TRANSVERSO

n.18

dez. 2025
ano 13

ISSN 2236 4129

Escola de Design UEMG

editora UEMG

Revista Transverso – Ano 13 – Número 18 – Dezembro 2025
ISSN: 2236-4129

Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG

Reitora
Lavínia Rosa Rodrigues

Vice-reitor
Thiago Torres Costa Pereira

Chefe de Gabinete
Raoni Benito da Rocha

Pró-reitora de Planejamento, Gestão e Finanças
Sílvia Cunha Capanema

Pró-reitora de Pesquisa e Pós-graduação
Vanesca Korasaki

Pró-reitora de Ensino
Patrícia Maria Caetano de Araújo

Pró-reitor de Extensão
Moacyr Laterza Filho

Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais

Diretora
Heloisa Nazaré dos Santos

Vice-diretora
Patrícia Pinheiro de Souza

Centro de Extensão - Coordenação
Yuri Simon da Silveira

Pesquisa - Coordenação
Daniel Cardoso Alves

EdUEMG – Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais

Editor-chefe
Thiago Torres Costa Pereira

Coordenadora administrativa e editorial
Gabriella Nair Noronha

2024 | Revista Transverso – Ano 13 – Número 17 – Escola de Design/UEMG
Laboratório de Empreendimentos Integrais - EILAB/CEDA – revista.transverso@uemg.br – eduemg@uemg.br
Rua Gonçalves Dias, 1434 – Lourdes – Belo Horizonte/MG CEP: 30140-091

TRANSVERSO

n. 18

dez. 2025
ano 13

ISSN 2236-4129

Escola de Design UEMG

editora UEMG

Conselho Editorial

Angélica Adverse
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Carlo Franzato
Pontifícia Universidade Católica (PUC-Rio)

Cleomar Rocha
Universidade Federal de Goiás (UFG)

Glaucinei Rodrigues Corrêa
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Gonçalo Vasconcelos e Sousa
Universidade Católica Portuguesa (UCP-Porto. PT)

José Maria Gonçalves da Silva Ribeiro
Universidade Federal de Goiás (UFG)

Mariane Garcia Unanue
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Moacyr Laterza Filho
Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Natália Mol
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Patrícia Helena Soares Fonseca Rossi de Resende
Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP-SP)

Paulo César Machado Ferroli
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Editora Chefe
Rosângela Míriam Lemos Oliveira Mendonça (UEMG)

Editores Adjuntos
Iara Aguiar Mol (UEMG)
João Paulo de Freitas (UEMG)

Revisão
Débora de Resende Arruda
Iara Aguiar Mol
Rosângela Míriam Lemos Oliveira Mendonça

Design
Laboratório de Design Gráfico (LDG - ED/UEMG)
Projeto | Ricardo Portilho Mattos
Coordenação LDG | Mariana Misk Moysés
Coordenação de projeto | Iara Aguiar Mol

Equipe
Ana Clara Carvalho Meneses
Flora Carneiro Magalhães
Júlia Gouvêa de Matos
Letícia Lopes Ennes
Letícia França Paulino Oliveira
Luíza Duarte Martins

Imagem de Capa
Tainan Èvelin de Oliveira Pedroso
Andreza Soares de Siqueira
Kelly Wendt

Bolsista
Débora de Resende Arruda (UEMG)

T772
Transverso [recurso eletrônico] / Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. - Ano.13 - n.18. - (Dez. 2025) -. - Belo Horizonte: EdUEMG, 2025.

199f. Il.color.

Anual: 2010-2016. Semestral: 2017-2025.
Periódico. On-line.
Acesso: https://revista.uemg.br/index.php/transverso/about

ISSN: 2236-4129

1. Design (projetos) - Periódicos. 2. Arquitetura - Periódicos. 3. Cultura - Aspectos sociais. I. Mendonça, Rosângela Miriam Lemos Oliveira. (Ed). II. Mol, Iara Aguiar. III. Freitas, João Paulo de. IV. Universidade do Estado de Minas Gerais. Escola de Design. V. Título

Ficha Catalográfica Bibliotecária: Adriana Maria Alves da Silva
CRB6/003739/0

Linha Editorial

A Revista Eletrônica Transverso é uma publicação on-line, de periodicidade semestral, do EILAB (Laboratório de Empreendimentos Integrais), vinculado ao CEDA (Centro de Design de Ambientes) da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

As publicações da Revista são trabalhos com vínculos inter e transdisciplinares do design com a arquitetura e urbanismo, artes e letras, bem como com as ciências humanas em geral e outras ciências sociais aplicadas.

Pareceristas/ Avaliadores

Ana Paula Silveira dos Santos
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design
Universidade de São Paulo (FAUUSP)

Áurea Luiza Quixabeira Rosa e Silva Rapôso
Instituto Federal de Alagoas (IFAL)

Breno Pessoa dos Santos
Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Carlo Franzato
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)

Carlos Delano Rodrigues
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

Cássia Perocco
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Cláudio Aleixo Rocha
Universidade Federal de Goiás (UFG)

Fernando José da Silva
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Glauber Soares Junior
Universidade Feevale (FEEVALE)

Gonçalo Mesquita da Silveira de Vasconcelos e Sousa
Universidade Católica Portuguesa - Porto, Portugal (UCP-Porto)

James Miyamoto
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Universidade Federal do Rio de Janeiro (FAU/UFRJ)

Jammylly Silva
American University Saint Joseph (AUSJ)

João Paulo de Freitas
Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Leônidas Garcia Soares
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Lia Paletta Benatti
Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Lucas Dalbeto
Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE)

Marcos Mortensen Steagall
Auckland University of Technology (AUT)

Marcus Vinicius Pereira
Universidade Anhembi Morumbi (UAM)

Mário de Faria Carvalho
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Natália Aguiar Mol
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Natália Pereira
Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS)

Patrícia Giselia Batista
Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES)

Patrícia Helena Soares Fonseca Rossi de Resende
Centro Universitário Armando Alvares Penteado (FAAP)

Vanda do Carmo Lucas dos Santos
Universidade Federal de Viçosa (UFV)

Walesson Gomes Silva
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas
Universidade Federal do Pará (IFCH/UFPA)

Editorial

É um prazer apresentar mais uma edição da Revista Transverso.

Desta vez temos um conjunto de temas e formatos diversificados.

São artigos que abordam propostas de futuros sustentáveis possíveis partindo de fatos e da imaginação; práticas artísticas africanas como produtoras de conhecimento situado e politicamente eficazes; abordagens pedagógicas utilizando IA; utilização da gamificação para gerar motivação e engajamento no contexto do ensino; usabilidade e acessibilidade em portais digitais de mobilidade; práticas relacionando design e artesanato para desenvolvimento da consciência sobre sustentabilidade; estudo etnográfico apresentando pontos de vista que relacionam questões raciais a partir de elementos do corpo negro, do vestuário e das religiões afro-brasileiras/de matriz africana; influência de ideologia e políticas desenvolvimentistas no espaço urbano e nas dinâmicas sociais, analisada a partir da cafeicultura no Espírito Santo; o design gráfico como ferramenta de comunicação de valores sociais, como a luta antimanicomial. Além desses, esta edição inclui uma revisão sistemática sobre a influência das cores na percepção de marcas de luxo e um ensaio visual que nos convida a explorar outros olhares sobre a importância das coisas.

Esta é uma ótima seleção para concluirmos o ano de 2025 – narrativas, estudos, convites. O Design com as suas articulações com outras áreas nos permite buscar o que tem valor, pensarmos de modo diferente para estudarmos e analisarmos os fatos, características temporais e culturais, enxergarmos recursos. É necessário utilizar uma visão ampliada, para entendermos pontos de vista e enxergarmos possibilidades. Essa seleção contribui para essa ampliação.

Que 2026 seja um ano de muitas construções harmônicas e que nos permita utilizar o Design, nas suas diversas abordagens, para trilharmos caminhos de evolução.

Rosângela Míriam
Editora Chefe da Revista Transverso

Sumário

| ARTIGOS

09 **A ilustração crítica e a luta antimanicomial: um estudo sobre a função social do design gráfico**

Cláudio Aleixo Rocha
Pedro Henrique Maia Lemes

29 **Reflexos urbanos da erradicação do café no Espírito Santo na Região Metropolitana de Vitória**

Isabela Teodoro Pinheiro
Danielle Passos Gomes Pacheco Henriques
Miguel Maria Ribeiro Da Silva
Clara Luiza Miranda

54 **Racismo e a vergonha pelo vestuário que manifesta negritude**

Marcelo Machado Martins
Isaac Matheus Santos Batista
Maria Alice Vasconcelos Rocha

79 **Uma experiência em grupo de mulheres para o desenvolvimento da consciência sobre sustentabilidade**

Aline Capanema de Barros
Joseane Silveira de Andrade
Eduardo Romeiro Filho

97 **Redesign da interface digital da rodoviária de Ijuí/RS: um estudo de experiência do usuário**

Diane Meri Weiller Johann
Tarcisio Dorn de Oliveira
Daniela Ricco Barros
Gabriela Ricco Barros
Júlio da Silva Arnhold

Sumário [cont.]

110 **Gamificação como design de experiência para engajamento e motivação: estudo de casos nos diversos níveis de educação**

Luiz Paulo de Lemos Wiese
Adriane Shibata dos Santos
Haro Ristow Wippel Schulenburg
Isadora Burmeister Dickie

127 **Práticas reflexivas com IA no Design: desenvolvendo agência criativa em contexto bicultural**

Marcos Mortensen Steagall

143 **Entre Barro e Espírito: as cerâmicas de Reinata Sadimba como inscrições cosmopolíticas de saberes Makonde**

Miguel Ribeiro
Leonilda Savenca

164 **Desobedecer o capital, sonhar o sol: a desobediência e esperança na imaginação de futuros possíveis**

Luana da Rocha Sousa
Auta Laurentino

176 **Influência das cores na percepção de marcas de luxo: revisão sistemática (2015–2025)**

Aline Bandeira Ferraz
Hans da Nóbrega Waechter

| ENSAIO VISUAL

191 **A criação de um ninho de insignificâncias**

Tainan Èvelin de Oliveira Pedroso
Andreza Soares de Siqueira
Kelly Wendt

TRANSVERSO

01 **A ilustração crítica e a luta antimanicomial: um estudo sobre a função social do design gráfico**

recebido em 17/10/2024
aprovado em 17/11/2025

A ilustração crítica e a luta antimanicomial: um estudo sobre a função social do design gráfico

Cláudio Aleixo Rocha
claudioaleixo@ufg.br
Universidade Federal de Goiás

Pedro Henrique Maia Lemes
pedromaia@discente.ufg.br
Universidade Federal de Goiás

RESUMO (PT): A presente pesquisa propôs compreender, a partir do campo do design social, como a ilustração pode ser empregada como uma ferramenta crítica em prol da luta antimanicomial. A metodologia enfatizou o caráter quantitativo e qualitativo, baseada em métodos de pesquisa bibliográfica, exploratória e descritiva. Por essa estrutura foi possível estudar e entender a luta antimanicomial, a partir dos pensamentos de Michel Foucault, que vê as instituições manicomiais como uma ferramenta que marginaliza, segrega e isola as pessoas que são julgadas como fora dos padrões da "normalidade". Para concluir, a investigação valeu-se de fundamentos do design gráfico, onde a ilustração crítica foi o cerne principal para a materialização da mensagem. O tema adotado para a campanha de conscientização foi: "Isolar não é tratar". Assim, a proposta visual demonstrou como o design gráfico pode ser um instrumento de comunicação capaz de promover a reflexão por meio de discursos destinados a diversas causas sociais.

Palavras-chave: ilustração crítica, design social, design gráfico, luta antimanicomial, campanha de conscientização.

ABSTRACT (ENG): *This research aimed to understand, from the field of social design, how illustration can be used as a critical tool in the fight against asylums. The methodology emphasized the quantitative and qualitative aspects, based on bibliographic, exploratory and descriptive research methods. Through this structure, it was possible to study and understand the fight against asylums, based on the thoughts of Michel Foucault, who sees asylums as a tool that marginalizes, segregates and isolates people who are judged as outside the standards of "normality". To conclude, the investigation used the fundamentals of graphic design, where critical illustration was the main core for materializing the message. The theme adopted for the awareness campaign was: "Isolation is not treatment". Thus, the visual proposal demonstrated how graphic design can be a communication tool capable of promoting reflection through discourses aimed at various social causes.*

Keywords: *critical illustration, social design, graphic design, anti-asylum struggle, awareness campaign.*

1. Introdução

A convivência em sociedade permite que as pessoas entrem em contato com uma vasta gama de comportamentos e sentimentos humanos no dia-a-dia. Estas ações podem ser percebidas observando a forma na qual as pessoas se comunicam, interagem e respondem aos diversos estímulos que ocorrem cotidianamente no meio em que estão inseridos.

Em uma sociedade permeada por desigualdades e separações sociais, é inerente o fato de que as pessoas terão distintas percepções e interações com essas divergências. Algumas pouco se importarão com estas problemáticas e até mesmo continuarão incentivando-as; já outras se manterão em um posicionamento indiferente. Contudo, haverá pessoas que, diante da percepção do sofrimento ao qual os outros, ou até a si mesmo, estão submetidos, agirão de forma altruísta, buscando formas de amenizar essa problemática e suas consequências.

O século XX, que corresponde ao período entre 1901 e 2000, foi permeado por uma vasta gama de movimentos que tinham como finalidade lutar contra descontentamentos sociais, sejam estes de cunho social, econômico, cultural ou político. A exemplo disso, pode-se citar o Movimento Sufragista, a luta pelos direitos da população LGBTQIAPN+, a Contracultura, o Movimento Hippie, as revoltas buscando o fim de regimes discriminatórios como o Apartheid, a luta contra o imperialismo e os regimes ditatoriais, a revolução sexual promovida pela produção de anticoncepcionais, dentre inúmeros outros.

Um aspecto que une essas lutas e reivindicações é a sua necessidade de integrar a maior quantidade possível de pessoas, para que assim seu posicionamento tenha um engajamento maior e consiga ter mais contribuidores dispostos a acolher a sua causa. Por conta disso, diversas ferramentas são utilizadas para auxiliar na divulgação de seus princípios e ideologias, sendo uma dessas ferramentas, o design.

O termo design, é usado para compreender uma grande gama de áreas que apesar de distintas possuem uma conexão conceitual entre si. Algumas dessas vertentes são o design gráfico, de moda, de interiores/ambientes, de produto, de serviço, etc. Lobäch, um dos principais pensadores da área, o define da seguinte forma: "[...] o conceito de design compreende a concretização de uma ideia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração resultando em produto industrial passível de produção em série" (Lobäch, 2001, p. 16). Sua concepção demonstra uma orientação do design que representa a forma principal como a atividade do Design vem sendo trabalhada na sociedade, aplicada majoritariamente para o âmbito industrial e comercial.

Em contraponto a esse posicionamento, surge uma aplicação do design, denominada design social, que busca elaborar um exercício profissional que se distancie de uma ideologia puramente mercadológica. Os designers que colaboram com este posicionamento, como Ana Verónica Pazmino, Gui Bonsiepe, Jorge Frascara, Ken Garland, Sylvia Margolin, Victor Margolin, Victor Papanek, dentre outros, compreendem que o design é uma forte ferramenta capaz de promover mudanças sociais e por conta disso deve ser utilizado como forma de se posicionar contra determinados princípios negativos da sociedade contemporânea, como o consumismo desenfreado, a sociedade do espetáculo, obsolescência programada[1], injustiças sociais, problemas ambientais, etc.

1 Termo usado para designar uma tendência moderna de desenvolvimento de produtos com uma vida útil menor do que a considerada ideal. Por consequência, a quantidade de produtos descartados se torna cada vez maior, causando diversos problemas ambientais relacionados ao descarte inadequado de lixo.

> O design social exige do designer novas qualidades e conhecimentos. É um campo de grande desafio para os profissionais da área. O trabalho do designer deve valorizar os aspectos sociais, culturais e ambientais da população e desenvolver produtos que satisfaçam as necessidades reais. Respeitar as características das comunidades, populações marginalizadas, sua cultura, para assim desenvolver produtos que a representem de fato, que sejam adequados a essa realidade, e que satisfaçam as suas necessidades reais (Pazmino, 2007, p. 5).

Para melhorar a compreensão dessa participação do design como uma ferramenta social, é válido exemplificar a atuação de profissionais que valorizam este aspecto social, como é o caso da Colibrii, uma microempresa do Rio Grande do Sul, que desenvolve produtos a partir de materiais reutilizados como calças jeans, tecido de guarda-chuva, saca de café, lona de caminhão, garrafa PET, e etc., e que, além disso, foca em contratar artesãs de comunidades socialmente vulneráveis para trabalhar em sua empresa.

Figura 1 – Artesãs trabalhando no desenvolvimento de peças. Fonte: página da Colibrii no Instagram.

2. O pensamento social no design gráfico

O design gráfico compreende uma subárea do design que se desenvolve a partir da comunicação visual, interligando elementos textuais e não-textuais. Sua origem remonta aos processos de desenvolvimento industrial e tecnológico provenientes do século XX. A Comissão de Ensino da Associação dos Designers Gráficos (ADG) atribui o seguinte significado ao termo:

> Design gráfico: termo utilizado para definir, genericamente, a atividade de planejamento e projeto relativos à linguagem visual. Atividade que lida com a articulação de texto e imagem, podendo ser desenvolvida sobre os mais variados suportes e situações. Compreende as noções de projeto gráfico, identidade visual, projetos de sinalização e design editorial, entre outras. Também pode ser empregado como substantivo, definindo assim um projeto em si (ADG, 1998, p. 36).

O autor André-Villas Boas (2007) ressalta a necessidade intrínseca dessa área de elaborar peças cujo foco seja a comunicação. "Design Gráfico é a atividade profissional e a consequente área do conhecimento cujo objetivo

é a elaboração de projetos para a reprodução por meio gráfico de peças expressamente comunicativas" (Villas-Boas, 2007, p. 30).

Semelhante ao design social, o design gráfico socialmente engajado surge em um momento onde seus profissionais perceberam a necessidade de romper com os ideais mercadológicos que se apossaram da atuação da maioria dos designers naquele momento. Dessa forma, durante os anos 1960, o mundo viu surgir um dos principais manifestos a respeito do tema, e que viria a pautar a atuação de diversos profissionais que se adentraram nessa temática, o *First Things First*.

Escrito por Ken Garland e contando com a colaboração de inúmeros outros designers, publicado no ano de 1964, esse documento propunha uma remodelação na forma de atuação dos designers do período. Ele se manifestava contra a subjugação do design gráfico em prol de uma utilização apenas mercadológica e tecnicista, e estimulava uma atuação voltada para atender demandas sociais. Ele questionava a respeito de quais deveriam ser as prioridades do Design Gráfico, e defendia que ele deveria focar em projetar mensagens que fossem úteis para a população.

Um dos princípios que se alia a essa busca por uma atuação mais humanitária, é a compreensão do design gráfico como uma forte ferramenta comunicacional que pode ser utilizada para a transmissão de mensagens visuais. Berman, um grande pensador a respeito dessa área, argumenta:

> Imagine o que seria possível se os designers não participassem da exportação do consumo excessivo e do cumprimento desenfreado da cobiça. Ninguém entende melhor o mecanismo poderoso por trás dessas manipulações do que os profissionais do design, e nós temos a criatividade e a persuasão para fazer uma mudança positiva. Nós devemos agir, ser ouvidos... e, às vezes, simplesmente dizer não criando um melhor sim (Berman, 2009, p. 149 *apud* Neves, 2009, p. 71).

Com isso, o autor compreende a potencialidade inerente ao seu trabalho e visa utilizá-lo em prol da busca por mudanças políticas, sociais e culturais. Fugindo da neutralidade imposta ao design industrial, busca formas de expor posicionamentos pessoais e questões humanitárias.

> "(...) os profissionais devem preocupar-se não só com a maneira de comunicar, mas também com o conteúdo de suas comunicações". Frascara aponta que o design gráfico pode usar "o conhecimento existente no campo da comercialização de produtos de consumo" para atuar na circulação de informação e comunicação visual de temas relevantes para a sociedade, como prevenção de crime, saúde da comunidade, contaminação ambiental, segurança do trabalho, no trânsito, planejamento familiar, sinalização, desenho de espaços públicos, direitos humanos, etc. (Frascara, 1989, p. 89 *apud* Braga, 2011, p. 20).

Conforme o apresentado, é perceptível o forte posicionamento de designers gráficos que buscam a conciliação de seu exercício profissional com reivindicação de melhorias para a sociedade. Essa forma de se perceber a profissão não é defendida apenas por um grupo esparso de trabalhadores, mas também é de interesse da própria Associação dos Designers Gráficos (ADG), sendo uma pauta fundamentada em seu código de ética:

> (...) no Código de Ética Profissional do Designer Gráfico da ADG, em seu artigo 5º relativo ao desempenho das funções do designer gráfico. Nele está escrito que o designer deverá "interessar-se pelo bem público e com tal finalidade

> contribuir com seus conhecimentos, capacidade e experiência para melhor servir a sociedade", e que deverá "contribuir para a emancipação econômica e tecnológica de nosso país, procurando utilizar técnicas e processos adequados a nosso meio ambiente e aos valores culturais e sociais do nosso país" (ADG, 1998, p.1 *apud* Braga, 2011, p. 20).

Um exemplo que demonstra a utilização do design gráfico como uma ferramenta de comunicação de discursos sociais, foi elaborado através do design editorial do livro "Made in Fukushima".

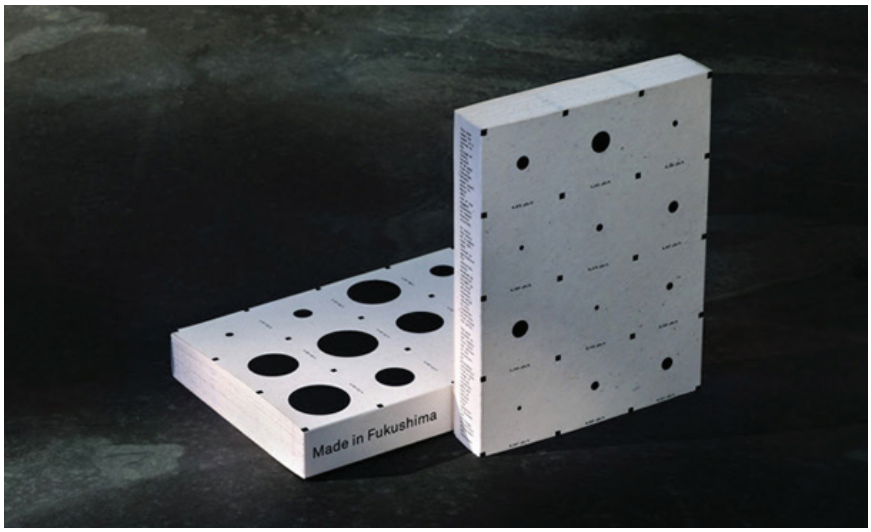


Figura 2 – Livro "Made in Fukushima". Fonte: printedmatter.org.

Ele surgiu após o desastre nuclear que ocorreu em Fukushima, no Japão, no ano de 2011, a região foi muito afetada e precisou passar por um processo de descontaminação que permitiu que diversos fazendeiros pudessem cultivar plantações de arroz naquela região, tendo comprovação científica de que suas plantas estavam livres de qualquer forma de contaminação radioativa. Entretanto, a população ainda possuía bastante resistência quanto aos alimentos produzidos naquela região por medo. Sendo assim, para demonstrar que aquelas plantações estavam próprias para a utilização humana, o livro foi feito com um papel criado a partir das plantações de arroz daquela região, e seu conteúdo apresenta uma série de fotografias, reportagens e pesquisas que abordaram o tema da descontaminação do local, e expõem dados científicos de forma mais clara e acessível para a população.

Outro exemplo, é a campanha feita em 2015 pelo GIV (Grupo de Incentivo à Vida) que imprimiu diversos cartazes com os dizeres "Eu sou um Cartaz HIV Positivo" e os espalhou pela cidade de São Paulo. O cartaz conta com um design bastante contrastante e chamativo, tendo seu fundo branco e seus dizeres em um tom de vermelho que remete ao sangue. O grande chamativo do cartaz é o fato de ele possuir nele uma gota de sangue seca, sangue este proveniente de pessoas que são portadores de HIV. Abaixo do título existe um texto sobre o cartaz e a explicação que o sangue no cartaz não possui a capacidade de infectar uma pessoa. Seguindo essa deixa, ele transmite uma mensagem com a finalidade de informar as pessoas a respeito de preconceitos e certas concepções erradas a respeito de pessoas soropositivas.

