ‘Coleção Francisco Capelo’ constitui o acervo do museu e é composta por artefatos únicos ou produzidos em série, da década de 1930 ao final do século XX. Já a exposição ‘Museu Rural do Século XXI’ tratou do problema da desertificação e da recuperação econômica de comunidades do interior do país.

Logo, cabe estabelecer um nexo entre a ideia de ‘ação do design’ de Suzuki (2020) e o postulado de Teixeira Coelho (2001; [1989]) sobre ‘ação cultural’. Em consideração à crítica pertinente do autor sobre o design circunscrito ao domínio das mercadorias e propulsor do consumismo, observamos que a interface entre design social e museologia social configura uma expansão das possibilidades acadêmicas e projetuais. Na proximidade com a arte e a educação para a cidadania, as bases teóricas e as práticas aqui estudadas retomam o pensamento utópico — aludido por Teixeira Coelho (2001; [1989]) e por Margolin (2015) — como a tônica da ‘ação cultural do design’.

É possível inferir que a ‘ação cultural do design’ afasta a ideia do design enquanto ‘banal mortal’ — apontada por Teixeira Coelho (2001; [1989]) —, pois, em perspectiva interdisciplinar, o designer contribui com os interesses de grupos sociais, ora em associações de base comunitária e instituições culturais, ora nas relações com o espaço urbano — o que, por sua vez, dialoga com os questionamentos lançados por Camargo (2012) sobre design, cidade e patrimônio. Além disso, vale salientar a necessidade de articuladores para o desenvolvimento de projetos em âmbito cultural e comunitário. Nesse viés, compreendemos que o atributo integrador do design habilita a inserção da atividade projetual em contextos diversos, sendo que o olhar sistêmico oportuniza o diálogo entre designers, museólogos, educadores e comunidade.

No que se refere aos percursos históricos e conceituais, notamos aspectos convergentes, tais como a emergência do design social e da museologia social no período pós-1968. Porém, ao passo que a abordagem da museologia social se apresenta estabelecida, o que pode ser verificado tanto no âmbito da literatura quanto das práticas, observamos que a abordagem do design social segue em vias de estruturação, o que incide em relativa limitação do referencial teórico e prático. Nesse sentido, a inter-relação entre design social, memória e patrimônio oferece um acréscimo ao ‘modelo social’ proposto por Margolin e Margolin (2004; [2002]), pois os conceitos e exemplos averiguados iluminam a atuação no setor cultural, com a ênfase na participação e na inserção comunitária.

Em última análise, importa conjugar as questões aqui em discussão com o cenário atual de crise civilizatória. Diante das emergências sociais e, também, de avanços como as políticas de cotas e de emancipação cultural das últimas décadas, os grupos sociais historicamente oprimidos foram, em certa medida, empoderados. Desse modo, a pesquisa e o desenvolvimento que situam o social no cerne das atividades permitem aprofundar o debate sobre o público-cidadão — em consonância com Chagas e Gouveia (2014), Chagas *et al.* (2018) e Primo (2014) na museologia, e com Araújo (2017), Corrêa (2018) e Camillo *et al.* (2018) no design. O público separado por disjunções históricas e geográficas quer se ver representado — de acordo com a noção de Clifford (2016; [1997]) e Pratt (1999) de ‘zona de contato’ — a partir de suas questões sociais, econômicas, culturais, políticas, raciais e sexuais, em iniciativas que constituam espaços de reflexão, de espelho e de lugares de fala.

5. Epílogo

Ao refletirmos sobre os conceitos e exemplos aqui apresentados, cabe ressaltar o caráter introdutório desses diálogos, que, além de elucidar as perspectivas de atuação, enseja novas investigações sobre os eixos elencados no quadro 1. Se, por um lado, o estudo não se deteve à exploração de casos em profundidade, por outro, aglutinou um portfólio de referências que, assim, constitui um dispositivo de estímulo para novos projetos.

Por fim, ponderamos sobre os atuais desafios para as abordagens do design social e da museologia social. No contexto de radicalização da ideologia neoliberal, agravado pela pandemia de covid-19, essas teorias e práticas se configuram como resistência aos dilaceramentos da vida social. A ‘ação cultural do design’, no respeito às histórias e às pré-existências locais, bem como na assunção de papéis políticos, torna-se relevante em um cenário no qual urge o resgate do ‘espírito do comum’.

Abstract: The purpose of this paper is to reflect on the possibilities arising from the interface between social design and social museology approaches. The starting point for the analysis consists of the prefacing of three works that cover issues relating to design, heritage and cultural action. Then, through a literature review, a brief historical and conceptual overview is drawn which emphasizes the 'social' as object of research and development in the areas of design and museology. Next, a series of theoretical-practical cases exemplify articulations between social design, memory and heritage, with the purpose of elucidating interdisciplinary perspectives of action in participatory and community contexts.