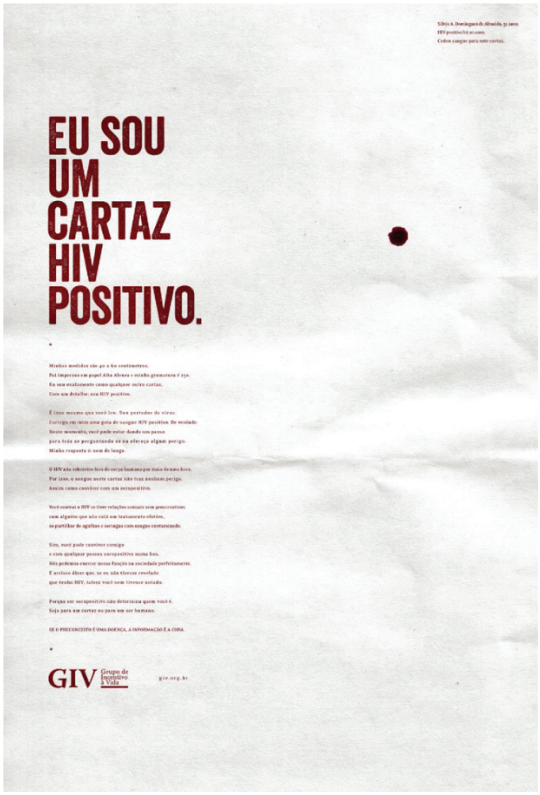


Figura 3 – Cartaz "Eu sou um cartaz HIV Positivo". Fonte: *site* do Grupo de Incentivo à Vida.

3. Ilustração crítica

A abordagem de design gráfico socialmente engajado que terá foco neste artigo é a ilustração crítica. O termo ilustração é utilizado para designar composições artísticas de elementos visuais, reunidos sobre uma imagem bidimensional e que incluem componentes pictóricos, cores, formas, luz e tonalidade (Hall, 2012).

A ilustração corresponde a uma linguagem visual que busca a materialização de ideias de forma a comunicá-las ao público. "O trabalho do ilustrador é criar, encapsular uma ideia e comunicá-la a determinado público, de maneira articulada e inovadora" (Hall, 2012). Ela pode ser desenvolvida através de vários meios e mídias, como colagem, fotomontagem, pintura, desenho, charge, caricaturas, histórias em quadrinhos, etc. (Rocha, 2020). Além disso, ela pode ser constituída também por elementos textuais, que muitas vezes atuam como uma forma de reforçar a mensagem que elas desejam transmitir.

A ilustração crítica consiste na utilização de uma ilustração que tenha como objetivo demonstrar seu posicionamento a respeito de algum aspecto da sociedade. Ela se contrapõe aos pensamentos enraizados na sociedade para os quais, muitas vezes, as pessoas não olham com uma perspectiva crítica. Assim, permitem que eles continuem a atuar na sociedade mesmo sendo negativos ou pejorativos para um determinado grupo de pessoas. Inúmeras pautas são levantadas através de exposições críticas elaboradas por meio de ilustrações, visto que a pluralidade de conteúdo gerado e apresentado para as pessoas são ilimitadas e podem sempre ser ampliadas e demonstradas sobre nuances diferentes.

Mediante o seu objetivo de fazer com que aqueles que a veem repensem suas ações e posicionamentos sobre a temática abordada, existe uma necessidade de criar composições que impactem as pessoas, e para isso a mensagem que

será transmitida deve ser elaborada da forma mais clara possível, evitando que as pessoas tenham percepções que destoem da desejada.

> (...) a ilustração é definida como um ato artístico que tem por finalidade clarear a compreensão de uma peça gráfica. Por ela, busca-se como resultado, facilitar, tornar mais agradável e acessível o entendimento de determinado assunto, conceito ou posicionamento de marca (Rocha, 2020, p. 24).

Por conta desse princípio, as ilustrações críticas são categorizadas como imagens conceituais. Esse termo é utilizado para denominar imagens que tenham como objetivo a apresentação e disseminação de ideias e conceitos. Para tal tarefa ela se utiliza de uma busca por imagens e textos elaborados de forma mais sintética e simples, reduzindo seus componentes ao ponto de deixar apenas aqueles que mais se relacionam com a semiótica desejada para a devida mensagem que cada obra busca comunicar ao público.

No livro, "Pictopia. Radical design in a brave new world", publicado em 2008, os designers envolvidos elaboram uma série de ilustrações críticas buscando mostrar sua falta de conformidade com diversos fatores da sociedade. A abordagem utilizada é a apresentação de imagens conceituais bastante sintéticas e pictóricas, não possuindo muitos detalhes e tendo uma mensagem clara que muitas vezes nem sequer necessita de um apoio textual para demonstrar o seu sentido.

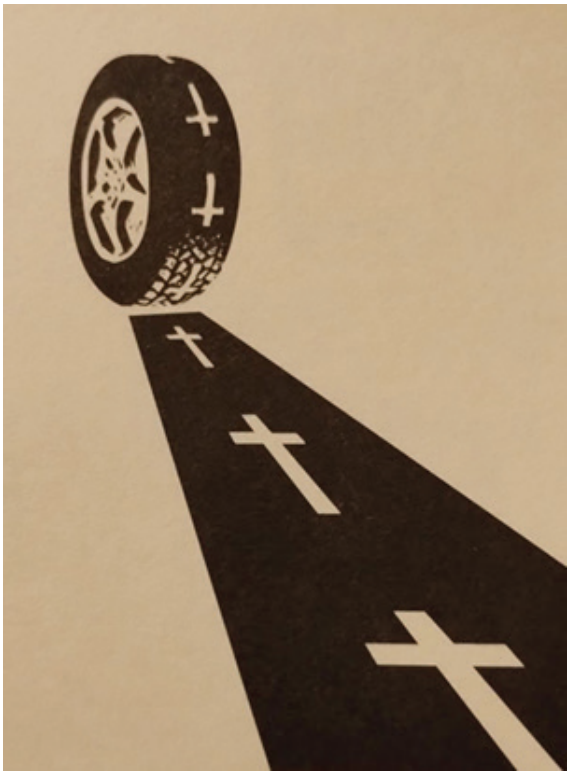


Figura 4 – Ilustração retratando a alta quantidade de mortes causadas por veículos automotores.
Fonte: *Pictopia*, 2008.

Apesar de a mensagem que está sendo exibida ser única, a forma com que cada pessoa irá se relacionar com esta vai variar de acordo com a história e vivências daquela pessoa. Um mesmo cartaz pode ser compreendido de forma semelhante por diferentes pessoas. Entretanto, os motivos que vão fazer com que cada uma delas se sintam mais ou menos tocados pela mensagem serão pessoais. A cultura visual propõe que não apenas os sujeitos enxergam as imagens, mas as imagens também enxergam os sujeitos, pois ela vai ser

refletida de alguma forma no interior de quem as observa. Por conta disso, de acordo com Martins e Tourinho (2011), toda visualização irá reverberar nos posicionamentos pessoais daquela pessoa, criando mudanças na forma de interpretar a realidade. Esse fenômeno foi denominado de "olhar crítico".

O designer espanhol Rafael Alvarez desenvolve criações com bastante foco na apresentação de críticas sociais. Ele consegue desenvolver peças bem marcantes e que possuam uma mensagem facilmente perceptível para quem visualiza a peça. Na figura abaixo (Figura 5), é abordada a periculosidade de se utilizar celulares enquanto se está dirigindo. A imagem consegue sintetizar sua mensagem muito bem, utilizando-se de cores para ressaltar a periculosidade da armadilha de urso presente no banco, de forma que, mesmo uma pessoa que não a conheça, entenderia sua ameaça devido ao forte destaque da cor vermelha e a presença dos mecanismos afiados da armadilha.

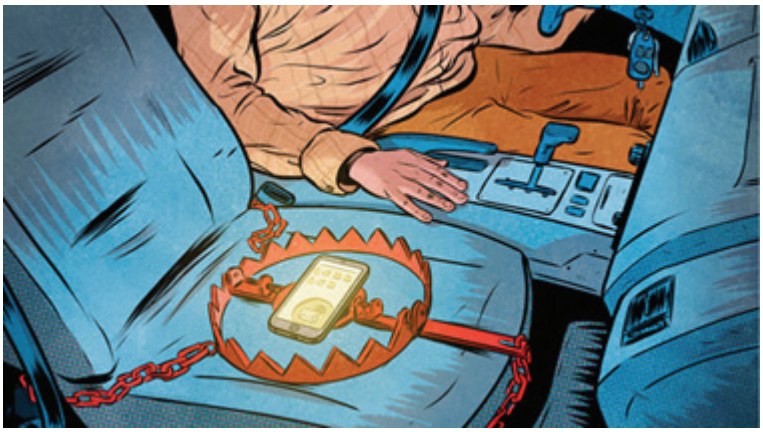


Figura 5 – Ilustração a respeito do perigo da utilização do celular no trânsito. Fonte: *site* pessoal do ilustrador Rafa Alvarez.

O ilustrador John Holcroft possui em suas redes sociais uma ampla gama de ilustrações voltadas para a realização de críticas sociais. No exemplo apontado abaixo (Figura 6), ele trata o quanto as pessoas passaram a regular sua vida através das redes sociais, modificando seus princípios e a forma com que interagem com o mundo. Ressalta o quanto a busca por *likes* se tornou algo impactante na realidade atual.

Figura 6 – Ilustração que configura as redes sociais como uma forma de nutrir o ego das pessoas. Fonte: *Instagram* de John Holcroft.

Conforme apresentado, pode-se compreender mais facilmente como a ilustração é uma ferramenta poderosa no aspecto de transmissão de mensagens. Seus compositores utilizam diversos recursos que os auxiliarão na transmissão do conteúdo que desejam, sejam estas cores, formas, gestos, ou quaisquer outros recursos visuais que mais os aproximem da mensagem que desejam transmitir.

4. Luta Antimanicomial

Durante o século XX e o grande fortalecimento das revoluções que buscavam promover melhorias sociais, um desses movimentos se destacou por lutar em prol da garantia dos direitos de cidadania para as pessoas que eram marginalizadas e vulnerabilizadas socialmente devido ao seu estado psicológico. A luta antimanicomial se fundamenta estabelecendo diferentes pontos de vista a respeito do estabelecimento social dos conceitos de "louco" e" loucura" e promove profundas críticas e propostas de mudanças a respeito da forma com a qual muitas sociedades lidam com esses conceitos.

A realidade manicomial é construída a partir de uma lógica de exclusão que entende a contenção, punição e afastamento como a melhor forma de lidar com sujeitos que ela mesma considera como loucos. Foucault, em seu livro "A História da Loucura" demonstra como a sociedade, desde o seu período medieval, passou a desenvolver a sua concepção a respeito dos diversos conceitos de loucura e como esse pensamento foi se transformando ao longo dos séculos em uma visão cada vez mais deturpada e violenta a respeito das pessoas que eram julgadas com esse atributo.

Essa política manicomial surgiu no século XVII com a prática do grande internamento, na qual grandes casas de força, correção ou trabalho passaram a se tornar cada vez mais populares na Europa, promovendo ações de controle contra as pessoas que não tinham lugar no mundo do trabalho. Surge toda uma política de enclausuramento dessas pessoas, juntamente com mendigos, libertinos e feiticeiros, que não possui nenhuma finalidade terapêutica ou introdutória na sociedade, sendo sua função puramente correcional (Lobosque, 2018).

O julgamento da loucura logo passou a ser feito tendo a interferência direta de princípios morais, sendo interpretada por alguns como um castigo natural devido a um mal moral. Dessa forma, a instituição manicomial se baseia em um princípio de promover punições e recompensas corporais de forma a corrigir os desvios internalizados por aquelas pessoas.

> [...] o objetivo explícito de punir a mente através do corpo. O asilo se torna um microcosmo judiciário sob as ordens do médico: sempre que o doente fizer algo errado, será advertido e castigado, e a punição deverá ser repetida até que o louco interiorize a culpa. Quando o fizer, quando sentir arrependimento e remorso, estará curado [...] e novamente livre. (Lobosque, 2018, p. 329).

Com o passar dos séculos e a permanência desse tipo de pensamento, um psiquiatra italiano foi responsável pelo nascimento de um movimento que buscava promover direitos e melhores condições de vida para pessoas em situação de vulnerabilidade psicológica. Franco Basaglia é reconhecido mundialmente como um dos maiores nomes que lutaram em prol da luta antimanicomial.

Basaglia defendia a ruptura total com a forma na qual as instituições interpretavam e se relacionavam com as pessoas que possuíam transtornos

mentais, excluindo-as da sociedade, tratando-as como seres inferiores e indisciplinados que deveriam ser corrigidos através de violações e violências físicas e psicológicas. Ele almejava o fim do sistema asilar e o estabelecimento de processos mais humanizados que fossem capazes de promover uma melhoria na qualidade de vida dessas pessoas e garantir com que elas continuassem integradas na sociedade.

Essa luta se posiciona contra as ideologias de uma sociedade eugenista que busca promover uma "limpeza social" através do afastamento de membros da sociedade que são vistos como figuras indesejáveis, por não seguirem os princípios impostos.

No Brasil, esse movimento social teve bastante força em meados dos anos de 1970 e 1980, com a promoção de diversos eventos e protestos. Um dos motivos que impulsionou essa luta a se desenvolver fortemente no país foi a interação direta de pessoas de grande peso para essa luta, como Foucault e Basaglia.

Um dos maiores exemplos de instituição manicomial no território nacional foi o Hospital Colônia que atuou no estado de Minas Gerais. A história deste instituto já foi noticiada diversas vezes e sempre causa espanto pelos relatos de abusos físicos, sexuais e psicológicos. O número de pessoas mortas devido às péssimas condições às quais eram submetidas é superior a 60 mil. As pessoas que ali viviam eram tratadas de forma completamente desumana, passando por torturas físicas como banhos de água gelada e processos de eletrochoque.

Como é demonstrado no livro "Holocausto brasileiro", de Daniela Arbex, o Colônia demonstra de forma bem clara um dos princípios que sustenta as instituições manicomiais que é a contenção e o afastamento de pessoas que são consideradas indesejadas pela sociedade, e que não necessitam necessariamente de uma assistência psicossocial.

> [...] Maria de Jesus, brasileira de apenas vinte e três anos, teve o Colônia como destino, em 1911, porque apresentava tristeza como sintoma. Assim como ela, a estimativa é que 70% dos atendidos não sofressem de doença mental. Apenas eram diferentes ou ameaçavam a ordem pública. Por isso, o Colônia tornou-se destino dos desafetos, homossexuais, militantes políticos, mães solteiras, alcoólatras, mendigos, negros, pobres, pessoas sem documentos e todos os tipos de indesejados, inclusive os chamados insanos. A teoria eugenista, que sustentava a ideia de limpeza social, fortalecia o hospital e justificava seus abusos. Livrar a sociedade da escória, desfazendo-se dela, de preferência em local que a vista não pudesse alcançar (Arbex, 2019, p. 25).

Essa realidade foi levemente modificada ao longo dos anos devido à grande quantidade de protestos e manifestações que buscavam ir contra todo esse sistema desumano. Uma série de vitórias foram conquistadas, e por conta da Lei da Reforma Psiquiátrica, de número 10.216/2001 no ano de 2001, atualmente no Brasil não é mais permitida a construção de manicômios. Entretanto, apesar dessas novas perspectivas, o movimento ainda continua se manifestando e promovendo sua luta para garantir, não apenas que não ocorram retrocessos na regulamentação vigente, mas para se posicionar contra determinadas concepções manicomiais que ainda perpassam as instituições de saúde mental.

Para impulsionar e permitir que essa luta conte com uma quantidade cada vez maior de adeptos, é fundamental o desenvolvimento de materiais de comunicação que sirvam como uma forma de divulgação dos princípios defendidos. As peças que circulam nas redes são, em suma maioria, desenvolvidas por instituições e ONGs e possuem a função de informar e conscientizar as pessoas a respeito do movimento.

Para uma maior compreensão dessa constatação, na sequência serão apresentados alguns exemplos de materiais de campanhas recentes que têm como objetivo comunicar a sociedade sobre essa temática. A respeito da constituição visual desses materiais, muitos se utilizam de elementos simbólicos que buscam remeter ao conceito de liberdade como, por exemplo, gaiolas abertas com pássaros voando. Além disso, para auxiliar na propagação da mensagem, a maior parte desses materiais contam com pequenos textos descritivos para permitir que o público identifique e compreenda melhor a proposta apresentada.

Figura 7 – Manicômio Nunca Mais. Fonte: *site* do Conselho Regional de Psicologia 18º Região MT.[2]

Figura 8 – Saúde não se vende, loucura não se prende. Fonte: Conselho Federal de Serviço Social.[3]

2 Disponível em: https://crpmt.org.br/noticias/18-de-maio-psicologia-ativa-politica-e-etica-so-faz-sentido-se-for-antimanicomial-1. Acesso em: 30 ago. 2024.

3 Disponível em: https://www.cfess.org.br/visualizar/noticia/cod/1573. Acesso em: 30 ago. 2024.

Figura 9 – Cartaz para o dia nacional da luta antimanicomial. Fonte: Coletivo Pira.[4]

5. Desenvolvimento da proposta visual da campanha

Com toda a fundamentação teórica realizada, iniciou-se a etapa do desenvolvimento prático das ilustrações que irão compor as peças gráficas da campanha de conscientização. Esse processo baseou-se de forma conjunta em duas metodologias: a metodologia de projeto de ilustrações de Luiz Teixeira e Milton Nakata (2016) que elaboram um processo de realização do trabalho permitindo uma criação coesa da ilustração; e também os fundamentos apresentados por Marcelo Públio (2012), em seu livro "Como planejar e executar uma campanha de propaganda" para a sua estruturação, por se tratar de projeto de desenvolvimento de uma campanha de comunicação de cunho institucional.

Seguindo esse método, a etapa inicial consiste na elaboração de um *briefing*, que corresponde a uma etapa de designar a esquematização inicial dos dados que irão servir para dar a base e como referência ao processo de desenvolvimento do design. Ele corresponde, dessa forma, a uma estruturação que sustentará o projeto e servirá como ponto de partida e referência para toda a sua realização.

Mediante ao exposto, foi criado o seguinte *briefing*:

- Objetivo a ser atingido: Criação de uma campanha de conscientização a respeito da luta antimanicomial. O material desenvolvido consistirá em dois cartazes e um folder informativo. O público-alvo dessa campanha são pessoas que possuem algum grau de proximidade com pessoas que têm algum transtorno mental, seja proximidade familiar ou de relações sociais. Os materiais foram feitos para serem anexados em locais públicos que possuam uma alta circulação de pessoas, como por exemplo instituições e órgãos governamentais, universidades, bibliotecas, associações de classes, prédios de ONGs, CAPS, etc. A dimensão escolhida para a confecção do cartaz segue o padrão gráfico do papel de dimensão BB, sendo o BB de formato 2, possuindo 48cm de largura e 66 centímetros de altura. Esse formato foi escolhido por ser um padrão bastante trabalhado em gráficas e que permita que o cartaz seja um elemento grande e facilmente visível. Já o folder foi feito no formato BB 16, de dimensões 16,5 por 24 centímetros.

4 Disponível em: https://coletivopira.wordpress.com/2013/05/10/18-de-maio-dia-nacional-da-luta-antimanicomial/. Acesso em: 30 ago. 2024.

Para a estruturação da campanha, a primeira etapa foi a concretização de um conceito criativo, que consiste na mensagem principal a ser defendida. Em conjunto a ela, são definidos o tema e a abordagem. Assim sendo, o conceito criativo consiste em demonstrar como o posicionamento da sociedade de afastar e isolar pessoas que ela julga como fora do normal não deve ser tido como uma forma de tratamento, mas sim como uma forma de violência, e isso deve ser combatido. Essa campanha tem uma abordagem emocional e será desenvolvida tendo como tema "Isolar não é tratar".

Dando início ao desenvolvimento da ilustração, tendo a temática escolhida, a primeira etapa ocorre por meio de um *brainstorming* visual, ou chuva de ideias, que consistiu em realizar uma série de rascunhos. Neles foram levadas em consideração ideias como aprisionamento, liberdade, julgamento e representações de certas violências aplicadas a pessoas em manicômios.

Figura 10 – *Brainstorming* de Ideias visuais. Fonte: elaborado pelos autores.

Em seguida, essas ideias foram retrabalhadas através da aplicação de cores e uma ilustração um pouco mais detalhada. Essa etapa ocorreu por meio da aplicação de cores em *softwares* digitais. O Adobe Photoshop foi utilizado para criar as ilustrações, e o Adobe Illustrator usado para diagramar as informações escritas que foram inseridas nas peças. Por se tratar de uma campanha institucional de conscientização, as peças elaboradas precisavam manter relações entre si, conservando uma mensagem e a sua identidade visual.

Figura 11 – Aplicação de cores e teste de diagramação. Fonte: elaborado pelos autores.

Tendo em vista esse processo, as ilustrações que foram selecionadas para o projeto foram as duas primeiras, por possuírem fatores estéticos, explicados mais à frente, que contribuem com o discurso desejado. Nesse momento, devido ao caráter informativo da campanha, foram realizadas as primeiras tentativas de análise de colocação dos outros elementos que compõem o cartaz. Foram feitos testes com ambas as aplicações para verificar o posicionamento desses elementos e também sua integração com a ilustração.

A composição tem como elemento central uma pessoa em uma sala fechada, sentada no chão, em posição de vulnerabilidade. Ela está vestindo uma camisa de força (elemento simbólico utilizado para representar a luta). Em volta da sala, existem várias pessoas ao seu entorno. Nas duas peças gráficas existem comportamento problemáticos entre as pessoas ilustradas. Em uma os indivíduos possuem feições apáticas e desinteressadas, como se não vissem importância naquele que elas estão ignorando. Na outra, os sujeitos olham para aquele que está sendo afastado com olhares severos e de julgamento.

A construção de uma peça em que predomina o uso de tons de preto e branco está relacionada aos aspectos psicológicos, simbólicos e comunicacionais atribuídos a elas (Farina *et al*., 2011). O branco é uma cor capaz de remeter ao vazio e à solidão e também possui uma associação material aos quartos brancos e camisas de força, elementos bastante associados à temática manicomial. Já o preto é comumente associado a características negativas, como melancolia, solidão, renúncia e opressão. Dessa forma, essa paleta foi escolhida por contribuir para a comunicação do caráter emotivo do projeto. A cor vermelha foi usada em poucos pontos para, através da criação de um contraste com a paleta em tons de preto e branco, criar um elemento que ajude a chamar a atenção de quem visualiza a peça. Essa cor é muito usada em elementos que necessitam atrair a atenção das pessoas.

Além do aspecto da cor, a peça também utiliza o elemento do tom para transmitir sua mensagem (Filho, 2008). O contraste entre os elementos claros da pessoa em situação de isolamento e as pessoas ao seu entorno é explorado para criar duas unidades bem distintas na composição. Uma unidade compreende aquele que está isolado e a outra aqueles que a estão isolando. Na construção dos personagens, a representação de seus rostos não foi feita de forma semirrealista – sua composição foi feita para ressaltar as suas expressões ao invés das características de sua face –, de forma a facilitar a transmissão de seus sentimentos.

Uma campanha precisa ter alguém a endereçá-la. Por se tratar de um projeto fictício, a assinatura usada foi a do Conselho Federal de Psicologia, órgão que constantemente está associado a campanhas e eventos de caráter antimanicomial.

Após a realização de todo o desenvolvimento citado, foram alcançados os seguintes resultados para a campanha institucional de conscientização:

Figura 12 – Primeiro cartaz. Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 13 – Segundo cartaz. Fonte: elaborado pelos autores.

Além dos cartazes, foi produzido um folder, de forma a permitir uma concentração maior de informações a respeito dessa temática.

Figura 14 – Costas e frente do *folder*. Fonte: elaborado pelos autores.

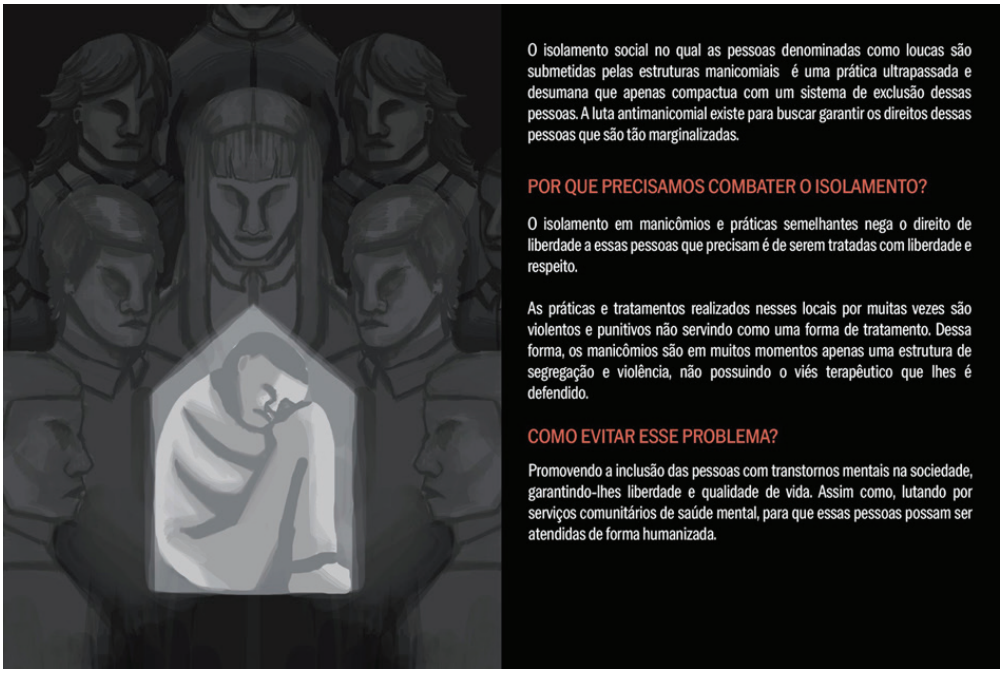


Figura 15 – Interior do *folder*. Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 16 – *Mockup* demonstrando a capa do *folder*. Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 17 – *Mockup* demonstrando o interior do *folder*. Fonte: elaborado pelos autores.

As peças gráficas desenvolvidas visaram dialogar diretamente com as reflexões de Michel Foucault, o design social e ilustração crítica.

Os pensamentos de Foucault estão materializados no projeto gráfico, visto que as ilustrações ao centro do cartaz e folder representam o indivíduo em uma posição de opressão por um grupo de pessoas. A saber, trata-se de um ser humano que se vê oprimido, marginalizado, segregado e isolado por pessoas e instituições manicomiais por ser julgada fora dos padrões da "normalidade". O indivíduo está sozinho, preso em um local que o limita a se mover, agir e se sentir livre. Há na imagem a visualização da solidão causada pelo isolamento social. Sendo assim, a representação visual mostra a realidade manicomial construída a partir de uma lógica de exclusão, na qual o enclausuramento, a punição e o afastamento são a melhor forma de lidar com sujeitos considerados como loucos. Para Foucault, essa é uma visão deturpada, violenta e de inferiorização, a respeito das pessoas que possuem transtornos mentais.

No que tange ao design social, a campanha ilustrada apresenta o designer gráfico aplicando seu conhecimento técnico e artístico em um projeto gráfico que busca refletir sobre as necessidades reais e, não meramente simbólica e mercadológica, das pessoas com transtornos mentais, uma população notadamente marginalizada e estigmatizada. Nessa campanha de comunicação institucional, valendo-se da ilustração como elemento comunicativo, o designer gráfico revela seu lado mais politizado, menos neutro, expondo seus pensamentos e se posicionando a respeito de um assunto de interesse social. Portanto, é o designer preocupado não apenas com a forma de organizar a informação, mas também, com o conteúdo, a ideia e o argumento propagados. Com isso, projetos gráficos elaborados nessa direção, dão à sociedade um conteúdo que, além da informação, assegura o conhecimento e estimula a mudança de comportamento.

Tais atitudes com pensamentos de contestação do design social estão atrelados aos objetivos das ilustrações críticas. As ilustrações de cunho crítico exigem o posicionamento de seu idealizador. Por esta campanha de comunicação intitulada "Isolar não é tratar", as ilustrações críticas visaram desconstruir pensamentos cristalizados e vistos como verdadeiros e imutáveis pela sociedade. Por elas, o argumento é que o isolamento inferioriza o indivíduo, produz limitações, violências e o afasta da sociedade. Assim como Foucault, e outros pensadores, a campanha defende que o melhor caminho para o tratamento de pessoas com transtornos mentais está no fim do sistema asilar. Não apenas isso, mas defende também o estabelecimento de processos mais humanizados que ofereçam uma melhoria na qualidade de vida para essas pessoas e que garantam que elas continuem a integrar a sociedade.

6. Considerações finais

Diante de toda a pesquisa desenvolvida, pode-se afirmar que o design gráfico e a ilustração crítica constituem poderosas ferramentas de comunicação, capazes de promover e potencializar discursos sociais. Seus profissionais dominam a criação de composições visuais por meio de diversas técnicas, linguagens e suportes, ampliando a disseminação da informação. Para isso, recorrem a estudos, métodos e processos criativos que orientam a construção das formas mais eficazes de comunicação.

Alinhado à causa da luta antimanicomial, este artigo apresentou a síntese de uma campanha de comunicação institucional com o tema "isolar não é tratar", composta por dois cartazes e um folder informativo. Sua elaboração fundamentou-se na aplicação de um planejamento de peças gráficas voltado a campanhas de comunicação, aliado a uma metodologia específica para a criação de ilustrações. Dessa forma, foi possível demonstrar a viabilidade da ilustração como um meio pelo qual o designer gráfico pode contribuir ativamente para a construção de uma sociedade mais consciente e humanizada.

Referências

ARBEX, Daniela. **Holocausto Brasileiro**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2019.

ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS. **ABC da ADG: glossário de temas e verbetes utilizados em design gráfico**. São Paulo: ADG, 1998.

BRAGA, Marcos da Costa. **O papel social do design gráfico**: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

DA SILVA, L; NAKATA, M. **Parâmetros para produção de ilustração**: uma abordagem metodológica dos processos de criação. **Blucher Design Proceedings**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 1490-1499, out. 2016.

DIAZ, Sonia; MARTINEZ, Gabriel. PICTOPIA: **Radical design in a brave new world.** Barcelona: Promopress, 2008.

FARINA, M; PEREZ, C; BASTOS, D. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

FILHO, J. G. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. 8. ed. São Paulo: Escrituras, 2008.

FOUCAULT, M. **História da loucura na Idade Clássica**. 12. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HALL, A. **Fundamentos essenciais da ilustração**. 1. ed. São Paulo: Rosari, 2012.

LÖBACH, B. **Design Industrial:** bases para a configuração dos produtos industriais. 1. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LOBOSQUE, A. M. Foucault e a luta antimanicomial brasileira: uma intensa presença. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 24, n.1, p. 324-336, abril. 2018.

LÜCHMANN, L. H. H; RODRIGUES, J. O movimento antimanicomial no Brasil. **Scielo**, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232007000200016>. Acesso em: 01 set. 2024.

MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Educação da cultura visual:** conceitos e contextos. Santa Maria: Editora UFSM, 2011.

NEVES, F. **Design gráfico e a mobilização social:** cartazes contra a guerra do Iraque. 2009. 150 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

PAZMINO, Ana V. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável. *In*: **1º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável**, Curitiba, 2007. **Anais** [...]. Curitiba, 2007.

PÚBLIO, M. **Como planejar e executar uma campanha de propaganda**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2012.

ROCHA, C. A. **Ilustração crítica e ativismo no design gráfico**. **Educação Gráfica**, Bauru. v. 24, n. 1. p. 22 - 36, abril. 2020.

VILLAS BOAS, André. **O que é (e o que nunca foi) design gráfico**. 6. ed. Teresópolis: 2AB, 2007.

TRANSVERSO

02 **Reflexos urbanos da erradicação do café no Espírito Santo na Região Metropolitana de Vitória**

recebido em 28/09/2025
aprovado em 28/10/2025

Reflexos urbanos da erradicação do café no Espírito Santo na Região Metropolitana de Vitória

Isabela Teodoro Pinheiro
teodoropinheiroisabela@gmail.com
Universidade Federal do Espírito Santo

Danielle Passos Gomes Pacheco Henriques
danipassos11@gmail.com
Universidade Federal do Espírito Santo

Miguel Maria Ribeiro Da Silva
miguel.m.silva@edu.ufes.br
Universidade Federal do Espírito Santo

Clara Luiza Miranda
claravix50@gmail.com
Universidade Federal do Espírito Santo

RESUMO (PT): O artigo visa analisar os impactos da política de erradicação dos cafezais no Espírito Santo, destacando seus efeitos sociais, econômicos e territoriais seis décadas após sua implementação. A cafeicultura, predominante em pequenas propriedades familiares, apresentava baixa produtividade, tornando o estado pouco competitivo. A política de erradicação, promovida pelo GERCA (1962-1968), favoreceu grandes propriedades e acelerou o declínio da produção tradicional, gerando intensa migração para a Região Metropolitana de Vitória e mudanças significativas na estrutura social, territorial e econômica. A pesquisa utiliza dados governamentais, censitários e históricos para analisar como a ideologia desenvolvimentista influenciou a reorganização do espaço urbano e as dinâmicas sociais na Grande Vitória

Palavras-chave: Erradicação de cafezais, Espírito Santo, migração rural-urbana, urbanização, transformações socioeconômicas.

ABSTRACT (ENG): *The article analyzes the impacts of the coffee plantation eradication policy in Espírito Santo, highlighting its social, economic, and territorial effects six decades after implementation. Coffee cultivation, mostly practiced on small family farms, had low productivity, making the state less competitive. The eradication policy, promoted by GERCA (1962-1968), favored large estates and accelerated the decline of traditional production, causing significant migration to the Vitória Metropolitan Region and substantial changes in the social and territorial structure. The research uses government, census, and historical data to examine how the developmentalist ideology influenced the reorganization of urban space and social dynamics in Greater Vitória.*

Keywords: *coffee plantation eradication, Espírito Santo, rural-urban migration, urbanization, socioeconomic transformations.*

1. Introdução

A cafeicultura possui uma longa trajetória no Espírito Santo, estruturando sua economia e configurando seu território ao longo de décadas. No entanto, a política de erradicação dos cafezais, implementada entre 1966 e 1967, representou um marco de ruptura, cujos reflexos ainda são perceptíveis. À época, o estado apresentava baixos índices de produtividade, técnicas agrícolas rudimentares e forte dependência da monocultura, o que o tornava pouco competitivo frente a outras regiões produtoras (Becker, 1969; Daré, 2010).

Essa política, articulada ao ideário desenvolvimentista, ocorreu simultaneamente ao avanço da industrialização capixaba. Embora não tenha sido a responsável direta por impulsionar o processo industrial, a reestruturação produtiva no campo – marcada pelo declínio da cafeicultura tradicional e pela concentração fundiária – dialogou com as transformações econômicas em curso, contribuindo para intensos fluxos migratórios em direção à Região Metropolitana de Vitória. Nesse contexto, enquanto a modernização agrícola abria espaço para novas culturas e tecnologias, ampliavam-se também as vulnerabilidades sociais e as mudanças na configuração territorial do estado (IJSN, 2011).

Passadas seis décadas do início deste processo de erradicação, o Estado e sua economia apresentam características e consequências marcadas por esse episódio. Apesar da intervenção governamental ocorrida entre agosto de 1966 e maio de 1967, a atividade cafeeira manteve sua relação histórica com o território capixaba e conseguiu se reinventar, desenvolvendo uma nova dinâmica produtiva a partir da inserção e ampliação da produção (Lino, 2021, p. 362).

Atualmente, o Espírito Santo se destaca entre os maiores produtores de café do Brasil, estando na terceira colocação em produção de arábica[1], em primeiro na conilon e em segundo considerando os dois tipos (IBGE, 2015b). Cenário oposto da época da crise do café, onde o Estado era o maior produtor de cafés considerados de baixa qualidade e produtividade, além de apresentar os menores preços obtidos na comercialização (Daré, 2010, p.54).

Considerando esse panorama, este estudo tem como objetivo analisar os reflexos da política de erradicação dos cafezais no Espírito Santo, com ênfase no movimento migratório rural-urbano e em seus impactos sobre a configuração socioespacial da Região Metropolitana de Vitória. Busca-se compreender como esse processo se relaciona à lógica desenvolvimentista instaurada no período e de que maneira contribuiu para a redefinição do espaço urbano e para o surgimento de novas dinâmicas sociais.

A análise desses reflexos contribui para a compreensão das transformações socioespaciais no Espírito Santo, oferecendo subsídios para estudos sobre desenvolvimento regional, políticas agrárias e planejamento urbano, reforçando a relevância científica do tema e sua importância para debates contemporâneos sobre ocupação territorial e sustentabilidade social.

2. Metodologia

Este artigo adota uma abordagem histórico-comparativa e qualitativa-quantitativa, estruturada em três etapas principais, de levantamento e análise documental: (a) Consulta a fontes primárias: relatórios oficiais do GERCA, documentos do Instituto Jones dos Santos Neves (IJSN), censos do IBGE (1960—2022), relatórios técnicos do INCAPER e registros de políticas

1 O Brasil cultiva principalmente duas espécies comerciais de café: o *Coffea arabica* (arábica) e o *Coffea canephora*, variedade conilon. O arábica é reconhecido por maior qualidade sensorial, sendo predominante em regiões de maior altitude; já o conilon apresenta maior resistência climática, produtividade elevada e custo de produção mais baixo, predominando no Espírito Santo.
A expansão do conilon no estado a partir das décadas de 1980 e 1990 está diretamente ligada à modernização tecnológica e à adaptação às condições edafoclimáticas capixabas. Para mais detalhes, ver: INCAPER (2025); CONAB (2022); e EMBRAPA Café (2020).

públicas federais e estaduais; (b) Seleção de documentos, considerando autenticidade, relevância e temporalidade, de forma a construir uma linha do tempo da erradicação e de seus impactos socioeconômicos; e (c) Revisão bibliográfica de autores clássicos e contemporâneos (Furtado, Prebisch, Daré, Siqueira, entre outros), de modo a articular o caso capixaba a debates mais amplos sobre desenvolvimento, subdesenvolvimento e urbanização.

A Tabela 1 organiza os principais autores mobilizados ao longo da pesquisa, destacando seus temas centrais e a relevância de cada obra para a análise proposta. Essa sistematização permite ao leitor compreender como diferentes perspectivas – desde interpretações clássicas do desenvolvimento e do subdesenvolvimento até análises regionais sobre a economia cafeeira capixaba e seus desdobramentos urbanos –, se articulam na construção do referencial teórico. Assim, a tabela funciona como um mapa interpretativo, evidenciando o papel de cada autor na sustentação crítica e histórica do debate apresentado.

IBGE. Censo Demográfico (1960)	Demografia histórica	Base para análise do crescimento populacional e início da urbanização no ES.
IJSN. O processo de industrialização e urbanização no Espírito Santo (2011)	Urbanização e industrialização	Explica como os ciclos econômicos estruturaram a urbanização capixaba e a formação da RM Vitória.
Daré, Raquel (2010)	Crise do café no ES	Mostra impactos políticos e sociais da crise do café, útil para entender transição rural-urbana.
Siqueira, Maria da Penha (2001)	Empobrecimento urbano	Analisa efeitos negativos da industrialização acelerada na Grande Vitória.
Siqueira, Geraldo (2001)	Metropolização	Base clássica sobre formação e expansão da metrópole capixaba.

Tabela 1 - Mapa interpretativo dos autores. Fonte: elaborado pelos autores.

3. Revisão da Literatura

Nesta seção, pretende-se examinar o processo de erradicação da cafeicultura no Espírito Santo, resgatando inicialmente o papel histórico dessa atividade na formação econômica e social do estado. O referencial teórico, portanto, articula uma análise que combina dimensões históricas, econômicas e políticas, de modo a esclarecer os fatores estruturais e conjunturais que levaram à implementação dessa política e seus impactos sobre o território capixaba.

3.1 Movimento Desenvolvimentista

As teorias do desenvolvimento adquiriram expressiva relevância política e social no período posterior à Segunda Guerra Mundial. O cenário mundial passou a ser marcado por um forte incentivo ao desenvolvimentismo, caracterizado pela busca de avanços nos setores da industrialização, urbanização e tecnificação da agricultura. Nesse contexto, a tríade fundamental do desenvolvimento – capital, ciência e tecnologia – passou a impulsionar um modelo capitalista centrado no crescimento acelerado da produção (Daré, 2010).

Daré, 2010, relata que segundo Almeida e Silveira (2022), dentro de uma perspectiva modernizante, os processos decorrentes dos efeitos positivos do progresso econômico, científico e tecnológico, foram tendências integradoras do crescente econômico do então "Primeiro Mundo"[2], o qual semeou o abandono dos esquemas arcaicos de produção, com ideias fortemente vinculadas à industrialização. A ideologia desenvolvimentista baseava-se na premissa de que todas as nações poderiam alcançar o desenvolvimento, com atenção especial voltada para países da Ásia, África e América Latina.

Para Furtado (2003), a problemática do subdesenvolvimento é organizada em contraposição à situação do desenvolvimento, estado "ideal" que assume a sociedade capitalista quando a incorporação de progresso técnico adquire uma dinâmica endógena. No entanto, segundo Daré (2010), ao invés de solucionar os problemas do "mundo subdesenvolvido", os países "desenvolvidos" acabaram por intensificá-los, ampliando os desequilíbrios sociais e a dependência econômica dessas nações. Com base na teoria do subdesenvolvimento, como forma de crítica à irracionalidade desse processo, Celso Furtado observa:

> De acordo com essa perspectiva, o subdesenvolvimento é o produto de uma situação histórica, que divide o mundo em uma estrutura "centro-periferia", e de uma opção política, que subordina o processo de incorporação do progresso técnico ao objetivo de copiar os estilos de vida das economias centrais. O problema decorre do fato de que a discrepância entre as economias centrais e periféricas quanto à capacidade de elevar a produtividade média do trabalho e quanto ao poder de socialização do excedente entre salário e lucro faz com que o estilo de vida que prevalece no centro não possa ser generalizado para o conjunto da população periférica. O subdesenvolvimento surge quando, ignorando tais diferenças, as elites que monopolizam a renda impõem, como prioridade absoluta do processo de acumulação, a cópia dos estilos de vida dos países centrais, impedindo assim a integração de considerável parcela da população aos padrões mais adiantados de vida material e cultural (Furtado, 2003, p.XX).

De forma que,

> Com o objetivo de colaborar com os governos latino-americanos no desenvolvimento econômico de seus países, no melhoramento do nível de vida de seus povos e na ampliação e fortalecimento das relações comerciais, tanto interna e externamente, em 1948 foi criada a Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe (CEPAL). O trabalho da CEPAL promoveu o desenvolvimento latino-americano por meio de políticas de industrialização lideradas pelo Estado para reduzir as lacunas entre economias desenvolvidas e em desenvolvimento (https://biblioguias.cepal.org/CEPAL75/decada50).

Em publicação para a Comissão (CEPAL), Prebisch (1950) caracterizou a economia mundial como um sistema composto por dois pólos: o centro e a periferia. Os países agrupados no centro correspondem a economias desenvolvidas e industrializadas que propagam o progresso técnico; os países agrupados na periferia, polo no qual ele agrupou as economias latino-americanas, caracterizavam-se pelo subdesenvolvimento, especialização na produção e exportação de bens primários e conteúdo tecnológico limitado em sua estrutura produtiva. Prebisch propôs que a superação do subdesenvolvimento (ou da condição periférica) exigia a industrialização da América Latina.

2 O termo "Primeiro Mundo" tem suas raízes na Guerra Fria e se refere a países desenvolvidos com alta estabilidade econômica e social. A ONU, por outro lado, é uma organização que busca a cooperação internacional para promover a paz e o desenvolvimento em escala global, sem uma associação direta com essa divisão histórica. Fonte: Alfred Sauvy, Trois mondes, une planète, L'Observateur, n. 118, p. 14, 14 ago. 1952. Acesso em: 13 ago. 2025.

3.2 Crise do café no Brasil

Desde o final do século XIX, o café era o principal produto de exportação do Brasil, o que sustentava grande parte da arrecadação e das divisas do país. A economia cafeeira era concentrada em São Paulo, Rio de Janeiro (Vale do Paraíba), Minas Gerais e Espírito Santo, com grande dependência de mercados externos do sudeste e fora do país, em especial EUA e Europa.

A história da agricultura no Brasil acompanha de perto a formação econômica e social do país, revelando como ciclos produtivos, técnicas de cultivo e relações de trabalho moldaram o território e a sociedade ao longo dos séculos. Segundo Moraes (2001), o esgotamento dos solos nas ilhas da Madeira e Açores, principais produtores de açúcar europeu desde o século XV, levou à transferência de capitais e do sistema produtivo das plantações baseado em monocultura, trabalho escravo e grandes propriedades para o Brasil. Essa estrutura se adaptou bem, especialmente no Nordeste, impulsionando, a partir de 1570, o chamado "grande século do açúcar" e a primeira ocupação do território. A produção açucareira gerou atividades econômicas complementares, como agricultura de abastecimento, pecuária no agreste e exploração de madeira.

A primeira grande crise do café ocorreu em 1929, com a quebra da Bolsa de Nova York, que derrubou o consumo e o preço internacional do produto. O Brasil, que mantinha elevados estoques em função da política de valorização – baseada na compra e queima de excedentes pelo governo –, viu a crise expor a vulnerabilidade dessa estratégia. O governo de Getúlio Vargas adotou medidas de intervenção, mas o mercado cafeeiro jamais retornou aos níveis anteriores (Daré, 2010).

No período pós-Segunda Guerra Mundial, especialmente na década de 1950, a produção mundial de café aumentou significativamente, impulsionada pelo surgimento de novos concorrentes, como a Colômbia e diversos países africanos. No Brasil, a cafeicultura avançou para novas áreas, porém sem a modernização necessária, o que resultou em excedentes e nova queda de preços. Esse cenário levou o governo, a partir dos anos 1960, a implementar programas de erradicação e renovação de cafezais, com o objetivo de ajustar a oferta à demanda (Daré, 2010).

As consequências desse processo foram profundas. A renda dos produtores e das regiões dependentes do café sofreu forte queda, provocando, em muitos casos, uma diversificação econômica forçada. No Espírito Santo, por exemplo, atividades como o cultivo da pimenta-do-reino, a fruticultura e a pecuária passaram a ganhar espaço. Além disso, o café perdeu seu papel hegemônico na pauta de exportações brasileiras, abrindo caminho para o avanço da industrialização e para a inserção de outros produtos agrícolas na economia nacional (Daré, 2010).

No período pós-guerra, a acumulação de capital configurou uma nova divisão internacional do trabalho, resultado da expansão capitalista voltada à produção em larga escala e ao comércio global (Daré,2010). Nesse contexto, as nações desenvolvidas buscavam ampliar seus mercados externos e investir em novas regiões para aplicar capitais excedentes, enquanto os países subdesenvolvidos e em desenvolvimento continuavam a utilizar métodos de produção mais tradicionais, menos competitivos no comércio internacional.

De acordo com citação de Baer (1965), feita por Melo (1979), no início da Segunda Guerra Mundial, o Brasil apresentava uma economia predominantemente agrícola, característica típica de um país em desenvolvimento. Conforme os dados do Censo de 1940, aproximadamente 67% da população economicamente ativa estava concentrada no setor primário, enquanto os setores secundário e terciário respondiam por 14,8% e 18,5%, respectivamente. Essas proporções refletiam um padrão de estrutura econômica bastante semelhante ao registrado em 1920, evidenciando a lenta industrialização e a persistência da dependência da agricultura na composição do mercado de trabalho brasileiro (Baer, 1965).

Segundo Baer (1965), essa estrutura retrata as dificuldades enfrentadas pelo Brasil para diversificar sua economia e avançar na industrialização durante o período entre guerras, fato que influenciou diretamente a trajetória do desenvolvimento econômico nacional no século XX. A predominância do setor primário-exportador, especialmente voltado para o café, aliada à instabilidade dos mercados internacionais e à limitada capacidade de investimento interno, restringiu a formação de um parque industrial robusto.

Além disso, a carência de infraestrutura adequada, a dependência tecnológica do exterior e as barreiras institucionais impostas por uma elite agrária resistente a mudanças contribuíram para que o processo de industrialização se desse de forma lenta e desigual, condicionando os rumos do crescimento econômico brasileiro nas décadas seguintes (Baer, 1965).