Keywords: design and museology; design and cultural heritage; design and memory.

Referências

- ANDRADE, Ana Beatriz Pereira de; MAGALHÃES, Ana Maria Rebello; MATHIAS, Ariadne Franco; MELARA, Lucas Furio; OLIVEIRA, Paula Rebello Magalhães de. Desenhando Memórias em Espaços Solidários: um registro de emoções no abrigo de idosos Vila Vicentina. **Cuaderno 109** | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. ano 24, n. 109, pp. 163-177, 2020.
- ARAÚJO, Renata Mattos Eyer de. Um olhar sobre o design social e a prática do design em parceria. *In*: OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FRANZATO, Carlo; DEL GAUDIO, Chiara. (Orgs.). **Ecovisões projetuais: pesquisas em design e sustentabilidade no Brasil**. São Paulo: Editora Blucher, 2017.
- BATISTA, Jean; GOULART, Treyce Ellen; BOITA, Tony; AIRES, Ricardo. Extensão Universitária, Ações Afirmativas e Museologia Social: articulações para consolidação de direitos de comunidades rurais, indígenas, quilombolas e LGBT's. *In*: BATISTA, Jean; SILVA, Cláudia Feijó da (Orgs.). **Práticas Comunitárias e Educativas em Memória e Museologia Social**. Rio Grande: Ed. da FURG, 2013.
- BERGMANN, Márcia; MAGALHÃES, Cláudio. Do desenho industrial ao design social: políticas públicas para a diversidade cultural como objeto de design. **Estudos em Design**. PUC-Rio: Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, pp. 51-64, 2017.
- BERNARDI, Andreia Menezes de; REZENDE, Edson José Carpintero; ALVES, Mateus Antonio; VILELA, Pedro Antônio Ramalho. Design, Memória e Patrimônio: inventa[ria]ndo afetos no Complexo da Lagoinha. **Arcos Design**. PPDESDI/UERJ: Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, pp. 21-32, jul. 2018.
- CAMARGO, Paula de Oliveira. Introdução. *In*: CAMARGO, Paula de Oliveira; RIBEIRO, Paulo Eduardo Vidal Leite; FAJARDO, Washington (Orgs.). **Design e/é Patrimônio**. Rio de Janeiro: Centro Carioca de Design, pp. 13-14, 2012.
- CAMILLO, Maiara G. D.; GUEDES, Irina. L.; PASQUALOTTO, Felipe P.; SOUZA, Richard P. L.; MERINO, Giselle S. A. D. Pesquisa-ação como resposta metodológica aos desafios de design social. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design - P&D Design. **Anais do 13º P&D Design**. Joinville: Univille, Blucher, 2018.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.
- CENTRO CARIOCA DE DESIGN - CCD. **Sobre o Centro Carioca de Design**. Disponível em: <<https://www.rio.rj.gov.br/web/irph/ccd>> Acesso em 03 ago. 2021.
- CHAGAS, Mario; GOUVEIA, Inês. Museologia social: reflexões e práticas (à guisa de apresentação). *In*: **Cadernos do CEOM**, Santa Catarina, v. 27, n. 41, pp. 9-22, 2014.

CHAGAS, Mario; PRIMO, Judite; ASSUNÇÃO, Paula; STORINO, Claudia. A museologia e a construção de sua dimensão social: olhares e caminhos. **Cadernos de Sociomuseologia**. n. 11, v. 55, 2018.

CID, Catarina de Castro. **O contributo de um museu de design para a preservação da cultura popular**. O MUDE - Museu de Design e da Moda, Coleção Francisco Capelo e a exposição Museu Rural do Século XXI. Dissertação de mestrado (Museologia e Museografia). 201 p. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa - FBAUL, 2013.

CLARKE, Alison J. Émigré culture and the origins of social design. *In*: RESNICK, Elisabeth (Org.) **The Social Design Reader**. London: Bloomsbury, 2019.

CLARKE, Alison J. **Victor Papanek: Designer for the Real World**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2021a.

CLARKE, Alison J. Design for the Real World: contesting the origins of the social in design. *In*: MAREIS, Claudia; PAIM, Nina. (Orgs.) **Design Struggles: intersecting histories, pedagogies and perspectives**. Amsterdam: Valiz, 2021b.

CLIFFORD, James. Museus como zonas de contato [1997]. Tradução: Alexandre Barbosa de Souza e Valquíria Prates. **Periódico Permanente**. n. 6, fev. 2016.

COIMBRA, Maria Inês de Castro Fernandes Farmhouse. **Design Social e Relações de Bem-estar em Pequenas Comunidades Locais** - Design de Comunicação como Ferramenta de Transformação Social. Dissertação de mestrado (Design). 271 p. Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa - FA-ULisboa, 2018.