Segundo Melo (1979), o interesse do governo brasileiro no processo desenvolvimentista industrial vem com a orientação governamental, estratégia que utilizou de instrumentos de forma ampla. Entre os principais, podem se citar (Baer, 1972): (a) tarifas e/ou controles de câmbio; (b) preferências especiais para firmas nacionais e estrangeiras na importação de bens de capital; (c) taxas de câmbio preferenciais na importação de matérias-primas industriais, petróleo e bens intermediários em geral; (d) financiamentos subsidiados por bancos de desenvolvimento para indústrias favorecidas; (e) financiamento, pelo setor público, da infraestrutura, visando a expansão do setor; e (f) participação direta do governo em setores industriais, principalmente na indústria pesada, em casos considerados de importância estratégica e em outros, quando recursos do setor privado não eram considerados disponíveis.

Paralelamente ao contexto desenvolvimentista das décadas de 1950 e 1960 no Brasil, a política cafeeira voltou a enfrentar, durante os anos 1960, o desafio da superprodução, caracterizada pelo acúmulo crescente de estoques e pelos elevados custos de manutenção. Para lidar com essa situação, adotou-se um rigoroso programa de erradicação de cafezais, com o objetivo de promover uma ampla reconversão produtiva. Esse programa envolveu o sucateamento de plantações antigas e improdutivas em diversas regiões, além do incentivo ao desenvolvimento de atividades alternativas nesses territórios (Nagay, 1999).

Com a erradicação e o consequente declínio da produção de café, somado à queda de outros produtos agrícolas de menor expressão, os impactos foram sentidos sobretudo pelos pequenos e médios produtores das áreas tradicionais de cultivo. Entre os principais efeitos, destacam-se o abandono das lavouras e o êxodo de trabalhadores rurais em direção aos centros urbanos, atraídos pela crescente demanda de mão de obra resultante da implantação dos chamados "Grandes Projetos Industriais". De acordo com Melo (1999), a cafeicultura desempenhou papel fundamental para o desenvolvimento e a modernização do Brasil.

De acordo com Da Ros (2008), o primeiro ciclo econômico colonial português no Brasil centrou-se na cana-de-açúcar, produzida em grandes plantações com trabalho escravo, voltada para Portugal e os mercados europeus. Na época, o açúcar era considerado uma especiaria de luxo, explorada com êxito nas ilhas atlânticas, também com mão de obra africana escravizada. Holanda (2003) observa:

> nos três primeiros séculos da colonização, a agricultura no Brasil esteve subdividida, de modo desigual, por dois grandes domínios: de um lado, as plantações tropicais das áreas de clima quente e úmido e solos ricos da zona da mata nordestina e do Recôncavo Baiano, e, de outro, a agricultura de subsistência, também praticada em solos florestais, porém menos ricos, e disseminada descontinuamente pelas zonas litorâneas e sub litorâneas, de certa forma ainda amarradas à ação de presença dos primeiros embriões de núcleos urbanos estabelecidos na costa e em raros compartimentos de planalto". Já o café, ainda segundo Holanda, veio a ser explorado três séculos depois da "descoberta" do Brasil e teria o sudeste do país sua expansão agrícola iniciada. (Holanda, 2003, p. 203).

As primeiras mudas de café, segundo Nagay (1999) chegaram ao Brasil por volta de 1730, trazidas da Guiana Francesa e cultivadas inicialmente no Pará. Contudo, devido às condições naturais desfavoráveis, o café não se adaptou à região amazônica, tampouco obteve sucesso no Nordeste. Por volta de 1760, a planta foi introduzida no Rio de Janeiro, onde se expandiu rapidamente, transformando a província de Vassouras na capital nacional do café no início do século XIX. Até 1860, o Rio de Janeiro mantinha a liderança na produção, respondendo por mais de 70% do total brasileiro, seguido por São Paulo, com um pouco mais de 10%.

De acordo com Da Ros (2008), após a Proclamação da República, o café permaneceu como o principal produto de exportação do Brasil. Sua expansão foi favorecida por fatores como a crise de produção no Ceilão, a descentralização republicana, que possibilitava aos estados tratar diretamente das questões migratórias, e o acesso facilitado ao crédito. Nesse contexto, o país passou a dominar cerca de três quartos da produção mundial de café. A Política de Valorização do Café, implementada pelo governo, consistia na retenção de estoques para reduzir artificialmente a oferta, mas, como ressalta Furtado (2003, p. 189), também incentivava a expansão produtiva, gerando um problema estrutural futuro.

O êxito dessa experiência consolidou o poder dos cafeicultores por mais um quarto de século, entrando em crise somente em 1929, no momento da grande depressão da economia mundial (Furtado, 2003, p. 187-190), "o que contribuiu para uma queda significativa dos preços internacionais do café, num momento em que o Brasil experimentava aumentos significativos na sua produção interna, ameaçando uma queda generalizada na renda interna" (Da Ros, 2008). Nesse período, foram criadas importantes instituições e empresas estatais, como a Companhia Vale do Rio Doce, voltada à produção de minério de ferro; a Companhia Nacional de Álcalis; a Companhia Siderúrgica Nacional (CSN); a ACESITA, especializada em aços especiais; o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico (BNDE); e a PETROBRAS, entre outras.

O processo de industrialização favoreceu a intensificação da migração do campo para os centros urbanos, e a agricultura gradualmente perdeu seu papel central, passando a se subordinar aos interesses da indústria em crescimento. Após a crise do café, outras culturas, como o algodão e a citricultura, ganharam destaque na agricultura brasileira. Esse novo cenário econômico motivou, no início da década de 1960, um intenso

debate sobre a capacidade da agricultura de atender às demandas do setor urbano-industrial, polarizando forças políticas e sociais entre aqueles que defendiam uma reforma agrária ampla e os que apoiavam a modernização técnica sem alterações na estrutura fundiária (Da Ros, 2008).

3.3 A erradicação do café no Espírito Santo

3.3.1 A economia cafeeira até os anos 1960

Conforme mencionado, até o final da década de 1960, a economia do Espírito Santo ainda se apoiava na agricultura, tendo o café como seu principal produto (Daré, 2010). Com a difusão do ideário desenvolvimentista-industrial, promovido pelo Estado e orientado por interesses econômicos, surgiram estudos que defendiam a diversificação da base produtiva. O objetivo era adotar formas de acumulação de capital mais eficientes e com retorno financeiro mais rápido, em contraposição às práticas então vigentes, consideradas antiquadas, de baixa produtividade e responsáveis pelo atraso econômico em relação a estados vizinhos já industrializados.

3.3.2 Estudos e políticas de substituição produtiva

Liderado pelo governo de Carlos Lindenberg (1959-1962), inicia-se um período de transição de uma base econômica agromercantil para uma crescente articulação com o setor industrial. Embora de origem ruralista, Lindenberg (1961) buscou um equilíbrio entre a modernização agrícola e a promoção da industrialização, processo que se consolidava com a criação da Federação das Indústrias do Espírito Santo (FINDES), em 1958, e do seu Conselho Técnico, que passou a produzir diagnósticos e propor políticas para dinamizar a economia estadual.

Segundo Daré (2010), o Seminário Pró-Desenvolvimento Econômico (1960), realizado em parceria entre a FINDES, a Confederação Nacional da Indústria (CNI) e o governo estadual, apontou como principais entraves ao desenvolvimento do Espírito Santo a predominância de pequenas propriedades rurais, a forte dependência da cafeicultura e as deficiências de ordem técnica e comercial (Serviço Sócio Rural, 1962). Complementando essa análise, o relatório do Serviço Social Rural (1962) destacou uma "distribuição desigual" da população capixaba, com ênfase para o norte do estado, caracterizado por "extensos vazios demográficos" (p. 52).

Sendo assim, o norte do estado é uma área de "expansão potencial" (Daré, 2010, p. 37). No entanto, essa classificação omite a presença de comunidades tradicionais, como povos indígenas, comunidades quilombolas, posseiros e pequenos agricultores familiares, que historicamente ocupam e manejam esses territórios.

O relatório também caracteriza a população dessas áreas como "subdesenvolvida social e economicamente" (SERVIÇO SOCIAL RURAL, 1962, p. 59), utilizando uma concepção que, alinhada à teoria da modernização predominante à época, associava o desenvolvimento à urbanização e à modernização das forças produtivas (Rostow, 1960).

Em maio de 1961, a partir de uma palestra proferida pelo então governador do Espírito Santo, Carlos Lindenberg (1961), foi elaborado o documento intitulado "A Economia Espírito-Santense em Face do Problema do Café". Nesse texto, o chefe do Executivo estadual expôs suas preocupações diante da medida do governo federal que proibia a exportação dos cafés capixabas classificados abaixo do tipo 5. Considerando que a maior parte da produção

estadual situava-se abaixo do tipo 7, a determinação representava um entrave severo para a comercialização externa e, consequentemente, para a sustentação econômica do estado (Daré,2010).

O ideário da crise cafeeira, foi confirmado e efetivada a erradicação das pequenas propriedades produtoras, com a produção do documento produzido no governo de Christiano Dias Lopes Filho, "Plano de Diversificação e Desenvolvimento Agrícola do Estados do Espírito Santo", produzido pela ASPLAN em 1968, que se desdobrou em dois estudos: "Potencial Florestal e Silvicultura no Estado do Espírito Santo" (ECOTEC[3], 1967 e "Pecuária Bovina no Espírito Santo" (SPL[4], 1967), norteadores para a transição econômica estadual (Daré, 2010).

3.3.3 Erradicação do café no Espírito Santo

A erradicação dos cafezais na década de 1960 tornou-se uma medida inevitável, inserida em uma política nacional voltada ao controle da superprodução, que havia causado a queda dos preços do café no mercado internacional. Além disso, representava uma estratégia para "liberar áreas para a inserção do capital nacional e internacional no Espírito Santo" (DARÉ, 2010), favorecendo uma nova lógica de acumulação centrada na indústria e nos Grandes Projetos de Impacto, articulados no âmbito do II Plano Nacional de Desenvolvimento (PND) e direcionados, em grande parte, ao mercado externo (IJSN, 2011).

A criação do Grupo Executivo de Recuperação Econômica (GERCA), política do governo federal voltada para a erradicação dos cafezais, constituiu-se como uma das principais estratégias para apoiar os estados produtores e acelerar a substituição produtiva. O programa previa o pagamento de indenização por cova de café erradicada e foi executado em duas etapas: a primeira, entre 1962 e 1966, e a segunda, em 1967, quando o projeto alcançou maior êxito. Ao final dessa fase, foram liberados 299.429 hectares de áreas de plantio no estado do Espírito Santo, correspondente a 303.175 pés de café. (Daré, 2010, p. 51-52).

Siqueira (2001) destaca que, na segunda metade do século XX, a inserção da economia do Espírito Santo no contexto nacional ocorreu principalmente por meio da modernização agrícola, sustentada tanto pela erradicação dos cafezais quanto pelo aproveitamento de pequenos capitais locais, favorecidos por políticas de incentivo fiscal.

3.3.4 Impactos sociais e migração para as cidades pós erradicação e economia capixaba

Com o avanço do processo de industrialização no país e, consequentemente, no estado, a estrutura produtiva local passou por profundas transformações. Até a década de 1960, a economia estava fortemente ancorada no setor primário, especialmente na produção cafeeira. A partir desse período, entretanto, consolidou-se a transição para o setor secundário, impulsionada pelo crescimento das atividades industriais (Daré, 2010).

As mudanças econômicas alteraram não apenas a base produtiva, mas também a dinâmica social e territorial do estado, com forte impacto nos centros urbanos. Pequenos agricultores familiares, impossibilitados de manter a subsistência no campo, migraram em busca de novas oportunidades nas cidades (Daré, 2010).

3 Engenharia Industrial S/A (ECOTEC), empresa contratada no governo de Christiano Lopes Dias Filho, para produzir o estudo "Potencial Florestal e Silvicultura no Estado do Espírito Santo" em 1967 e desenvolver o projeto de instalação da Aracruz Celulose no município de Aracruz (Daré, 2010).

4 SPL (Serviços de Planejamento – Engenheiros e Economistas Associados), empresa responsável em produzir o estudo "A Pecuária Bovina no Espírito Santo".

O acelerado processo de industrialização modificou profundamente o território capixaba, sobretudo na Grande Vitória. Esse movimento foi caracterizado como um verdadeiro *catching-up*, ou seja, o esforço de alcançar determinado nível de desenvolvimento a partir de fatores exógenos, e não da base produtiva anterior (Abe, 1999).

3.3.5 Urbanização acelerada e metropolização

Em menos de uma geração – cerca de três décadas – o Espírito Santo passou de um perfil predominantemente rural para urbano. Em 1960, 71% da população vivia no campo; em 1970, 55%; em 1980, 36%; em 1990, 26%; e, em 2000, apenas 20% permaneciam no meio rural. Assim, cerca de três quartos da população estadual passaram a viver em áreas urbanas, ocupando-se em atividades industriais e no setor terciário, como comércio e serviços (Abe, 1999, p. 29).

A chegada maciça de migrantes à Região Metropolitana da Grande Vitória, motivada pela crise no meio rural e pela procura de melhores oportunidades, teve impacto direto sobre a configuração urbana. O avanço acelerado da industrialização atraiu população para a capital e cidades vizinhas, resultando em forte adensamento demográfico e no processo de metropolização associado ao modelo econômico então vigente (Abe, 1999, p. 29).

A década de 1970 marcou a consolidação de uma nova rede urbana em comparação com a que existia nos anos 1960. Esse movimento foi impulsionado pela modernização da economia do estado, sob a influência do grande capital nacional e estrangeiro, provocando mudanças significativas na estrutura urbana e no perfil populacional da cidade (Siqueira, 2001).

A erradicação dos cafezais marcou o ponto de inflexão em que a economia capixaba deixou de se basear no modelo primário-exportador, passando a se estruturar como uma economia industrializada, com forte concentração na Região Metropolitana da Grande Vitória, que de acordo com Siqueira (2001), "se desenvolveram, sem que ocorresse, tanto em nível federal quanto estadual, uma política urbana global e eficiente".

3.4 Ocupação do espaço pós-erradicação: desemprego e êxodo rural

Além do êxodo rural decorrente da erradicação da cafeicultura no final da década de 1960, o planejamento urbano incompatível com as transformações estruturais ocorridas na década de 1970 constituiu um dos fatores que favoreceram o processo de implosão[5] urbana da cidade de Vitória (IJSN, 2011). Nesse período, a população municipal passou de 85.242 para 136.391 habitantes (IBGE, 1960; 1970), evidenciando um crescimento demográfico desordenado, ultrapassando os limites da própria cidade, criando novas áreas ocupadas informalmente.

Sem infraestrutura para receber o grande fluxo de imigrantes vindos no interior e estados circunvizinhos, a RMGV[6], sofre com um elevado contingente de mão de obra desqualificada, ocupação irregular em áreas de risco e ambientalmente sensível, conforme cita Siqueira (2001):

> Com a expansão acelerada da malha urbana, num processo de ocupação desordenado e crescente, tem início a transformação e descaracterização do espaço fisiográfico da cidade. A população das unidades urbanas cresce, estendendo-se aos limites periféricos dos municípios. Vitória e seus municípios vizinhos passam a enfrentar os problemas da urbanização desordenada,

5 O avanço desordenado da metrópole produziu um cenário de implosão urbana, no qual estruturas sociais, territoriais e institucionais passaram a se fragmentar internamente.

6 Região Metropolitana da Grande Vitória. Fonte: Plano de Desenvolvimento Metropolitano da Grande Vitória. Disponível em: https://planometropolitano.es.gov.br/legislacao-2 Acesso em: 15 ago. 2025.

> principalmente com o surgimento e a expansão de inúmeros bairros periféricos que, juntamente com as favelas, alojam a classe trabalhadora e concentram, tanto a pobreza da cidade, quanto a de seus habitantes. A representação maior da pobreza urbana, nesse processo recente de desenvolvimento modernizante, está nas aglomerações das periferias das cidades, nos morros, nas baixadas, nas regiões de mangues, nas beiras de estradas e das rodovias, não poupando os núcleos centrais das cidades com ocupações faveladas, com alto índice de precariedade urbana. (Siqueira, 2001).

Com a rápida expansão da malha urbana, Vitória e os municípios vizinhos passaram a enfrentar problemas típicos da urbanização desordenada, evidenciados pelo surgimento e pela expansão de inúmeros bairros periféricos e favelas. Esses espaços, que abrigavam majoritariamente a classe trabalhadora, tornaram-se os principais concentradores da pobreza urbana e de suas desigualdades sociais. Com base na análise da problemática capixaba, o Instituto Jones dos Santos Neves (2011, p. 13) aponta que a ausência de políticas sociais e de um planejamento territorial adequado, durante o auge do processo de industrialização, foram fatores cruciais que provocaram graves problemas socioeconômicos, tais como: ocupação irregular do solo urbano, aumento do desemprego, ineficiência nos serviços básicos de saúde e educação, entre outros.

Siqueira (2001) observa que a correlação entre o crescimento urbano acelerado e o agravamento dos problemas de infraestrutura em Vitória já se tornava evidente na década de 1980, especialmente nas áreas de saúde, educação, habitação e transporte coletivo. No que se refere à habitação, a autora ressalta que "as moradias populares não estavam cobrindo a totalidade da população, fato que deu margem à ocupação das áreas periféricas e de morros por ação de invasões", o que contribuiu para a formação de bolsões de pobreza (IJSN, 2011).

No município de Vitória, as obras de infraestrutura implementadas entre os anos de 1970 e 1980, baseadas no projeto do "Novo Arrabalde[7]", embora tenham sido muito importantes para o desenvolvimento da capital, não atenderam às demandas, abrigando as camadas mais favorecidas, num processo de ocupação seletiva, em função da especulação imobiliária e a constante alta de preço da terra (IJSN, 2011). A cidade, marcada por uma geografia composta por morros, ilhas e áreas de manguezal, mesmo após sucessivos aterros, não dispunha de áreas suficientes para absorver o intenso fluxo de imigrantes, onde, segundo Nemer (2024), à partir de 1977, se inicia a ocupação informal da região do contorno da ilha (lado norte/noroeste), caracterizada por manguezais e morros, área onde a prefeitura depositava todo o lixo da cidade.

A ocupação do mangue acabou se consolidando e deu origem à comunidade de São Pedro, que chegou a ocupar quase cinco quilômetros de área, posteriormente divididos em São Pedro I, II, III e IV. Em 1980, essa ocupação abrangia um território três vezes maior que o dos outros setores e abrigava cerca de 15 mil moradores, então chamados de favelados (Siqueira, 2001). Segundo o IJSN (2011), outros bairros nas encostas próximas ao centro – como Fonte Grande, Cabral e Moscoso –, e na porção leste do Maciço Central – como São Benedito e Gurigica –, também passaram a receber grande número de trabalhadores de baixa renda e migrantes atraídos pela expansão industrial e pelas oportunidades de emprego.

A forma degradante em que sobreviviam as pessoas na região noroeste / Grande São Pedro, foi retratada em 1983, pelo documentário *Lugar de Toda Pobreza*, dirigido pelo jornalista Amylton de Almeida, onde

7 Projeto elaborado pela "Comissão de Melhoramento da Capital", em 1896 e coordenado pelo engenheiro-chefe, o sanitarista Francisco Saturnino Rodrigues de Brito,expansão, quase totalmente de uso residencial, abrangia uma área que correspondia a cinco ou seis vezes o tamanho do núcleo urbano existente, além da construção de uma estrada de ligação deste com a Praia do Suá, a oeste, a partir de Jucutuquara. Fonte: Atlas Urbanístico de Vitória. Disponível em: https://atlasurbanistico.com.br/plano/1896/#:~:text=Este%20projeto%20de%20expans%C3%A3o%2C%20quase,assinada%20por%20Saturnino%20de%20Brito. Acesso em: 15 ago. 2025.

abordou a realidade da pobreza dos que viviam e tiravam sustento do lixão instalado junto às palafitas em cima do manguezal, chamando a atenção para o problema latente na capital.

Figura 1 - São Pedro, lugar de toda pobreza. Fonte: DOMÍNIOS DA IMAGEM. Subjetividades da dor: lugar de toda pobreza, de Amylton de Almeida. Disponível em: https://dominiosdaimagem.com.br/2020/09/25/subjetividades-da-dor-lugar-de-toda-pobreza-de-amylton-de-almeida/. Acesso em: 20 nov. 2025.

Figura 2 - São Pedro, lugar de toda pobreza. Fonte: BIBLIOTECA EMEF Neusa Nunes Gonçalves. Você conhece o seu bairro? Nós conhecemos: Becos e travessas. 20 maio 2016. Disponível em: https://emefnng-bibliotecafontedosaber.blogspot.com/2016/05/voce-conhece-o-seu-bairro-nos.html. Acesso em: 20 nov. 2025.

Figura 3 - São Pedro, lugar de toda pobreza. Fonte: Região da Grande São Pedro, Bairro Santo André. Contida em artigo disponível no ResearchGate. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/

De acordo com Freire (2004), até o final da década de 1980, centenas de famílias ainda viviam nessas áreas em condições precárias. O período entre 1990 e 2000 fica marcado pela urbanização e concentração populacional nos bairros, poucas áreas ficam sem ser ocupadas. O que restava de espaços dá origem a loteamentos em Vitória. A mancha urbana atinge todos os limites do município, com exceção do Maciço Central, dos topos rochosos dos morros, dos mangues do Lameirão e estuário do rio Santa Maria e da área do aeroporto (PMV, 2024).

3.5 Avanços após 65 anos da erradicação do café

Conforme Lira *et al*. (2014), em linha com o adensamento populacional, as cidades, a partir da revolução industrial, vêm, cada vez mais, se tornando hegemônicas enquanto pólo de atração de força de trabalho, ao ponto de se tornarem, já no início do corrente século XXI, o local de moradia da maioria da população mundial.

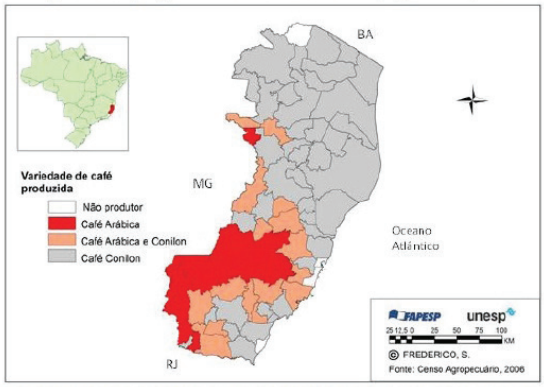
De acordo com o último censo do IBGE (2022), Vitória possuía 322.869 habitantes, apresentando uma densidade demográfica de 3.324,33 habitantes por quilômetro quadrado. Segundo dados do IJSN (2022), entre 2010 e 2022, a Região Metropolitana de Vitória registrou um crescimento populacional de 11,4%, percentual inferior ao verificado na década anterior (2000-2010), quando o aumento foi de 17,32%, evidenciando uma desaceleração no ritmo de crescimento.

3.6 Da erradicação ao reconhecimento mundial

De acordo com Ferraço (2024), após a política de erradicação dos cafezais implementada nos anos 1970, a adoção de métodos modernos de cultivo, a ampliação das lavouras de café conilon, o aumento do consumo nacional e o fortalecimento da indústria brasileira de café solúvel conferiram novo dinamismo à cafeicultura.

Daí em diante, diversos esforços foram realizados pelo Governo do Estado, por intermédio da Secretária de Agricultura, que direciona em 1993, o Programa de Revitalização da Cafeicultura Capixaba (RECAFÉ), com objetivo de aprimorar o café arábica de montanhas e o café conilon do norte do estado. Em 1999, é criado o Programa de Sustentabilidade dos Cafés das Montanhas, e em 2003, cria-se o Primeiro Plano Estratégico de Desenvolvimento da Agricultura Capixaba (PEDEAG), hoje na sua quarta edição. Ferraço (2024), aponta o café como principal gerador de emprego e renda rural no Espírito Santo. Posteriormente marginalizado, conforme descrito, atualmente o Espírito Santo é o maior produtor de café conilon do Brasil, e o país, o segundo maior produtor mundial, estando o Vietnã em primeiro lugar, e o café arábica ocupando a terceira posição no Brasil (INCAPER, 2012).

Atualmente quase todos os municípios do Espírito Santo produzem café. A cafeicultura é a principal atividade econômica em 80% dos 78 municípios capixabas, correspondendo a mais de 40% do Valor Bruto da Produção Agrícola do estado, com produção majoritariamente familiar totalizando 131 famílias envolvidas na produção, com geração anual de empregos com cerca de 400 mil empregos diretos, cenário oposto da época da erradicação (INCAPER,2012).



* Foram considerados municípios produtores de Arábica ou Conilon, aqueles em que 90% ou mais da área plantada correspondia a uma única espécie. Os municípios que apresentaram percentual de diferença inferior a 90% foram considerados produtores de ambos os tipos.

Figura 4 - Municípios produtores de café Arábica e Conilon, Espírito Santo, 2006. Fonte: FREDERICO, S. Caféicultura científica globalizada e as montanhas capixabas. *Revista Sociologia & Antropologia*, v. 3, n. 2, p. 315–335, jul./dez. 2013. Disponível em: https://www.scielo.br/j/sn/a/4rX74hCLyzm5z9G83B-mgyyF/?lang=pt. Acesso em: 27 set. 2025.

Segundo Frederico (2013), o estado possui cerca de 160 hectares de café arábica em produção, as cidades que mais produzem o produto são: Brejetuba, Iúna, Vargem Alta, Ibatiba, Muniz Freire, Irupi, Afonso Cláudio, Domingos Martins, Ibitirama, Castelo, Mimoso do Sul, Santa Teresa, cerca de 95% das lavouras de café arábica são conduzidas sem irrigação.

O aumento produtivo, não por acaso se destaca com a implementação de novas técnicas de manejo e tecnologias adotadas no plantio e produção. Durante o período da erradicação, a forma de plantio por pequenas propriedades foi considerada rudimentar e ultrapassada, hoje órgãos como o Instituto Capixaba de Pesquisa, Assistência Técnica e Extensão Rural (INCAPER), acompanham a produção do café nos municípios (Frederico, 2013).

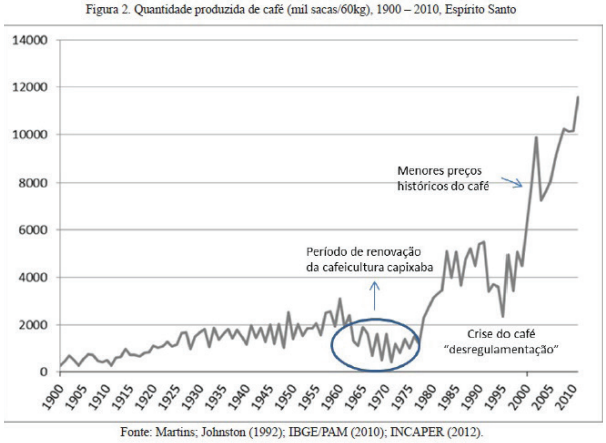


Figura 5 - Quantidade produzida de café (mil sacas/60kg), 1900-2010, Espírito Santo. Fonte: FREDERICO, S. Caféicultura científica globalizada e as montanhas capixabas. *Revista Sociologia & Antropologia*, v. 3, n. 2, p. 315–335, jul./dez. 2013. Disponível em: https://www.scielo.br/j/sn/a/4rX74hCLyzm5z9G83B-mgyyF/?lang=pt. Acesso em: 27 set. 2025.

A necessidade em se investir na produção interna e o surgimento de concorrência externa pleitearam novos investimentos em tecnologias e alterações nas dinâmicas tradicionais de produção (Pereira, Bartholo; Guimarães, 2004). Segundo Argollo Ferrão (2004), fica evidente a presença de uma cultura cafeeira movida pela produção, consumo e paisagens relacionadas na cadeia produtiva do produto.

Logo, observa-se que a cafeicultura capixaba, durante a erradicação marcada pela instabilidade, evolui como atividade estratégica para a economia do estado e do país, ao articular tradição, inovação tecnológica e organização produtiva. Esse processo evidencia não apenas a resiliência dos agricultores locais, mas também a capacidade do setor de se reinventar diante das adversidades, transformando-se em elemento central da identidade e da competitividade do Espírito Santo no cenário nacional e internacional do café.

4. Evolução urbanas de Vitória pós-erradicação

A urbanização intensiva observada no Brasil a partir dos anos 1960 resultou, em grande medida, da política de modernização implementada no período, que redefiniu os fundamentos da economia nacional. Esse processo deslocou o eixo produtivo para a indústria urbana, ao mesmo tempo em que alterou as dinâmicas do campo, rompendo com padrões tradicionais de subordinação econômica. A ausência de políticas voltadas para equilibrar as relações entre áreas rurais e urbanas contribuiu para acentuar a complexidade dessa transformação (Siqueira, 2010).

De acordo com Siqueira (2010), a Grande Vitória não dispunha de infraestrutura adequada para absorver o intenso fluxo migratório oriundo do interior capixaba e de outras regiões do país, o que resultou na formação de um numeroso contingente de trabalhadores com baixa ou nenhuma qualificação.

A cidade de Vitória a partir do final da década de 1970 e início da década de 1980 sofreu um processo de urbanização intenso e descontrolado, que por sua vez, afetou a provisão dos serviços públicos básicos, impactando negativamente suas áreas ambientalmente vulneráveis, tais como os manguezais e o Maciço Central, elevação rochosa composta de vegetação nativa da Mata Atlântica. A Orla Noroeste da cidade é uma região representativa do processo de ocupação urbana informal resultante do intenso crescimento demográfico registrado em Vitória nas últimas décadas do século XX (Bazzarella, 2018).

Conforme cita Siqueira,

> Com a expansão acelerada da malha urbana, num processo de ocupação desordenado e crescente, tem início a transformação e descaracterização do espaço fisiográfico da cidade. A população das unidades urbanas cresce, estendendo-se aos limites periféricos dos municípios. Vitória e seus municípios vizinhos passam a enfrentar os problemas da urbanização desordenada, principalmente com o surgimento e a expansão de inúmeros bairros periféricos que, juntamente com as favelas, alojam a classe trabalhadora e concentram, tanto a pobreza da cidade, quanto a de seus habitantes. (Siqueira, 210 p. 14).

4.1 Região Noroeste do Município de Vitória no processo de urbanização pós fluxo imigratório entre as décadas de 1970 e 1980.

Estudos indicam que a região Noroeste teve início com a comunidade da Ilha das Caieiras, formada inicialmente por pescadores que, antes de se estabelecerem ali, atuavam como canoeiros no transporte de café e outras mercadorias provenientes de Santa Leopoldina com destino ao Porto de Vitória. A abundância de pesca e a tranquilidade do local contribuíram para sua fixação na área, conforme apontam Corrêa e Vasconcelos (2019, *apud* Dias, 2001; Feu Rosa, 1957). À época, a região permanecia isolada do restante

da cidade, cortada por pequenos canais que levaram à caracterização do povoado como uma "ilha" (Corrêa; Vasconcelos, 2019).

Figura 6 - Mapa de Vitória. Fonte: NEMER, Luciana. Mapa dos Bairros de Vitória. *In*: Região da Grande São Pedro, Vitória – ES: resiliência ambiental. Artigo, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Mapa-dos-Bairros-de-Vitoria_fig1_382435756. Acesso em: 20 nov. 2025.

Ainda de acordo com Corrêa e Vasconcelos (2019), a construção da Estrada Serafim Derenzi marcou a primeira grande obra de integração da região à Ilha de Vitória. A partir de 1977, iniciou-se a ocupação de áreas de manguezal e morros no contorno norte/noroeste da ilha, até então utilizadas como depósito de lixo. Esse processo deu origem à favela de São Pedro, que se expandiu rapidamente nos anos seguintes, subdividindo-se em diferentes setores e, já em 1980, reunia cerca de 15 mil moradores (Siqueira, 2010).

Nesse contexto se agrava mais intensamente os problemas sociais, consequentemente, a violência começou a destacar a aglomeração da Grande Vitória em contraste com o resto do estado (IJSN, 2011). A tamanha desordem do local ocupado entrou em pauta no planejamento urbano da capital, o primeiro Plano Diretor Municipal elaborado em 1984, e direcionou a prefeitura local a convidar a população dos bairros para a tomada de decisão, em especial a ambiental. A urbanização do bairro de São Pedro foi a primeira a contar com recursos do Banco Nacional de Habitação (antigo BNH), juntamente com a Caixa Econômica Federal (CEF) (Nemer, 2024).

Já nos anos 90, a expansão urbana alcança praticamente todo o município. A mancha urbana se estende em todas as direções, exceto pelo Maciço Central, os cumes rochosos dos morros, os manguezais do Lameirão e do estuário do rio Santa Maria, e a área do Aeroporto. Se não fossem os limites do município impostos pela baía e pelo oceano, essa mancha se uniria, de fato, em um único aglomerado com as áreas urbanas de Vila Velha, Cariacica e Serra - municípios limítrofes (PMV, 2024).

Ainda segundo Nemer (2024), O PDU de 1996, a Agenda 21 e o Plano Vitória do Futuro corroboraram em iniciativas de inclusão social. O plano Vitória do Futuro era uma resposta à Agenda 21 e apresentou uma política pública que possibilitou, apoiando-se nas boas experiências do Projeto São Pedro, a criação do Programa Integrado de Desenvolvimento Social Urbano e de Preservação Ambiental em áreas Ocupadas por População Baixa Renda, também denominado Projeto Terra, por meio do Decreto n°10131 de 14 de janeiro de 1998.

No período entre 2005 e 2012, a região contou com mais uma intervenção urbana, o Terra Mais Igual, que objetivou promover a melhoria da qualidade

de vida da população socialmente excluída (PLAN, 2014). A região atualmente abriga 10 bairros, sendo eles Resistência, Nova Palestina, Conquista, Redenção, Ilha das Caieiras, Santo André, Santos Reis, São Pedro, São José e Comdusa e conta com mais programas de reestruturações urbanas, sendo o último iniciado em 2018, quando o governo municipal, foi contemplado com financiamento do BID, através do Projeto Vitória Sustentável, conhecido como Programa de Requalificação Urbana e Segurança Cidadã, que tem como objetivo contribuir para melhorar a qualidade de vida da população do Município de Vitória, por meio da redução das desigualdades de desenvolvimento urbano no Município, integrando a região da Orla Noroeste ao resto da cidade. As ações estão concentradas em 10 bairros (mapa de sãomais vulneráveis da cidade, e incluem a construção de edifícios públicos (escolas, unidades básicas de saúde, centro de assistência social, dentre outros), ampliação da cobertura vegetal, estabilização de áreas de risco geológico, dentre outros, construção de decks na Orla do manguezal com o objetivo de ligar o município.

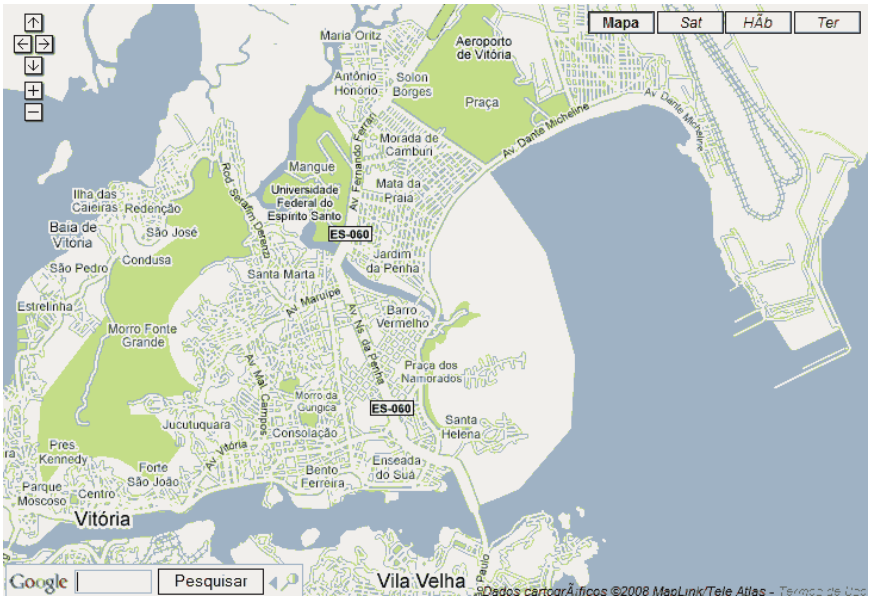


Figura 7 - Bairros de Vitória. Fonte: Cena Vitória. Mapa dos Bairros de Vitória. Disponível em: *http://legado.vitoria.es.gov.br/regionais/geral/Dados/localizacao_bairros.pdf*. Acesso em: 20 ago. 2025.

Conforme citam Almeida e Silveira,

> Todas as acepções sobre desenvolvimento e modernização convergem a um processo de conformação ao crescimento econômico, uma necessidade ligada aos interesses das forças impositivas do pensamento capitalista ocidental, apresentado na forma de capital global que se estabelece com base na economia, princípios de mercado e o impositivo acúmulo de riqueza, alterando os modos de produção local dos países tidos em desenvolvimento (Almeida; Silveira, 2022, p. X).

Britto também comenta,

> Que considerando o contexto atual de modernização tecnológica, os países subdesenvolvidos têm sua configuração espacial afetada de modo determinante pela difusão da informação e do consumo, geradoras de forças de dispersão e concentração que se refletem no espaço geográfico. A modernização também trouxe a tais países o desemprego e a instabilidade da renda, o êxodo rural, além do aumento das disparidades sociais e econômicas dentro da população de modo geral, sobretudo nas cidades (Britto, 2017, p. X).

Com isso, fica notório que grande parte dos problemas urbanísticos relacionados à moradia, saneamento, acessibilidade e segurança, entre outros enfrentados ainda hoje na grande Vitória, resulta de um processo de industrialização e urbanização conduzido sem planejamento e sem a criação de políticas públicas adequadas para as populações que passaram a ocupar as áreas periféricas. Esses grupos foram impulsionados por um movimento migratório compulsório, decorrente da substituição do modelo econômico agrícola pelo industrial na década de 1970.

5. Resultados

Conforme discutido ao longo do referencial, a erradicação dos cafezais no Espírito Santo produziu efeitos que ultrapassam a dimensão agrícola, estimulando mudanças estruturais na economia e na formação do território capixaba. Na visão econômica, a medida expôs a desarticulação de uma base produtiva ativamente dependente da cafeicultura, que mantinha tanto a arrecadação estatal quanto a reprodução social das pequenas propriedades familiares (Dare, 2010).

No contexto social, os impactos foram ainda mais profundos. A desestruturação do café na agricultura desencadeou um intenso processo de êxodo rural, milhares de trabalhadores rurais migraram para a Região Metropolitana da Grande Vitória. Todavia, o grande volume de trabalhadores aliado à falta de empregos e de qualificação profissional fez com que parte dessa população não fosse absorvida pelo novo mercado. Essa parcela, excluída não apenas do trabalho formal, mas também das dinâmicas centrais da cidade, acabou se concentrando em bairros periféricos e favelas, contribuindo para a formação de bolsões de pobreza e para o aprofundamento das desigualdades sociais (Daré, 2010).

Desse modo, os resultados da erradicação exibem um processo de transição contraditório, por um lado abriu caminho para a industrialização, por outro produziu vulnerabilidade sociais urbanas persistentes que se manifestaram na precariedade habitacional, na desigualdade regional e na exclusão de parcelas significativas da população migrante (Daré, 2010).

6. Discussão

De acordo com Siqueira (2001, p. 97), a distribuição desigual do crescimento econômico no Espírito Santo gerou desequilíbrios e contrastes regionais, cujos efeitos impactam diretamente o nível de vida da população, de forma assimétrica entre as diferentes áreas do estado. As consequências da política de erradicação dos cafezais foram profundas tanto no aspecto econômico quanto social. Durante décadas, o Espírito Santo manteve forte dependência da monocultura do café. No entanto, a partir de 1962, com a criação do GERCA, teve início a erradicação dos cafezais considerados antieconômicos, intensificada nos anos de 1966 e 1967. Essa política marcou o início da transição do eixo produtivo estadual do meio rural para o urbano, substituindo a base agrícola cafeeira por grandes projetos industriais (Souza, 2014, p. 93).

O café não apenas sustentava a economia do Espírito Santo, mas também estruturava a agricultura familiar local. Os imigrantes do século XIX se fixaram principalmente na região serrana, onde desenvolveram pequenas propriedades voltadas ao cultivo cafeeiro. Assim, a lógica fundiária dos pequenos produtores moldou significativamente a economia do estado. Apesar da queda nos preços, a manutenção da atividade cafeeira persistiu, refletindo resistência às mudanças introduzidas pela política de erradicação (Souza, 2014, p. 95).

Na economia capixaba, diferentemente de outras regiões, havia uma forte tendência à preservação da capacidade produtiva da cafeicultura, pois, mesmo com os preços em queda, o café permanecia como quase a única fonte de renda para os produtores. Dessa forma, o Espírito Santo demonstrava elevada resistência frente à crise e à desestruturação de sua base produtiva. Por isso, defendia-se a manutenção tanto da capacidade de produção quanto da unidade fundamental desse modelo econômico: a pequena propriedade familiar (Rocha; Morandi, 1984, p. 48).

A respeito da erradicação dos cafezais, foram eliminados 54.887 pés de café na sua primeira fase; na segunda, foram erradicados 108.257, totalizando 163.144 pés removidos, o que liberou uma área de 1.492.248 hectares[8]. Em 1960, a plantação contava com 447.645.103 pés de café, mas em 1970 esse número caiu para 234.845.144, ou seja, houve uma redução de quase metade da área cultivada na década de 1960. A maior parte dessa área passou então a ser destinada à pecuária bovina, que experimentou um crescimento significativo (Rocha; Morandi, 1984, p. 48).

Para Souza (2014, p. 95), a erradicação dos cafezais trouxe um grande impacto não só econômico, mas também social para o Estado. Ao cortar 50% da área plantada de café, passou a se ter grandes prejuízos para os pequenos produtores, conforme já mencionado, onde muitos abandonaram suas propriedades no interior e migraram para a cidade em busca de novas oportunidades.

O excesso de mão de obra não absorvido pelo setor rural resultou em um expressivo contingente de desempregados, que se dirigiu à Grande Vitória em busca de trabalho nas pequenas e médias indústrias, bem como nos grandes empreendimentos industriais iniciados na década de 1970. Até meados da década, o crescimento industrial estadual era impulsionado principalmente por pequenos investidores locais, favorecidos por incentivos fiscais. Posteriormente, os investimentos federais passaram a se somar a esse movimento, com a implantação de grandes projetos industriais no estado (Souza, 2014, p. 95).

Esses grandes empreendimentos industriais, concentrados na região da Grande Vitória, tinham como principal foco atender aos mercados internacionais, trazendo uma nova dimensão à economia capixaba e transformando profundamente a estrutura produtiva do Espírito Santo. Destacam-se a criação da CST (Companhia Siderúrgica de Tubarão), da COFAVI (Companhia Ferro e Aço de Vitória), a usina de pelotização da Vale do Rio Doce, entre outras indústrias (Siqueira, 2001).

Segundo o autor, os grandes projetos chamaram a atenção da mão de obra desempregada vinda do campo, povoando a periferia da Grande Vitória, desenvolvendo favelas no subúrbio e ascendendo os morros da capital, devido à grande demanda e baixa oferta de trabalho, muitos não foram absorvidos pelo mercado de trabalho da região metropolitana (Siqueira, 2001, p. 96).

A mão de obra desempregada dentro da cidade conduziu a uma aglomeração urbana desorganizada resultando em muitos problemas sociais, visto que esses trabalhadores sem emprego ou trabalho ficaram às margens do desenvolvimento que os projetos de industrialização prometiam para o Estado. Isto é, simultaneamente em que a política de erradicação direcionou seus trabalhadores para cidade esvaziando o campo, gerou desemprego no campo e nas cidades, instalando grandes "bolsões de pobreza", onde essa população foi marginalizada (Siqueira, 2001, p. 98).

8 Grande parte das áreas liberadas pela erradicação dos cafezais foi direcionada à formação de pastagens para a pecuária bovina extensiva, processo que se intensificou na década de 1960. Em menor escala, algumas parcelas foram ocupadas por lavouras de subsistência ou permaneceram improdutivas, em razão da baixa fertilidade e da ausência de políticas de uso e manejo do solo no período.

Diante do cenário, o Estado redesenhou sua base que até 1960 era agrícola (café), para industrial apoiada nos grandes projetos industriais, configurando a sociedade capixaba, antes predominantemente rural para urbana com graves problemas de pobreza e desemprego resultado da erradicação (Siqueira, 2001, p. 99).

> Então podemos dizer que a principal consequência dessa política de erradicação do café para o ES foi o êxodo rural, causado pelo desemprego dos trabalhadores que se dedicavam ao café, que sem mais oportunidades de trabalho no interior, acabaram migrando para a cidade, onde formam bolsões de pobreza devido à falta de oportunidade de trabalho também no meio urbano. Entretanto, também abriu espaço para o desenvolvimento de outras culturas agrícolas e da pecuária nas áreas liberadas pela erradicação dos cafezais, tornando o ES cada vez menos dependente do café, e passando a ter uma produção agrícola diversificada. Em paralelo a essa política de erradicação o incentivo aos grandes projetos industriais mudou a base econômica do ES, desenvolvendo uma vocação para o mercado exterior (Siqueira, 2001, p. 98).

Outro fator foi a queda na arrecadação do governo ao ponto que,

> Em uma economia assim tão estreitamente dependente do café pode-se imaginar o impacto verdadeiramente catastrófico do "programa de erradicação de cafezais" realizados a partir de 1962 e, mais intensamente, no período de 1966/67. Sem enfatizar a repercussão desastrosa na renda tributária do Estado, a observação das consequências sociais pode oferecer a visão dramática desse importante componente da crise capixaba (Morais, 2002, p. 226).

7. Conclusão

A política de erradicação dos cafezais, iniciada em 1962 e implementada efetivamente entre 1966 e 1967, tinha como objetivo reduzir a dependência do país em relação à agricultura cafeeira, incluindo o Espírito Santo nesse programa. Em contrapartida, o governo estadual recebeu suporte federal para implantar grandes empreendimentos industriais, diversificar a produção agrícola e expandir a pecuária nas áreas antes ocupadas pelo café.

Além do êxodo rural proveniente da erradicação da cafeicultura no final da década de 1960, o planejamento urbano não condizente com as transformações estruturais da década de 1970, foram fatores que propiciaram o processo de implosão urbana da cidade de Vitória, que na época passou de 85.242 para 136.391 habitantes, conforme visto anteriormente.

Com a rápida expansão da malha urbana e o avanço desordenado da ocupação, o espaço fisiográfico da cidade passa por intensa transformação e descaracterização. O crescimento populacional das áreas urbanas empurra a cidade para seus limites periféricos, e tanto Vitória quanto seus municípios vizinhos passam a enfrentar os impactos dessa urbanização irregular. Nesse processo, multiplicam-se bairros periféricos e favelas que abrigam a classe trabalhadora e concentram grande parte da pobreza urbana e de seus habitantes.

A maior expressão da pobreza urbana, nesse processo recente de desenvolvimento modernizante, manifesta-se nas aglomerações periféricas das cidades – nos morros, nas baixadas, nas áreas de mangue, às margens de estradas e rodovias – sem poupar, inclusive, os núcleos centrais, que também passaram a registrar ocupações faveladas marcadas por forte precariedade urbana.

A correlação entre o inchaço populacional e o agravamento dos problemas de infraestrutura em Vitória já era evidente nos anos 1980, especialmente nas áreas de saúde, educação, habitação e transporte coletivo. No que diz respeito à moradia, os autores observam que as habitações populares não atendiam à totalidade da população, o que favoreceu a ocupação de áreas periféricas e de morro por meio de invasões, contribuindo para a formação de bolsões de pobreza.

Referências

75 ãnos de la CEPAL y el pensamiento cepalino: orígenes de la CEPAL y década de 1950 — modelo centro-periferia e industrialización. **Biblioguías — Biblioteca de la CEPAL**, 2023. Disponível em: https://biblioguias.cepal.org/CEPAL75/decada50. Acesso em: 26 nov. 2025.

ABE, André Tomoyuki. **Grande Vitória, E.S. - Crescimento e Metropolização**. 1999. Tese (Doutorado) — Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999. Acesso em: 31 jul. 2025.

ABE, Armando. **Espírito Santo: a nova economia**. Vitória: EDUFES, 1999.