CORRÊA, Glaucinei Rodrigues. Design Social: uma experiência de desenvolvimento de projetos a partir de demandas reais. 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa em Design - P&D Design. **Anais do 13º P&D Design**. Joinville: Univille, Blucher, 2018.

DE VARINE, Hugues. Entrevista com Hugues de Varine-Bohan. *In*: **Os Museus no Mundo**. Rio de Janeiro: SALVAT Editora do Brasil, 1979, pp. 8-21.

DIAS, Ana; COSSIO, Gustavo. Imergir, identificar e empoderar: design social e as ações no Museu da Maré. 5º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI, 2019, Rio de Janeiro. **Anais do 5º SPGD 2019**. Recife: Even3, 2019.

LIMA, Mary Vonni Meürer de; PILOTTO, Francine Teixeira; LEITZKE, Raquel Eloísa; MONTANARI, Thiago. A contribuição do design social para os projetos de extensão universitária “Papel Social” e “Revitalização histórico-cultural do Bairro da Barra”. **Extensão em Foco**. Curitiba: Editora UFPR, n. 4, p. 173-182, jul./dez., 2009.

LOURENÇO, Maria Inês Amaral Maniés. **Design e Inclusão** - Fotografia, Aprendizagem e Organização Expositiva em Bairros Sociais de Lisboa. Tese de doutoramento (Design). 505 p. Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa - FA-ULisboa, 2018.

MARGOLIN, Víctor; MARGOLIN, Sílvia. Um modelo ‘social’ de design: questões de prática e de pesquisa [2002]. **Revista Design em Foco**. Salvador, n. 1, v. 1, pp. 43-48, jul./dez., 2004.

MARGOLIN, Víctor. Social Design: from utopia to the good society. *In*: BRUINSMA, Max (Ed.) **Design For The Good Society** - Utrecht Manifest 2005 - 2015. Rotterdam: NAI Boekverkoopers, 2015.

OLIVEIRA, Ana Célia Carneiro; MOURÃO, Nadja Maria. Design Social: objetos biográficos do cotidiano, memória social. **CHAPON** - Cadernos de Design. Pelotas: Centro de Artes, UFPel, ed. 1, 2018.

PAPANÉK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change**. New York: Pantheon Books, 1971.

PEREIRA, Débora Aparecida da Silva; BRAS, Leandro Cunha Diniz; OLIVEIRA, Renato Neves de. **O Design na Relação do Objeto, Homem e Espaço: Memórias do Morro**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

PRATT, Mary Louise. A crítica na zona de contato: nação e comunidade fora de foco. **Travessia**, 38, 1999.

PRIMO, Judite. O social como objecto da museologia. **Cadernos de Sociomuseologia**. Lisboa: Departamento de Museologia da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, v. 47, n. 3, 2014.

SASAOKA, Silvia; LEITE, Giselle Marques; MOURA Y LUÍS, Mônica Cristina de. A contribuição do design social na preservação cultural das rendeiras de bilro de Morros da Mariana. **Cuaderno 69** | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. ano 19, n. 69, pp. 81-95, 2018.

SHEA, Andrew. **Designing for Social Change: Strategies for Community-Based Graphic Design**. New York: Princeton Architectural Press, 2012.

SIQUEIRA, Juliana Maria. Museologia Social e Educação: o poder da memória para descolonizar o ensino. **Revista Fórum Identidades**. Itabaiana: Gepiadde, ano 10, v. 22, n. 22, set./dez., 2016.

SILVA, Anna Lucia S. V.; OLIVEIRA, Emilio Augusto Gomes; QUEIROZ, André Carvalho de Lima; CAVALCANTE, Letícia dos Santos; CARNEIRO, Alexander. Aplicação de dispositivos estratégicos em design social no fortalecimento de identidade local. **Revista Projética**, Londrina, v. 9, n. 2, pp. 143-158, nov. 2018.

SIMÕES, Zélia. Arte e Design Social Urbano: visibilidade e sentidos. **Espaços vividos e espaços construídos: estudos sobre a cidade**. Lisboa: CIAUD, FA-ULisboa, nº 1, pp. 59-69, jan. 2015.

SUZUKI, Miwako. **Atividades de design como capital cultural: novas tendências nos países latino-americanos**. São Paulo: Editora Blucher, 2020.

TEIXEIRA COELHO, José. **O que é ação cultural** [1989]. São Paulo: Brasiliense, 2001.

WALSH, Catherine. Lo Pedagógico y lo Decolonial: entretejiendo caminos. *In*: WALSH, Catherine (ed.) **Pedagogias Decoloniales: prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir**. Querétaro, México: En cortito que's pa' largo, 2014.

WEN, Qi; NG, Sandy. Inclusive Design Museums and Social Design. *In*: Design Research Society Congress – DRS 2020. **Conference Proceedings**. Brisbane: DRS, 2020.