ALMEIDA, Patrícia Silva de; SILVEIRA, Daniel Barile da. **Reflexões sobre desenvolvimento e cultura: um diálogo entre a teoria pós-desenvolvimentista de Arturo Escobar e o multiculturalismo de Boaventura de Sousa Santos**. **Revista da Faculdade de Direito da UFRGS**, Porto Alegre, n. 48, p. 165-184, 2022. DOI: https://doi.org/10.22456/0104-6594.94835. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/revfacdir/article/view/94835/84811. Acesso em: 11 ago. 2025.

BAER, Werner. **A economia brasileira**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1965.

BANCO INTERAMERICANO DE DESENVOLVIMENTO (BID). **Programa de requalificação urbana e segurança cidadã de Vitória**. Vitória: BID, 2018.

BECKER, Bertha. **O Norte do Espírito Santo: região periférica em transformação**. 1969. 130 f. Tese (Concurso para Livre-Docência) — Instituto de Geociências da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1969.

BRITTO, Lays. O espaço dividido: os dois circuitos da economia urbana dos países subdesenvolvidos. **Goiânia**, v. 3, n. 1, p. 165-169, 2017.

Cafeicultura — Café Arábica. **INCAPER**, 2025. Disponível em: https://incaper.es.gov.br/cafeicultura-arabica. Acesso em: 26 set. 2025.

CORRÊA, Felipe Ramaldes; VASCONCELOS, Flávia Nico. **Pescadores artesanais e comunidade tradicional da Ilha das Caieiras/Vitória em perspectiva histórica.** In: BLANC, Manuela V.; VASCONCELOS, Flavia N. (Org.) **Reflexões sobre o urbano no espírito santo**: do público ao político e algumas representações sociais. Serra: Editora Milfontes, 2018.

CONAB. Acompanhamento da Safra Brasileira de Café — Safra 2022. **Gov.br**, 2025. Brasília: Companhia Nacional de Abastecimento, 2022. Disponível em: https://www.gov.br/conab/pt-br/atuacao/informacoes-agropecuarias/safras. Acesso em: 26 nov. 2025.

Cultivares de Coffea arabica e Coffea canephora no Brasil. **Embrapa**, 2025. Brasília: EMBRAPA, 2020. Disponível em: https://www.embrapa.br/cafe. Acesso em: 21 nov. 2025.

DARÉ, Raquel. **A crise do café e a ideologia desenvolvimentista no Espírito Santo**. 2010. Dissertação (Mestrado em Geografia) — Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2010.

DA ROS, César A. (2008). **Texto introdutório da aula teórica da disciplina de Extensão Rural (IH 447) referente à Unidade 1: agricultura e desenvolvimento rural. Departamento de Letras e Ciências Sociais,** Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

DE LUCA, Tania Regina. **Práticas de pesquisa em história**. São Paulo: Contexto, 2020.

Evolução urbana. **Prefeitura de Vitória**, 2025. Disponível em: https://www.vitoria.es.gov.br/cidade/evolucao-urbana. Acesso em: 15 ago. 2025.

FERRAÇO, Ricardo. **Da erradicação ao reconhecimento mundial: a revolução do café capixaba**. **A Gazeta**, 2025. Disponível em: https://www.agazeta.com.br/artigos/da-erradicacao-ao-reconhecimento-mundial-a-revolucao-do-cafe-capixaba-0924. Acesso em: 26 set. 2025.

FREDERICO, S. **Cafeicultura científica globalizada e as montanhas capixabas: a produção de café arábica nas regiões do Caparaó e Serrana do Espírito Santo. Sociologias**, Porto Alegre, v. 15, n. 34, p. 114-138, 2013. Disponível em: https://www.scielo.br/j/sn/a/4rX74hCLyzm5z9G83BmgyyF/?lang=pt. Acesso em: 26 set. 2025.

FREIRE, Ana Lucy de Oliveira. **Projetos de Urbanização em Vitória: Aspectos do Processo de Produção de uma Metrópole Moderna**. **GEOUSP**. São Paulo, v. 8, n. 1, 2004.

FURTADO, Celso. **Formação Econômica do Brasil. 32 ed. São Paulo:** Companhia Editora Nacional, 2005.

HOLANDA, Sérgio Buarque. **História Geral da Civilização Brasileira: a época colonial. v. 2.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

HOMEM DE MELO, F.B. **A política econômica e o setor agrícola no período pós-guerra**. **Revista Brasileira de Economia**, v. 33, n. 1, p. 25-63, Rio de Janeiro, 1979.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo demográfico: 1960**. Rio de Janeiro: IBGE, 1960.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Censo demográfico: 197**0. Rio de Janeiro: IBGE, 1970.

INSTITUTO JONES DOS SANTOS NEVES (IJSN). **O processo de industrialização e urbanização no Espírito Santo**. Vitória: IJSN, 2011.

INSTITUTO JONES DOS SANTOS NEVES (IJSN). **II Plano Nacional de Desenvolvimento e os grandes projetos no Espírito Santo**. Vitória: IJSN, 2011.

INSTITUTO BRASILEIRO DO CAFÉ (IBC)**. Departamento de Assistência à Cafeicultura: o programa de diversificação no Espírito Santo**. 1967.

INSTITUTO JONES DOS SANTOS NEVES (IJSN). **Processo de urbanização, estrutura demográfica e violência no Espírito Santo**. Vitória: IJSN, 2011.

INSTITUTO JONES DOS SANTOS NEVES (IJSN). **Resultado do Censo 2022 e Análise da população da regiões metropolitanas (RMs) com ênfase na Região Metropolitana da Grande Vitória.** Vitória: IJSN, 2022.

INSTITUTO JONES DOS SANTOS NEVES (IJSN). **Processo de urbanização, estrutura demográfica e violência: Análise no Espírito Santo e Vitória**. Vitória: IJSN, 2011.

LINDENBERG, Carlos F. M. **A economia espírito-santense em face do problema do café. Vitória: Imprensa Oficial**, 1961.

LINO, Leandro de Souza. **Os caminhos para a produção no interior do Espírito Santo. Orientadora:** Andreína Nigriello. 2021. 612 p. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) — Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2021.

LIRA, Pablo; OLIVEIRA JÚNIOR, Adilson Pereira de; MONTEIRO, Latussa Laranja (ed.). **Vitória - transformações na ordem urbana: metrópoles, território, coesão social e governança democrática**. 1. ed. Rio de Janeiro: Letra Capital; Observatório das Metrópoles, 2014.

MORAES, Antonio C. R. **Bases da Formação Territorial do Brasil**. 1991. Tese (Doutorado em Geografia Humana) — Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

NAGAY, Júlio. **Café no Brasil: dois séculos de história**. Campinas: UNICAMP, 1999. Disponível em: https://www.eco.unicamp.br/images/arquivos/artigos/882/formacao3-2.pdf. Acesso em: 12 ago. 2025.

NEMER, Luciana. **Região da Grande São Pedro - Vitória — ES: resiliência ambiental. Periódico Técnico e Científico Cidades Verdes,** v. 12, n. 36, 2024.

NIEDERLE, Paulo A.; RADOMSKY, Guilherme F. (org.). **Introdução às teorias do desenvolvimento**. Porto Alegre: UFRGS, 2016. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/163909/001026149.pdf?sequ. Acesso em: 11 ago. 2025.

POLÍTICAS PÚBLICAS (PLAN). Avaliação externa do programa terra mais igual - Consolidação dos resultados (2005-2012). São Paulo: PLAN, 2012. Disponível em: https://www.plan-eval.com/repositorio/arquivo/artigo/RelFinal_TerraMaisIgual.pdf. Acesso em: 26 nov. 2025.

População nos Censos Demográficos, segundo os municípios das capitais — 1872/2010. **IBGE**, 2010. Disponível em: https://censo2010.ibge.gov.br/sinopse/index.php?dados=6. Acesso em: 04 ago. 2025.

ROCHA, Haroldo Corrêa, MARANDI, Ângela Maria. **Cafeicultura e grande indústria: a transição no Espírito Santo 1955-1985**. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1984.

ROSTOW, Walt Whitman. **The stages of economic growth: a non-communist manifesto. Cambridge: Cambridge University Press, 1960**.

SIQUEIRA, Maria da Penha Smarzaro. **Industrialização e empobrecimento urbano: o caso da Grande Vitória (1950—1980)**. Vitória: DUFES, 2001.

SIQUEIRA, Geraldo. **Urbanização e metropolização no Espírito Santo**. Vitória: EDUFES, 2001.

SOUSA, Antonio Carlos Rocha de**. A política de erradicação de cafezais em 1962: recepção e repercussão na imprensa e suas consequências para a economia capixaba**. **Revista Sinais - UFES**, Vitória, v. 2, n. 1, p. 80—99, 2014. Disponível em: https://revistasinais.ufes.br. Acesso em: 01 ago. 2024.

Vitória. **IBGE**, 2022. Disponível em: https://cidades.ibge.gov.br/brasil/es/vitoria/panorama. Acesso em: 15 ago. 2025.

TRANS VERSO

03 **Racismo e a vergonha pelo vestuário que manifesta negritude**

recebido em 28/09/2025
aprovado em 28/10/2025

Racismo e a vergonha pelo vestuário que manifesta negritude

Marcelo Machado Martins
machadomartins@yahoo.com.br
Universidade Federal de Pernambuco

Isaac Matheus Santos Batista
isaacmsbatista@gmail.com
Universidade Federal de Pernambuco

Maria Alice Vasconcelos Rocha
modalicebr@gmail.com
Universidade Federal Rural de Pernambuco

RESUMO (PT): Este artigo estuda relatos de pessoas negras brasileiras do Movimento da Negritude sobre o racismo direcionado ao uso de vestuário. Aplicando uma teoria semiótica sobre a vergonha a dados etnográficos, identificamos três eixos narrativos que estabelecem a relação entre vestuário e racismo: 1) a vergonha pelo vestuário relacionado ao corpo negro desvalorizado pelo racismo; 2) a vergonha pelo vestuário relacionado à cultura negra/africana desvalorizada pelo racismo; 3) a vergonha pelo vestuário relacionado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana desvalorizadas pelo racismo. A vergonha funciona como mecanismo de manipulação provocatória que, através do preconceito e discriminação racistas, busca promover a rejeição, abandono ou ocultamento do vestuário que expõe ou reforça os traços corporais da "raça" negra, do vestuário da cultura negra e do vestuário das religiões afro-brasileiras. Contudo, o Movimento da Negritude resiste às provocações, adotando, mantendo e expondo esses vestuários reprovados pelo racismo como forma de recuperação e manutenção do orgulho.

Palavras-chave: vestuário, racismo, vergonha, cultura do design, Movimento da Negritude.

ABSTRACT (ENG): *This article examines accounts of Black Brazilians from the Blackness Movement regarding racism directed at apparel. Applying a semiotic theory of shame to ethnographic data, we identify three narrative axes that establish the relationship between clothing and racism: 1) shame for apparel related to the Black body devalued by racism; 2) shame for apparel related to Black/African culture devalued by racism; 3) shame for apparel related to Afro-Brazilian/African-based religions devalued by racism. Shame functions as a mechanism of provocative manipulation that, through racist prejudice and discrimination, seeks to promote the rejection, abandonment, or concealment of apparel that exposes or reinforces the bodily traits of the Black "race," clothing related to Black culture, and clothing related to Afro-Brazilian religions. However, the Blackness Movement resists these provocations, adopting, maintaining, and displaying these garments, disapproved by racism, as a way of reclaiming and maintaining pride.*

Keywords: *apparel, racism, shame, culture of design, Blackness Movement.*

1. Introdução

O presente artigo é parte dos resultados de uma etnografia que buscou compreender os sentidos do consumo de vestuário pelo Movimento da Negritude (sendo tal movimento definido amplamente como sendo formado por pessoas negras antirracistas e que lutam pela valorização da negritude, da identidade negra ou dos indivíduos negros [Domingues, 2005]). Enquanto os resultados tiveram um total de 590 páginas, aqui objetivamos descrever e apresentar nossa compreensão especificamente sobre o modo como as pessoas negras brasileiras participantes do estudo compreendem que o racismo e eurocentrismo afetam as escolhas de uso ou não uso de seu vestuário.

Essa pesquisa se mostra relevante por contribuir com um pouco mais de conhecimento sobre aquele aspecto do preconceito e da discriminação racial que se naturaliza no cotidiano, o qual Turra e Venturi (1995) chamaram de "racismo cordial": esse racismo quase silencioso que se revela no dia a dia nas relações interpessoais, e que é tão natural que não parece ser racismo, mas simples gosto e opinião.

Tal problema de pesquisa surgiu da escassez de referências que relacionem racismo e vestuário, e do próprio clamor das pessoas negras antirracistas por textos acadêmicos que falem sobre esse assunto e exponham a perversidade com que elas têm que lidar diariamente devido a uma estrutura opressora.

2. Fundamentação teórica

Seguimos o entendimento de Julier (2014), autor que compreende o design enquanto o "objeto", o "espaço", e a "imagem". Em sua visão, os objetos não existem isoladamente, seus sentidos dependem da interação com outros objetos, pessoas, situações, serviços, ambientes etc. Ele indica que para ir além de uma leitura dos aspectos materiais, é preciso levar esses fatores em questão. Além disso, ele propõe que se pense numa Cultura do Design. Jullier liga o "designer", a "produção" e o "consumo" uns aos outros e todos ao centro que é o design (objeto/espaço/imagem): ele chama as relações entre eles de "domínios da Cultura do Design", e informa que isso permite pensar todas as possibilidades de interação entre eles, sempre unindo ao Design.

Nesse trabalho, escolhemos seguir o enquadramento apresentado por Julier (2014) sobre os domínios da Cultura do Design, ligando o objeto ao consumo de pessoas negras brasileiras do Movimento da Negritude. Dentre as diversas classes de objetos, nossa atenção se dará ao vestuário, o qual pode ser definido como o conjunto de roupas e acessórios a serem usados sobre o corpo (Barnard, 2003).

Nós abordamos o consumo de vestuário enquanto uma prática cultural, tomando o conceito antropológico de cultura material na perspectiva pós-estruturalista dos Estudos Culturais (Hall, 2006, 2016). De maneira geral, a cultura material se refere às coisas materiais do mundo físico que possuem uma existência com sentido no contexto cultural de uma sociedade humana, normalmente coisas materiais modificadas, manipuladas ou criadas diretamente pelos humanos. (Lima, 2011).

O pós-estruturalismo, que é a perspectiva dominante na Antropologia atualmente, nega a ideia de que os artefatos "revelam" ou "falam por si só" sobre uma comunidade humana; e afirma que o cientista é que constrói as narrativas sobre essas comunidades que ele estuda. Os artefatos, a cultura

material, são principalmente vistos como práticas culturais que constroem sentido na cultura-representação. Os artefatos são tidos como elementos que constroem a própria cultura, ao invés de serem tidos como reflexos de uma estrutura cultural pré-estabelecida. Assim, a cultura material constrói, reproduz e legitima os valores, ideias, estruturas, hierarquias, identidades. (Hall, 2016; Lima, 2011).

No pós-estruturalismo, a cultura material é considerada como "linguagem" ou como "texto", mas entre aspas, pois apesar de não haver uma gramática estruturalmente regrada, reconhece-se que a cultura material é formada por signos compostos por significantes e significados que se ligam por regras arbitrariamente criadas pelos grupos humanos. O significado não é fixo dentro de uma estrutura, mas emerge em contextos específicos de uso e interpretação. (Hall, 2016; Lima, 2011).

Além de reconhecerem a variabilidade da cultura, os estudos da antropologia arqueológica de abordagem pós-estruturalista acabam valorizando a variabilidade de perspectivas teóricas e métodos. Há influências e combinações de marxismo, estruturalismo, semiótica, dentre outras disciplinas e teorias críticas. Essa falta de unificação de pensamento e valorização da interpretação são justamente os focos principais das críticas à perspectiva pós-estruturalista nos estudos de cultura material, a qual é rejeitada por alguns que a consideram não científica e subjetiva. (Lima, 2011).

No contexto dos estudos da antropologia arqueológica com a perspectiva pós-estruturalista, foi proposta e desenvolvida uma atenção maior para a estética da cultura material, ou seja, para essa parte da cultura material que pode ser percebida pelos sentidos (olfato, paladar, tato, visão e audição). Na busca pela interpretação dos significados, passou-se a observar essas características significantes com mais esmero. É notado o fato de que os humanos experimentam o mundo pelos sentidos, e constroem sua cultura material, constroem sua cultura mesmo, manipulando formas e cores, sons, sabores, cheiros, texturas táteis etc. (Lima, 2011).

É nessa perspectiva pós-estruturalista que nosso trabalho se encaixa, por tratarmos o vestuário como prática cultural que constrói sentido na representação, e por termos objetivos de pesquisa que buscaram compreender/interpretar esses sentidos no contexto de consumo da comunidade humana estudada. Temos em mente que os artefatos da cultura material possuem uma existência com sentido no contexto da comunidade humana que os produz e utiliza; e ao mesmo tempo os artefatos da cultura material participam da construção da existência com sentido da própria comunidade humana em que são produzidos e utilizados.

Vamos explicar melhor essa noção de cultura como representação, utilizando alguns textos de Stuart Hall (1932-2014), pesquisador jamaicano-britânico que segue a perspectiva pós-estruturalista em seus estudos culturais. Entendemos representação como a "produção de sentido pela linguagem." (Hall, 2016, p. 32). Há dois sistemas de representação, pelos quais os conceitos são agrupados, classificados, organizados e relacionados. O primeiro é um sistema de representação mental, ou mapas mentais, no qual temos internamente conceitos acerca das coisas do mundo real ou imaginário. O segundo sistema de representação é a linguagem, que é um meio de usar signos (constituídos pela união de significante e significado) para entender e dar a entender esses conceitos, ideias e valores internos.

O conceito de linguagem da abordagem pós-estruturalista é influenciado, mas não limitado, por Ferdinand de Saussure (1857-1913), que foi um estruturalista, o qual defendeu a ideia de que a linguagem é constituída por significantes que produzem significados na medida em que integram um sistema que se baseia em diferenças. É desse tipo de relação que surge a possibilidade de diferenciar um significante de outro, que é o que cria o sentido. Por exemplo, nós sabemos o que é um homem não porque isso seja definido por natureza ou vontade divina, mas porque somos capazes de diferenciar um homem de uma mulher. (Hall, 2016).

"A relação entre significante e significado não é permanentemente fixa." (Hall, 2016, p. 59). Porém, seria impossível estabelecer comunicação se cada pessoa desse sentido às coisas de maneira diferente. Desse modo, para "fixar" determinado significante à determinado significado, são compartilhados códigos culturais que "estabilizam o sentido dentro de diferentes linguagens e culturas." (Hall, 2016, p. 42). São esses códigos que permitem que saibamos qual significado está associado àquilo que vemos ou ouvimos, e que significantes devemos usar para comunicar nossos conceitos mentais, de modo que se torna possível interpretar os sentidos das coisas e construir uma mensagem inteligível aos outros.

É importante notar que esses códigos não são eternos, podendo mudar no tempo e no espaço. Assim, pode-se afirmar que cada sociedade produz, categoriza, organiza e associa significantes e significados de forma distinta, aleatória e arbitrária. "Todos os sentidos são produzidos dentro da história e da cultura." (Hall, 2016, p. 59). Portanto, a linguagem possui uma dimensão social, depende da cultura de uma sociedade para ter seu funcionamento definido e poder ser usada pelos sujeitos individualmente nas interações que estabelecem uns com os outros.

Conforme Hall (2016), a representação é o que liga as coisas do mundo real ou imaginário, nossos conceitos mentais e a linguagem com seus signos e códigos. "Ela é a produção de significado dos conceitos da nossa mente por meio da linguagem. É a conexão entre conceitos e linguagem que permite nos referirmos ao mundo real ou imaginário dos objetos, sujeitos ou acontecimentos." (HALL, 2016, p. 35). Nenhuma coisa existe com sentido fora da representação. É na representação que o sentido é construído. A representação é uma "prática significante, uma prática que produz sentido, que faz os objetos significarem." (Hall, 2016, p. 46).

A importância da representação como uma prática significante nos impede de pensar no vestuário como mero reflexo de uma cultura já estabelecida ou como transmitindo uma mensagem intencional. Sob a perspectiva pós-estruturalista, as roupas e acessórios devem ser vistos como signos que participam da construção de sentidos por serem partícipes de práticas culturais humanas que produzem sentido em sua representação. As práticas vestimentares são práticas culturais, elas produzem sentido na medida em que são representadas.

É essa perspectiva de cultura e representação que guiou nossa pesquisa para atingir o objetivo que elencamos previamente. Dessa perspectiva, todas as falas, todo o vestuário formado por roupas e acessórios, todos os cenários, gestos, expressões e aparências corporais, textos (verbais, visuais, sincréticos), objetos, sentimentos e reações, nomes, hierarquias etc., tudo foi considerado como sendo práticas culturais que produzem sentido na representação.

3. Metodologia

Para atingir nossos objetivos, alinhamos a teoria explicitada na seção anterior ao método etnográfico que é próprio da Antropologia. Tal método foi aplicado no contexto *online*, por meio da observação e participação efetuada junto ao perfil do *Facebook* dos participantes da pesquisa.

No Quadro 1, apresentamos um resumo do passo a passo da pesquisa etnográfica conforme três autores. Em seus respectivos textos, Uriarte (2012) e Oliveira (1998) discorrem acerca do trabalho do antropólogo, mostrando o que é e como se dá a etnografia para esse pesquisador/profissional, e eles têm um foco no ambiente físico e territorializado; enquanto Kozinets (2010) adapta a etnografia para as comunicações mediadas pelas tecnologias que acessam a internet.

Etapas gerais da etnografia	**Autores revisados**		
	Uriarte (2012)	**Oliveira (1998)**	**Kozinets (2010)**
Etapa 1 **Absorção de teorias e conhecimentos prévios**	Segundo o autor, o primeiro passo da etnografia seria apreender as teorias da antropologia e aquelas já escritas sobre o grupo que se pretender estudar, pois apenas dessa forma seria possível levantar questionamentos e ter aqueles momentos de compreensão em que as informações fazem sentido, momentos esses chamados de "sacadas" ou "insights".	Para o autor, é preciso estar familiarizado com as teorias existentes, pois elas ajudam a apreender categorias e relações que de outro modo seriam difíceis de perceber. O autor escreve que antes de ir à campo, o pesquisador já acessa, por meio de teorias, conhecimentos que podem ser relevantes para compreensão da comunidade em que irá se inserir.	Para o autor, a etnografia foca em uma pesquisa qualitativa de abordagem indutiva. As teorias antropológicas no geral e aqueles conhecimentos teóricos já produzidos sobre a mesma comunidade humana que o pesquisador pretende estudar podem ser usadas na etnografia para ampliar a visão acerca de um fenômeno, ajudar o pesquisador a usar termos e definições já cunhados, e criar um vínculo do estudo do pesquisador com outras pesquisas que estão sendo feitas em temáticas semelhantes. Entretanto, a teoria não precisa limitar o estudo, nem a etnografia precisa ser feita apenas para confirmar teorias já existentes, pois a realidade pode extrapolar e contradizer o que já foi escrito sobre ela.

Etapas gerais da etnografia	Autores revisados		
	Uriarte (2012)	**Oliveira (1998)**	**Kozinets (2010)**
Etapa 2 **Pesquisa de campo com observação, participação e interação na sociedade humana escolhida**	Para o autor, o campo não seria fornecedor de dados, mas de informações que seriam transformadas em dados através da reflexão empreendida pelo pesquisador. A primeira parte da pesquisa de campo é a descrição do que é percebido pela visão e audição. A pesquisa de campo se dá através da observação-participativa, pela qual o etnógrafo cria uma relação dialógica com a sociedade estudada. A segunda parte é a interpretação dos dados: é organizada uma ordem nas coisas, os sentidos começam a ser construídos na mente do pesquisador de forma subjetiva. Para o autor, os sentidos e a ordem só são percebidos com o dispêndio de um longo tempo junto à comunidade estudada.	O autor mostra que o antropólogo tem de saber ouvir as pessoas que participam da etnografia feita por ele. Elas devem ser interlocutoras de um diálogo e não apenas informantes do pesquisador, como num monólogo. Para o autor, a relação dialógica permite que a visão de mundo do pesquisador e do participante da pesquisa se confrontem e se misturem. Não se pode esperar que os monólogos produzidos em entrevistas mais restritas criem uma objetividade e neutralidade que garanta a plena concepção da verdade acerca do objeto de estudo. Para ele, a etnografia exige a interação entre os humanos da comunidade estudada e o pesquisador. O autor explica que a etnografia envolve, em regra, a observação-participante junto ao grupo estudado, de maneira que se trata de um ato cognitivo que permite a compreensão de sentidos que escapam a metodologias "monológicas".	O autor divide a pesquisa de campo em algumas ações. Primeiro haveria o momento do "entrée", que significa "entrada", em que se procede com a identificação de espaços online, culturas ou comunidades online onde seja possível fazer a etnografia. Após selecionar a comunidade, inicia-se a "coleta de dados". Para Kozinets (2010), vivenciar a comunidade humana estudada, comunicando-se com seus membros, já é fazer o trabalho de coleta de dados, pois é a partir da observação-participante que o pesquisador poderá compreender os sentidos das práticas do grupo de pessoas que está sendo investigado, o que exige um processo longo de interação e imersão na cultura dos indivíduos. Para o autor, três tipos de dados podem ser coletados na etnografia: dados de arquivo, dados induzidos, e notas de campo. O etnógrafo registra aquilo que foi vivenciado junto à comunidade humana, enquanto é tocado e mudado por aquelas interações e comunicações, passando a compreender as práticas culturais dos participantes. A ação de "interpretação dos dados" se dá no próprio ato de vivência junto à comunidade estudada, pois é na observação e participação que os sentidos vão ser compreendidos.
Etapa 3 **Escrita dos resultados**	É o momento em que o pesquisador transforma em texto escrito as coisas que ele viu e ouviu e os sentidos que ele apreendeu. Deve-se entender que o texto do etnógrafo é uma interpretação que foi construída no diálogo que ele manteve durante um longo período com os integrantes da comunidade. Na escrita, deve-se apresentar tanto aquelas informações descritivas, quanto a ordem que se apreendeu nas coisas, além de interrelacionar as percepções às teorias em que se baseia.	Ele defende que a o momento da escrita é muito diferente do momento do trabalho de campo. Enquanto o primeiro é um ato cognitivo feito no estar lá, junto, no campo, o segundo é feito de forma distanciada, se pensando e se escrevendo sobre a comunidade já não mais estando nela. Na escrita, propõe-se uma interpretação da cultura da comunidade estudada, a qual é baseada nos dados colhidos durante o trabalho de campo, os quais não são puros, mas são construídos pelo etnógrafo.	De acordo com o autor, inicialmente, pensava-se que o resultado de uma pesquisa etnográfica refletia fielmente o comportamento e a cultura de um determinado grupo de pessoas. Entretanto, assim como em qualquer outro texto científico, os resultados de uma pesquisa etnográfica são representações feitas acerca de uma realidade. Por isso, o texto final que é feito de uma pesquisa etnográfica é chamado "representação da pesquisa", de modo a reconhecer o papel do pesquisador na elaboração desse material e o fato de que o conteúdo apresentado é um ponto de vista, uma interpretação acerca das pessoas estudas e não a realidade em si, o que permite que outras pessoas possam fazer pesquisas acerca da mesma comunidade e descobrir novas interações ou mesmo questionar teorias já feitas acerca dela.

Quadro 1 - Resumo do método etnográfico por três autores. Fonte: elaborado pelos autores, a partir de Uriarte (2012); Oliveira (1998) e Kozinets (2010).

A partir desse quadro comparativo, percebe-se que, no geral, os três autores estão alinhados em seus pensamentos. Para os três, a etnografia tem uma "primeira etapa" em que se apreende as teorias e conhecimentos já existentes sobre a antropologia, sobre a etnografia e sobre assuntos relacionados ao próprio grupo que será estudado. Na "segunda etapa", ocorre a pesquisa de campo, que se dá através de várias técnicas, mas que tem como essência a observação-participante durante longo período, onde o pesquisador vai observar, interagir e participar da comunidade humana que estuda a fim de compreender as práticas culturais da comunidade. Por fim, há o trabalho de escrita onde se faz uma representação da pesquisa sobre a comunidade humana estudada, mostrando os dados coletados e as interpretações do pesquisador.

Foram exatamente essas etapas do método etnográfico que utilizamos em nosso estudo, aplicando-as conforme segue:

1. **Absorção de teorias e conhecimentos prévios:** nessa etapa, recuperamos os textos sobre cultura material, Antropologia e etnografia que fundamentaram nosso estudo. Além disso, buscamos compreender a história do racismo e das manifestações de resistência contra o racismo ao longo do tempo. Também nessa etapa, recorremos a Domingues (2005) para entender a história do Movimento da Negritude, o qual nos ajudou a entender que se trata de um movimento plural que toma a ideia de negritude como algo central na luta antirracista e pela valorização dos negros e negras; sendo negritude um termo que varia de sentido conforme o contexto histórico e cultural.

2. **Pesquisa de campo com observação, participação e interação na sociedade humana escolhida:** nesse segundo momento, fizemos a busca por perfis de *Facebook* de pessoas negras brasileiras que demonstravam, em seus posts, um engajamento na luta antirracista e a favor da valorização da negritude. Tal busca ocorreu por meio de procura intencional por observação prévia das publicações de usuários do *Facebook*, começando a busca em grupos do Movimento Negro, e prosseguindo numa espécie de "bola de neve", onde íamos olhando os amigos das pessoas para ver se encontrávamos outros sujeitos com semelhante comportamento, e até mesmo o próprio algoritmo do *Facebook* ia recomendando perfis que postavam temáticas semelhantes. Ao todo, conseguimos a autorização de 64 pessoas para efetuação da etnografia, moradoras de diversos estados do país. A coleta de dados durou desde meados de 2017 até dezembro de 2018, e foi feita através de prints dos posts que apareciam na linha do tempo ou que o pesquisador buscava no histórico dos participantes. Utilizamos arquivos do *Word* para escrever as notas de campos, as percepções e as compreensões que iam surgindo ao longo do tempo observando e interagindo com o grupo. Foi a partir da observação-participante de longa duração que pudemos compreender a construção de narrativas em comum e categorias que só eram possíveis de perceber nessa convivência longa com olhar atento. Foi a partir disso, também, que tivemos aquele momento de compreensão (a sacada ou *insight*), onde entendemos que algumas dessas narrativas que relatavam o racismo em relação ao vestuário se encaixam na teoria semiótica discursiva sobre a vergonha da qual já tínhamos conhecimento prévio. Foi nesse tempo dispendido junto aos participantes que, num ato interpretativo, pudemos compreender que os dados caóticos geravam três categorias de áreas em que o vestuário se liga a

negritude e, por isso, é alvo de racismo. Essas áreas são: 1) o corpo negro; 2) a cultura negra/africana; 3) as religiões afro-brasileiras/de matriz africana.

3. **Escrita dos resultados:** a escrita etnográfica costuma ser muito descritiva, devido à busca pela verossimilhança. Os *prints* das postagens podem ser entendidos como descrições. As interpretações aparecem na própria categorização de tipos de vestuário e de narrativas sobre a vergonha em que tais vestuários se inserem. Para garantir o anonimato e privacidade dos participantes, usaremos nomes fictícios e ocultaremos rostos, nomes e locais.

4. A teoria da vergonha aplicada aos dados etnográficos

Seguindo uma lógica pós-estruturalista que, como dissemos anteriormente, valoriza a pluralidade de perspectivas teóricas, Kozinets (2010) afirma que, embora a etnografia seja um método específico da antropologia, é possível e aceitável usar enquadramentos teóricos e métodos de outras disciplinas para auxiliar na compreensão dos dados obtidos durante a observação-participante de longa duração. Por esse motivo, utilizaremos um enquadramento teórico da Semiótica Discursiva que trata acerca do sentimento de vergonha, o qual nos auxiliará a entender melhor os relatos dos participantes.

A utilização dessa abordagem teórica sobre a vergonha se justifica porque, assim como os Estudos Culturais que se baseiam na linguística saussuriana para entender os significados da cultura como existentes apenas na representação pelo uso da linguagem; da mesma forma, a Semiótica Discursiva entende que os sentidos são construídos com o uso de signos e também bebe da fonte de Saussure. A Semiótica Discursiva é relevante para nosso tema, pois, diferente de muitas abordagens que focam extremamente na fala individual, ela traz estudos que também focam nas estruturas narrativas que se repetem entre os falantes. Ao tomarmos mão dos dados etnográficos e enquadrá-los dentro dessas estruturas narrativas já teorizadas, podemos compreender sentidos pertinentes ao nosso grupo.

Na semiótica discursiva, a vergonha é considerada um sentimento (ou paixão) oposto ao do orgulho. De acordo com Harkot-De-La-Taille e De La Taille (2004), a vergonha e o orgulho, além de serem reveladores do que é considerado bom ou mau dentro de um grupo, ainda tornam explícito quais os valores que as pessoas relacionam à sua boa imagem. Para os autores, a vergonha se dá assim:

> Três condições de base concorrem na instauração da vergonha, esse sentimento penoso de desonra, esse mal-estar moral. Em primeiro lugar, o sujeito precisa ver-se dentro de um grupo, pertencente a um "nós", isto é, estar em uma situação de compartilhamento de valores, em que não diferencia valores seus e do grupo, na área em questão. Em segundo lugar, o sujeito deve crer que a imagem de si veiculada tem pouco valor, o que lhe causa um sentimento de rebaixamento ou inferioridade (sou menos rico, corajoso, justo, importante etc., do que gostaria ou deveria). Finalmente, ao lado da comunhão de valores e do sentimento de inferioridade, é preciso incidir a possibilidade de exposição dessa imagem a um "outro", uma instância (alguém ou grupo) legitimada pelo sujeito para julgar negativamente essa imagem. A vergonha, portanto, é paixão [ou sentimento] de um ser social. [...] nenhum homem coraria vivendo em isolamento total. (Harkot-De-La-Taille; De La Taille, 2004, p. 78).

Como visto, a "exposição" é importante para que o indivíduo possa ser julgado negativamente em relação àquilo que ele e seus pares consideram de pouco valor. Essa "exposição" pode ser real, na medida em que o sujeito é realmente exposto ao olhar dos outros de fato e acaba recebendo uma sanção negativa; ou pode ser imaginária, quando o sujeito imagina a si mesmo diante dos olhos dos outros e antecipa imaginariamente que os outros irão lhe dar uma sanção negativa. (Harkot-De-La-Taille; De La Taille, 2004).

Considerando no contexto da semiótica discursiva (Fiorin, 2013), o sentimento de vergonha assim descrito pode servir para manipular o sujeito a rejeitar, abandonar ou ocultar (relação de disjunção) o que é considerado vergonhoso para evitar receber castigos (sanção pragmática) ou evitar a criação de uma imagem negativa de si ao seu olhar e ao olhar dos outros (sanção cognitiva). Por exemplo, alguém que sente que ser careca é percebido como feio pelos outros, pode usar um chapéu para esconder a cabeça ou fazer uma cirurgia de transplante capilar, evitando reações negativas (piadas, rejeições amorosas etc.) ou evitando uma imagem negativa de si.

Durante o tempo da etnografia, pudemos perceber que os participantes do estudo construíam uma narrativa que se encaixa no enquadramento sobre a vergonha conforme abordagem de base semiótica discursiva que explicamos acima. Essa narrativa trata sobre como indivíduos, grupos e a sociedade em geral compreendem e se comportam em relação às pessoas negras usando vestuário que comunica significados de negritude e africanidade. Tais significados de negritude e africanidade manifestados no vestuário tangenciam três grandes áreas em que os participantes reconhecem que o racismo os aflige, a saber: o corpo negro; a cultura negra/africana; e as religiões afro-brasileiras/de matriz africana.

Enquadrando os dados etnográficos na teoria semiótica sobre a vergonha, conseguimos categorizar três tipos de narrativas que relacionam vestuário e racismo, a saber:

1. A vergonha pelo vestuário relacionado ao corpo negro desvalorizado pelo racismo;

2. A vergonha pelo vestuário relacionado à cultura negra/africana desvalorizada pelo racismo;

3. A vergonha pelo vestuário relacionado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana desvalorizadas pelo racismo.

Trataremos sobre cada uma dessas categorias de narrativas nas subseções que se seguirão, e apresentaremos ao final de cada uma um resumo que reescreve a definição de vergonha da semiótica aplicada no contexto dos dados obtidos, de maneira a clarificar os sentidos de cada categoria elencada.

4.1 A vergonha pelo vestuário relacionado ao corpo negro desvalorizado pelo racismo

Durante a etnografia, o corpo negro foi referenciado inúmeras vezes. Para as pessoas do estudo, o corpo negro possui algumas características distintivas, são elas: pele escura, lábios grossos, nariz largo e cabelo crespo ou cacheado. Os participantes falavam constantemente como a pele escura era o principal sinal que as racializava como negras, e como isso, devido ao racismo, as tornava alvo das mais diversas formas de preconceito e discriminação. O grupo estudado mostrou, durante o tempo da etnografia junto aos seus perfis no *Facebook*, que considera que o racismo e o eurocentrismo afetam

negativamente o corpo negro (das pessoas negras), ao racializá-lo dentro de uma hierarquia que o inferioriza em relação ao corpo branco; ao tê-lo considerado como objeto, propriedade e mercadoria durante a escravidão; ao colocar o padrão de beleza corporal como sendo o corpo branco e europeu; ao promover o embranquecimento dos traços diacríticos da "raça"[1] negra como por meio de cirurgias para afinar o nariz ou pelo alisamento do cabelo; ao promover a miscigenação para embranquecimento genético; ao promover a morte de jovens negros pela polícia militar no Brasil; ao causar menor grau de empatia nas pessoas pela morte ou sofrimento de pessoas negras; etc.

É nesse contexto mais amplo, de discussões gerais sobre o racismo em relação ao corpo negro, em que aparecem discussões que também tangenciam o vestuário. Para os sujeitos da pesquisa, o racismo também seria manifestado na atitude das pessoas em relação à determinadas roupas e acessórios que esse corpo negro usa, pois devido aos racistas darem um valor negativo a esse corpo com todos os seus traços/sinais diacríticos da "raça" negra, os mesmos exigiriam que ele fosse apagado, aniquilado simbolicamente, embranquecido, encoberto, nunca destacado, nunca tão sobressalente aos olhos, e isso seria conseguido também no uso ou não uso de certas peças de vestuário.

Basicamente, algumas pessoas negras do estudo reclamaram sobre os comentários que as pessoas faziam no dia a dia acerca do uso de cores fortes por elas ou pelos negros no geral, pois essas cores, quando presentes em roupas e acessórios, destacariam ainda mais a pele negra, ou destacariam os outros traços do corpo negro quando presentes nos batons, nas tinturas usadas para cabelos etc. Pelo que apreendemos pelos *posts*, é relatado que, do ponto de vista dos racistas que fazem esses comentários, usar essas cores que destacam e chamam a atenção para os traços corporais diacríticos da "raça" negra seria um tipo disfemismo (o contrário de eufemismo), que pode ser definido assim: "O disfemismo é o emprego de palavra ou expressão depreciativa, ridícula, sarcástica ou chula, operando como um estimulante, irritando a sensibilidade por meio de evocações triviais ou vis. Reforça algo, a expressão ruim (negativa)." (Oliveira, 2015). Explicando de forma diferente, uma vez sendo os fenótipos característicos da "raça" negra valorados negativamente e inferiorizados devido ao racismo/eurocentrismo que privilegia o padrão de beleza branco, usar elementos de cores fortes como vermelho e amarelo nas partes do corpo que são tidas como negras (pele escura, cabelo crespo/cacheado, nariz largo e lábios grossos) seria uma forma de reforçar o significado de "negritude", que é visto como ruim na sociedade racista, e torná-lo ainda mais repugnante, já que essas tonalidades destacariam ou chamariam atenção para essas características do corpo que são desvalorizadas num contexto racista e eurocêntrico. Vejamos isso a partir de *posts* demonstrativos.

1 Antropólogos e geneticistas concordam que a raça não é um fator biológico inato, pois as pesquisas acerca dos genomas de diferentes populações mostram que não há distintas raças de humanos. Na verdade, a raça é um discurso socialmente construído que apresenta uma concretude através de algumas características fenotípicas que diferenciam um grupo de pessoas de outro. As características da raça negra enquanto discursos foram construídos numa oposição às da branca, devido a exploração dos povos europeus sobre os povos africanos que por eles foram trazidos às Américas e escravizados. Tratados como mercadoria e força de trabalho comprada para usufruto vitalício, sua humanidade não era reconhecida e eles eram vistos como inferiores. Dentro desse contexto, foi imposto um ponto de vista que dava uma conotação ruim aos sinais diacríticos da raça negra; e aos da raça branca, dava uma conotação boa. Essa diferenciação e hierarquização racial têm persistido até os dias atuais, mesmo após o fim da escravidão. (Santos et al. 2012; Santos, Santos, 2016).

Em uma postagem, certa vez, foi relatada uma experiência individual, em que o participante Amauri informou que quando ele era criança alguém lhe disse que pessoas de pele escura não ficavam bem usando roupas vermelhas. Na seção de comentários desse mesmo *post*, quatro outras pessoas comentaram que ouviram que negros também não deveriam usar amarelo. Uma das pessoas que comentou afirmou que só conseguiu usar roupas de cor amarela depois de adulta, pois acreditava no que diziam para ela; outro indivíduo comentou que devido lhe dizerem que pessoas negras não podiam usar roupas vermelhas ou amarelas, ela começou a odiar a cor amarela, porque destacava sua pele escura, e ela não queria que os demais percebessem que ela era uma mulher negra; outra relatou que a própria mãe dizia para o seu irmão não usar tais cores porque ficavam feias em negros. Algumas pessoas comentaram também que eram desmotivadas por terceiros a pintar unhas e cabelos de vermelho. Uma moça negra comentou com uma foto sua de cabelo pintado de vermelho, e afirmando que usa a cor que quiser. Uma outra mulher também comentou com uma foto que mostrava a atriz negra estadunidense Viola Davis em diversas fotos com vestidos coloridos, uma ao lado da outra até criar um arco-íris; esse é um *meme*[2] muito difundido entre as pessoas do estudo para reclamar contra o pensamento preconceituoso de que negros não devem usar certas cores de roupas, e para demonstrar que negros ficam bonitos seja qual for a cor de vestuário que escolherem.

Abaixo (Figura 1) podemos ver o mesmo *meme* da Viola Davis postado por outra participante em seu perfil pessoal. Entre aspas, o *meme* mostra a frase considerada racista que é dita para os sujeitos negros: "pele negra não fica bem com qualquer cor". Logo abaixo, está uma montagem com várias fotos de Viola Davis portando belos e elegantes vestidos com as cores do arco-íris, para mostrar que negros ficam bem com qualquer cor que usarem. Quem postou ainda escreve: "Toma aq a pele negra usando o arco íris"; como forma de enfrentar aqueles que têm falas racistas. Além disso, foi colocada uma imagem de um *emoji* mandando beijo, o que mostra que a autora do *post* está sendo debochada, pois mandar beijo após ter sido provocada (nesse caso após ter sido provocada pelos racistas que tentam reprimir o uso de certas cores de vestuário pelos negros) é sinal de que a pessoa não se importa ou não foi afetada pelas provocações e não respeita quem a provocou.

Figura 1: Post com uma das versões do *meme* da Viola Davis usando vários vestidos coloridos. Fonte: *print* do *Facebook* do participante.

2 *Meme* é uma breve imagem, vídeo, áudio ou texto que se propaga amplamente nas redes sociais, muitas vezes com variações parecidas.

A seguir (Figura 2), é possível ver outra versão do *meme* da Viola Davis, o qual foi compartilhado por quatro participantes do estudo. É importante notar que no *Facebook*, muitas vezes, quando se compartilha um *post* feito por um terceiro, demonstra-se que se concorda com o que está sendo dito no *post* original que foi compartilhado, a não ser que se insira uma legenda criticando o conteúdo do *post* compartilhado. É como se quem compartilha fizesse do *post* original as suas "próprias palavras". Na figura 2, o texto da publicação original inicia mostrando qual é a frase que os negros escutam em relação à cor de suas roupas: "ah, pele negra não combina com tons fortes pipipi popopo". Após apresentar essa frase, o texto indaga: "o que você disse?"; desafiando o discurso racista ao introduzir a foto da atriz Viola Davis em quatro momentos diferentes, usando luxuosos vestidos longos, inclusive o vestido vermelho que ela usou para receber o Oscar em 2017. Há dois *emojis*, um de uma mulher negra com um vestido vermelho, e outro de uma mão negra pintando a unha de vermelho, justamente uma das cores que os participantes relataram que as pessoas dizem que não fica bem em pessoas de pele escura. A última frase diz "#elogieumairmapreta", solicitando aos observadores que lutem para manter a autoestima das mulheres negras elevadas. Uma das participantes que compartilhou esse *post*, Bárbara Lins, ainda diz: "p** no seu c*" (que sem os asteriscos ficaria "pau no seu cu"); mostrando impaciência para indivíduos que pensam que pessoas de pele escura não podem usar roupas de determinadas cores.

Figura 2: Outra versão do *meme* da Viola Davis, compartilhado por Bárbara e outras três participantes. Fonte: *print* do *Facebook* da participante.

Tais relatos sobre manifestações do racismo direcionado ao consumo de vestuário por pessoas negras se encaixa no enquadramento sobre a vergonha conforme abordagem de base semiótica discursiva que explicamos anteriormente. Essa narrativa trata sobre como indivíduos, grupos pequenos e a sociedade em geral compreendem e se comportam em relação às pessoas negras usando vestuário que expõe ou reforça os sinais corporais diacríticos da "raça" negra: compreendem que o corpo negro é inferior e desvalorizado e se comportam reprovando esse corpo e estimulando a rejeição, abandono ou ocultamento dos traços corporais distintivos da "raça" negra e do vestuário que expõe ou reforça esses traços corporais. Tal construção narrativa sobre o que agora damos o nome de "a vergonha pelo vestuário relacionado ao corpo negro desvalorizado pelo racismo" pode ser resumida como se segue: A sociedade racista e eurocêntrica racializa sujeitos como sendo da raça negra e os coloca numa hierarquia que inferioriza o negro em relação ao branco. Inserido nessa sociedade racista e eurocêntrica, o sujeito racializado como negro que usa vestuário que expõe ou reforça os traços

corporais diacríticos da "raça" negra acaba recebendo sanções cognitivas (preconceito) e pragmáticas (discriminação) que julgam negativamente a performance que realiza pelo uso de tal vestuário. Esse julgamento negativo, figurativizado pelos comentários que dizem que os negros não devem usar vestuário de determinadas cores, objetiva manipular os sujeitos negros a dever rejeitar, abandonar ou ocultar o vestuário que expõe ou reforça os seus traços corporais diacríticos da raça negra (relação de disjunção). Tal manipulação ocorre através de uma provocação[3] que busca gerar um sentimento de vergonha nos sujeitos negros, ou seja, busca fazer com o que os sujeitos negros sintam que sua imagem portando esse vestuário é uma imagem inferior e desprezada, e que por isso eles devem se comportar dentro do esperado pela sociedade racista e abandonar esse vestuário para evitar sofrer preconceito e discriminação.

4.2 A vergonha pelo vestuário relacionado à cultura negra/ africana desvalorizada pelo racismo

São vários nomes dados: cultura negra, cultura africana, cultura afro, cultura afro-brasileira, cultura afro-diaspórica. Temos em mente aqui que não existe uma cultura essencialmente negra ou africana; contudo, tomamos essa palavra como palavra êmica, ou seja, uma palavra usada dentro de um grupo cultural, cujos sentidos dependem do contexto do grupo cultural em que é utilizada. Para o grupo estudado, a cultura negra/africana parece se relacionar à todas as práticas humanas que transmitem uma ideia de negritude ou africanidade: danças, línguas, formas de embelezar e modificar o corpo, crenças e rituais religiosos, comida, arte, música, vestuário, tecnologias, conhecimentos etc., todas essas criações humanas podem fazer parte da cultura negra/africana/afro/afro-brasileira/afro-diaspórica se é notável que elas de alguma maneira transmitem algo de negro, africano, afro, afro-brasileiro ou afro-diaspórico. Muitas vezes, são consideradas como parte da cultura negra e africana aquelas práticas que são tidas como originadas na África ou como criadas originalmente pelos negros independentemente do espaço geográfico.

O grupo estudado mostrou, durante o tempo da etnografia junto aos seus perfis no *Facebook*, que considera que o racismo e o eurocentrismo afetam negativamente a cultura negra/africana ao causar uma estigmatização e repressão às criações consideradas como parte da cultura negra/africana como o samba, a capoeira, o funk, as religiões de matriz africana, a grafitagem etc.; ao proceder com o que chamam de "apropriação cultural" (termo êmico) que comparam a um tipo de roubo ou morte da cultura negra pelas pessoas não-negras que imitam práticas que eles consideram como sendo da cultura negra; ao causar o embranquecimento cultural, onde os negros passam a deixar de lado as práticas culturais consideradas negras/africanas e começam a adotar práticas culturais consideradas brancas ou europeias.

3 De acordo com Fiorin (2013), o processo de manipulação se concretiza através de quatro métodos distintos, todos visando influenciar a ação de um indivíduo. 1) Tentação: É a estratégia que estimula o desejo de agir ("querer fazer"). O manipulador oferece algo positivo — como um benefício, prêmio ou ganho — como recompensa pela realização da tarefa. 2) Intimidação: É a estratégia que impõe a obrigação de agir ("dever fazer"). O manipulador ameaça o indivíduo com uma consequência negativa (punição, castigo ou perda) se ele falhar em cumprir o que foi ordenado. 3) Sedução: É a estratégia que induz o desejo de agir ("querer fazer") por meio da valorização. O manipulador constrói e projeta uma imagem positiva do indivíduo, motivando-o a executar a ação para manter ou confirmar essa autoimagem favorável. 4) Provocação: É a estratégia que força a obrigação de agir ("dever fazer") por meio da desvalorização. O manipulador projeta uma imagem negativa do indivíduo, impelindo-o a realizar a tarefa como forma de refutar ou superar a crítica implícita.

Entre os participantes, as discussões sobre a valoração negativa das práticas culturais consideradas negras ou africanas também perpassam o consumo de vestuário. No post da Figura 3, Carlos Bernardes relata sua experiência ao usar uma bata do tipo *dashiki* com estampa étnica africana colorida, dizendo que percebeu que o fato de estar vestido com esse item de vestuário ligado à África causou incômodo nas pessoas que o viam.

No primeiro comentário a esse *post* de Carlos, uma mulher concorda que usar esse tipo de bata com estampa africana é uma forma de existir como negro para além da cor da pele, uma forma de ser "culturalmente negro", nas palavras dela. O autor do post reitera o que ela comentou, ao dizer: "Essa parada!!!!".

A imagem do *post* mostra Carlos usando a bata que lhe rendeu as expressões corporais e faciais de incômodo reprovativo. Na imagem, Carlos está de braços abertos, em pé na frente de um *banner* publicitário da marca Forum que mostra um casal de modelos brancos com roupas ocidentais, não-africanas. Carlos se porta como se desafiasse o padrão de beleza corporal e de vestimenta difundido pelo sistema da moda, sobrepondo-o com seu corpo e sua forma de vestir, ambos preteridos por essa mesma indústria por comunicarem a negritude e africanidade.

Se pensarmos a representação do Eu ou da identidade como Goffman (1985)[4] pensa, teríamos Carlos como o ator a representar o papel de negro e afrodescendente através do uso da bata *dashiki* com estampa étnica africana sobre sua pele escura; os racistas seriam sua plateia; e o cenário em que ele está seria o *shopping* e o *banner* com modelos brancos de roupas não-africanas. Devido à bata que carrega, a plateia descobre que ele representa o papel de negro/afrodescendente, e foi justamente sua intenção fazer com que ela o reconhecesse dessa forma. As pessoas reconhecem sua negritude/africanidade na medida em que ele é um homem com características fenotípicas da "raça" negra portando um item de vestuário que remete à África. Entretanto, essa plateia reprova essa imagem percebida dele, o castigando por meio de expressões corporais e faciais que revelam que quem o vê se incomoda por causa da roupa que ele usa, justamente porque reconhecem nela o significado de "Afreeka", ou seja, porque percebem nela a qualidade de negritude/africanidade, qualidade essa que é inferiorizada na hierarquização racista que privilegia a branquitude e a europeidade.

4 Goffman (1985) propõe a construção da identidade (o Eu) no cotidiano como uma representação performática, na qual o indivíduo é como um ator, constantemente representando papeis diante de uma plateia que o observa, deixando-se ser conhecido pelos demais e se conhecendo a si mesmo através da representação. Goffman (1985) aborda a realidade a partir de uma metáfora por meio da qual faz uma relação entre as coisas da vida cotidiana com diversos elementos do teatro, como palco, atores, máscaras e plateia.

Figura 3: Carlos relata sobre como seu uso de *dashiki* com estampa étnica africana causa incômodo nas pessoas por remeter à África. Fonte: *print* do *Facebook* do participante.

Em outro momento, a participante Daiana Amaral publicou em seu perfil um vídeo no qual relata sobre olhares de reprovação dos quais ela foi alvo por causa do modo como estava vestida (Figura 4). O vídeo foi postado no dia em que ela participou da Marcha das Mulheres Negras, em julho de 2018. No vídeo, ela está usando a mesma roupa que usou durante a marcha em protesto contra o racismo e o machismo. Na gravação, em formato de *selfie*, ela vira a câmera para uma mesa em que se encontram assentadas algumas pessoas brancas, e depois ela se filma junto com suas duas amigas negras. Daiana informa que aqueles sujeitos brancos que ela focou ficaram olhando com estranheza para elas assim que elas entraram no restaurante. Então ela imita um sotaque estrangeiro, informando que mudou sua voz para fingir que era uma angolana ao dizer aos indivíduos brancos: "A angolana ama Brasil, aqui; mas sou Angola". No final, ela diz, sorrindo: "Eles são feios para caralho!"; e as suas colegas começam a gargalhar.

Pelo vídeo, percebe-se que Daiana está usando um turbante de cetim vermelho; brincos longos de metal com recortes em formatos de libélulas e plantas; um colar com búzios, que é uma concha bastante relacionada às religiões afro-brasileiras; e um vestido laranja com estampas étnicas africanas. Além disso, seu rosto possui alguns pontinhos brancos de tinta, remetendo às pinturas corporais de algumas etnias tradicionais africanas. A sua amiga negra da esquerda aparentemente não usa nenhuma roupa desse tipo, ela aparece com uma gargantilha, uma camisa preta de alças finas e argolas nas orelhas. Entretanto, a colega negra da direita também usa um turbante branco, um vestido com estampas étnicas e um colar cheio de pedrarias. Percebe-se que, para Daiana, esses elementos estão ligados à África, pois ela tenta confundir os observadores brancos, ao dizer que é uma angolana, sendo Angola um país africano.

Os olhares e comentários negativos parecem ser uma das principais reclamações das pessoas negras sobre o modo como é reprovado o uso de roupas e acessórios que remetem à cultura negra/africana, pois as fazem se sentir desconfortáveis, como se estivessem incomodando, como se sua presença fosse ruim e negativa, ou seja, as fazem se sentir envergonhadas. É isso que informa a legenda da postagem de Daiana: "Os brankkkos feiosos pra kct olhavam pra gente como se fôssemos de outro planeta!". O olhar de censura e o burburinho devido ao uso desse vestuário acabam gerando o sentimento de que a pessoa foge da normalidade, por isso que ela diz que é como se ela e suas amigas fossem de outro planeta, o que informa que o normal e aceitável

seria não usar essas composições vestimentares. A substituição da palavra "brancos" por "brankkkos" remete ao Ku Klux Klan, normalmente abreviado como KKK, que, segundo McVeigh (2009), é um grupo de ódio estadunidense, de extrema-direita e de ideologia cristã-protestante, que prega a supremacia branca; dessa forma, percebemos que Daiana compreende essas pessoas brancas que lhe olharam com reprovação como sendo pessoas racistas.

Figura 4: Daiana relata sobre olhares de reprovação devido seu uso de vestuário que remete à cultura negra/africana. Fonte: *print* do *Facebook* da participante.

Os olhares e comentários negativos direcionados a homens e mulheres negras devido ao uso por eles e elas de roupas e acessórios considerados da cultura negra/africana podem ser compreendidos como figurativizações do castigo, que em termos semióticos poderia ser pensado como uma sanção pragmática negativa devido a uma performance que se desvia da norma; o contrário do castigo é o prêmio (Fiorin, 2013). Baseados em Robles (2005), entendemos que os prêmios são dados numa sociedade para incentivar a obediência ao padrão de conduta esperado; enquanto os castigos são dados para reprimir aqueles comportamentos que não se ajustam ao padrão de conduta esperado. Os castigos podem ser aplicados tanto para práticas de omissão, quando o sujeito não faz algo conforme o modelo desejado, ou de ação, quando o sujeito faz algo que foge desse modelo. O castigo é muitas vezes mais importante do que o prêmio, pois existem muito mais formas de repressão do que de incentivos, sendo os prêmios muitas vezes reservados apenas para aqueles que fizeram atos extraordinários, enquanto o castigo vem para qualquer um que se desvia do comportamento esperado. Psicologicamente, a imagem mental do castigo também influencia mais que a imagem mental do prêmio. Além disso, o castigo "reforça e renova a presença das normas sociais, porque impõe a todos a lembrança de que continuam submetidos a elas." (Robles, 2005, p. 48). Nesse caso, os olhares e comentários negativos das pessoas funcionam como castigos que reprimem o uso de vestuário que comunica negritude e africanidade, considerado um desvio da norma social, solicitando que as pessoas negras se ajustem ao padrão habitual que é esperado na sociedade racista e eurocêntrica, na qual a beleza é branca e a moda de bom gosto é o que é lançado na Europa e na América do Norte.

Emily Nascimento, na Figura 5, também relata discriminação sofrida por ela devido ao seu uso de turbante e roupas com estampas étnicas africanas, as quais ela aparece vestindo na foto do *post*. Emily fala que estava no restaurante da sua universidade, quando decidiu ir ao banheiro e notou que duas meninas brancas começaram a rir dela por estar usando um turbante na cabeça. A primeira coisa a se discutir é essa comicidade feita em torno dela, uma mulher negra, por usar um item de vestuário que remete à negritude/africanidade. Segundo Ribeiro (2008, p. 106), "o cômico é uma relação dual: quem constata e o que é constatado. O riso surge da diferença na comparação entre a expectativa de uma ideia e sua constatação", é no conteúdo dessa disparidade que se forma o ridículo do Outro. Essa diferença em relação ao esperado que é constatada no Outro frequentemente se trata de algum tipo de desvio relativo ao que é considerado normal ou habitual; o cômico se dá quando a ordem esperada de algo é quebrada (Petry, 2010). No texto da postagem de Emily, percebe-se que a negra (a própria Emily que fez a publicação) é colocada como o Outro da branca (as meninas que riem dela), sendo a primeira constatada pela segunda; o cômico está no uso do turbante por uma negra, o que seria um comportamento que se desvia do padrão esperado dentro de uma sociedade racista e eurocêntrica em que as práticas culturais negras/africanas são inferiorizadas e aniquiladas, onde a moda é o que se inspira nos desfiles europeus e norte-americanos. Não é esperado que alguém negro use turbante, por isso, quando uma pessoa negra o usa, gera-se o riso.

Para Petry (2010), o riso serve de crítica ao desvio, confirmando o padrão e reprovando o sujeito desviante, de modo que o desvio precisa ser corrigido para que a comicidade finde. Assim, o cômico tem a mesma função que o castigo, pois ele é uma manifestação de um julgamento, uma sanção pragmática advinda de uma sanção cognitiva em que se avalia negativamente o Outro. Sendo assim, o riso das meninas brancas reprime o uso do turbante, por esse ser considerado fora do padrão, e solicita que a norma seja seguida à risca para evitar novas sanções negativas. Talvez possamos perceber essa função repressiva do cômico fazendo efeito quando Emily diz ter ficado cabisbaixa e ter se sentido mal ao receber os olhares de censura. Emily diz ter se sentido um "ET", simbolizando um ser que não faz parte do cotidiano ao qual os humanos estão acostumados, um ser fora do normal, um ser anormal.

Fica explícito, nesse *post* de Emily, o funcionamento da vergonha. Emily se expôs usando turbante a outras pessoas do seu grupo social do espaço acadêmico da universidade, recebeu uma reação negativa que manifestou que sua imagem era desprezada aos olhos dessas outras pessoas, o que lhe provocou o sentimento de inferioridade e rebaixamento, lhe causando vergonha pelo uso do turbante.

Entretanto, apesar de ter se sentido ofendida pelos olhares e risos, Emily diz que reergueu a cabeça, pois havia ficado cabisbaixa, e decidiu passar bem devagar para todos repararem na sua beleza e "guardarem a imagem do que é a mulher Preta, guerreira, forte, e que usa turbante sim!". Nos comentários, os seguidores de Emily parecem notar essa narrativa de "vergonha" e "orgulho", pois diante do sentimento de vergonha causado em Emily, os seguidores pedem que ela tenha orgulho de ser negra, tenha orgulho de ser quem ela é, e nunca abaixe sua cabeça, ou seja, nunca se sinta inferior e nem se submeta às críticas dos outros. É uma retomada proposital do orgulho em resistência ao racismo e ao eurocentrismo que inferioriza e busca reprimir as práticas relacionadas à cultura negra/africana através da criação de um sentimento de vergonha nas pessoas negras.

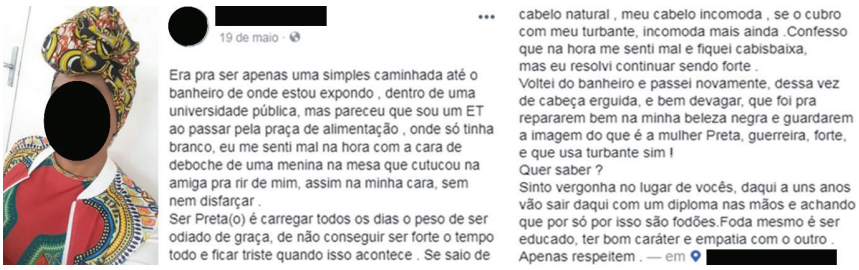


Figura 5: Emily relata sobre discriminação sofrida devido ao uso do turbante e como se sentiu envergonha por isso. Fonte: *print* do *Facebook* da participante.

Tais relatos sobre manifestações do racismo direcionado ao consumo de vestuário considerado da cultura negra/africana por pessoas negras se encaixa no enquadramento sobre a vergonha conforme abordagem de base semiótica discursiva que explicamos anteriormente. Essa narrativa trata sobre como indivíduos, grupos pequenos e a sociedade em geral compreendem e se comportam em relação às pessoas negras usando vestuário relacionado à cultura negra/africana: compreendem que a cultura negra/africana é inferior e desvalorizada e se comportam reprovando as práticas associadas à essa cultura e estimulando a rejeição, abandono ou ocultamento das práticas associadas à cultura negra/africana e do vestuário relacionado à cultura negra/africana. Tal construção narrativa sobre o que chamaremos de "a vergonha pelo vestuário relacionado à cultura negra/africana desvalorizada pelo racismo" pode ser resumida como se segue: a sociedade racista e eurocêntrica racializa e etniciza determinadas práticas culturais como sendo próprias da cultura negra/africana e as coloca numa hierarquia que as inferioriza em relação às práticas culturais consideradas brancas/europeias. Inserido nessa sociedade racista e eurocêntrica, o sujeito racializado como negro que usa vestuário considerado manifestação da cultura negra/africana acaba recebendo sanções cognitivas (preconceito) e pragmáticas (discriminação) que julgam negativamente a performance que realiza pelo uso de tal vestuário. Esse julgamento negativo, figurativizado pelos comentários, olhares e risadas que comunicam que os negros não devem usar vestuário relacionado à cultura negra/africana, objetiva manipular os sujeitos negros a dever rejeitar, abandonar ou ocultar esse vestuário (relação de disjunção). Tal manipulação ocorre através de uma provocação que busca gerar um sentimento de vergonha nos sujeitos negros, ou seja, busca fazer com o que os sujeitos negros sintam que sua imagem portando esse vestuário é uma imagem inferior e desprezada, e que por isso eles devem se comportar dentro do esperado pela sociedade racista e abandonar esse vestuário para evitar sofrer preconceito e discriminação.

4.3 A vergonha pelo vestuário relacionado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana desvalorizadas pelo racismo

Basicamente, a negritude e a africanidade se relacionam com a religião, na visão das pessoas do estudo, devido ao local de origem e às caraterísticas físicas das pessoas envolvidas na criação de certas religiões ou práticas religiosas. Para o participante Fernando Mota, por exemplo, a umbanda se liga à negritude por ter origens africanas, por ser uma religião afro-brasileira cuja "maioria dos guias que baixam em terreiros são negros, índios, escravos" (texto do Fernando). Assim como a umbanda, o candomblé também é visto como uma religião afro-brasileira que perpetua o culto aos orixás, culto este que é tido como sendo de criação dos antepassados negros na África; e isso ficou bem explícito quando a participante Gabriela Matos postou dizendo que "candomblé é coisa de preto", por ter matriz africana e ter sido criado por "pretos" que vieram da África. Por serem religiões tão ligadas à etnia e à raça, as diversas formas de intolerância religiosa contra o candomblé e umbanda são vistas como baseadas no racismo, recebendo o nome de "racismo religioso" por alguns participantes.

O grupo estudado mostrou, durante o tempo da etnografia junto aos seus perfis no *Facebook*, que considera que o racismo e o eurocentrismo afetam negativamente as religiões afro-brasileiras/de matriz africana (como o candomblé e a umbanda) por causar uma racialização e etnização dessas religiões dentro de uma hierarquia que as inferioriza justamente por serem consideradas religiões negras/africanas; por promover, desde o Brasil Colônia, uma repressão à prática de religiões de matriz africana; por considerar as religiões de matriz africana como sendo ligadas ao mal e aos demônios do cristianismo; por provocar a invasão de templos e terreiros de religiões afro-brasileiras e a destruição de seus objetos sagrados; por incentivar a violência física e assassinato de fiéis de religiões afro-brasileiras; por promover um "embranquecimento" ou "europeização" no campo religioso, fazendo com que as pessoas negras passem a adotar práticas religiosas herdadas da Europa e dos brancos, como as religiões cristãs, se tornando católicos ou evangélicos; ao promoverem o sincretismo religioso de religiões de matriz africana que adotam práticas do cristianismo e se tornam híbridas, também como forma de embranquecimento e europeização no campo religioso, como se tal sincretismo religioso apagasse traços "essencialmente" negros ou africanos de tais religiões.

Um dos problemas, relatados pelas pessoas do estudo, que une consumo de vestuário, negritude, religiosidade e racismo, é a atitude e respostas negativas que os observadores têm em relação a pessoas negras usando turbante, que é um item de vestuário usado por religiões afro-brasileiras, por esse ser pejorativamente considerado "coisa de macumbeiro". No *post* da Figura 6, que é um compartilhamento feito por Helena Pereira, o texto original informa que há um preconceito com relação ao uso do turbante, por esse ser associado às religiões afro-brasileiras que são vistas pejorativamente como macumba. Há então uma tentativa de desconstruir essas ideias, consideradas mentiras, ao se afirmar que a macumba é um instrumento musical, e macumbeiro é quem o toca. A *hashtag* "#meuturbanteminhacoroa" atribui um significado positivo ao turbante, em contraste com o preconceito que o texto afirma haver; e "#fé" e "#respeito" situam essa valorização do turbante dentro de uma luta contra a intolerância religiosa.

A imagem mostra uma jovem e bela mulher negra com turbante em cores alegres, o que também ajuda a dar um significado positivo ao seu uso, pois, como afirma Novaes (2006), a feiura é associada ao mal, e a beleza ao bem, e esse é um esforço justamente de "desendemonizar" ou de tornar positivas as religiões afro-brasileiras e o uso do turbante. Sobre a imagem, reitera-se a ideia de que macumba é um instrumento musical, e que macumbeira é quem o toca. O texto da imagem também se direciona ao vestuário, afirmando que é um turbante; e ao sujeito, ao dizer que é uma negra. No centro, ainda se repete: "Meu turbante Minha coroa", ancorando o sentido de poder associado ao turbante (coroa está ligada aos nobres, poderosos), ao invés do significado de maldade, satanismo ou inferioridade.

Figura 6: Helena Pereira reclama contra a associação pejorativa do turbante à macumba Fonte: *print* do *Facebook* da participante.

O participante Israel Vieira também relata, em uma de suas publicações, sobre a discriminação que sofreu devido ao uso do turbante e a ligação desse artefato com as religiões afro-brasileiras (Figura 7). Ele começa com o título "NOTA DE ESCURECIMENTO" (pois alguns acreditam que supostamente "esclarecer" teria a ver com a pele "clara" dos brancos e só nessa medida seria uma expressão positiva, por isso usam "escurecer" na tentativa de tornar essa palavra positiva também e melhorar a conotação associada à pele escura), para elucidar algumas questões relativas ao uso de turbantes por ele, pois ele diz que depois que passou a usar essa peça de roupa começou a ser indagado se havia virado "macumbeiro". Primeiro, ele nega ser de religiões afro-brasileiras e também diz que não há problema em ser, pois são religiões que pregam e praticam o amor, ao contrário do que dizem os cristãos que endemonizam essas religiões. No ponto 2 de seu texto, ele tenta descontruir a ideia de que praticantes de religiões afro são macumbeiros, ao associar essa nomenclatura a quem toca o instrumento musical chamado macumba. No ponto 3, ele mostra os seus reais motivos de usar turbante: pois ele serve na luta contra o embranquecimento; porque é empoderamento e coroa da negritude; porque promove a conexão com a cultura do povo negro. No último ponto, ele diz que seu esforço em ser didático ao apresentar essa "nota de escurecimento" deve-se à necessidade de descontruir o preconceito atribuído às religiões de matriz africana.

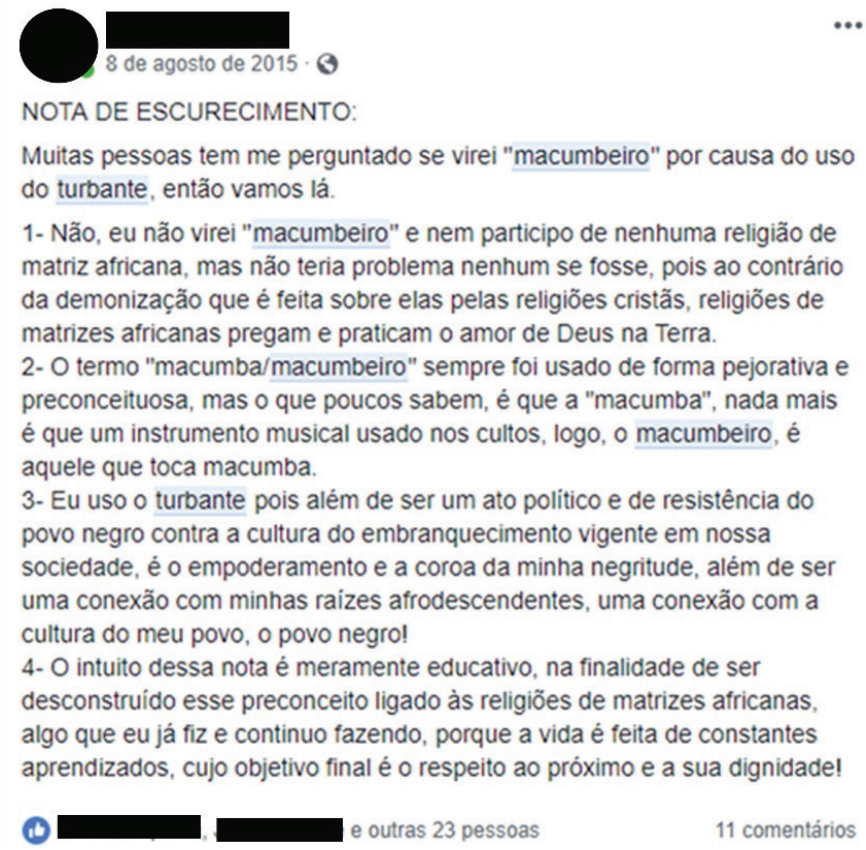


Figura 7: Israel Vieira relata ter sofrido discriminação ao ser chamado pejorativamente de macumbeiro devido seu uso do turbante. Fonte: *print* do *Facebook* do participante.

Na postagem da Figura 8, Janaína Duarte diz que foi impedida de entrar em um evento em que estava credenciada para trabalhar como fotógrafa, simplesmente devido ao fato de ela estar usando um turbante. O uso desse item de vestuário fez com que a coordenação do evento lhe dissesse: "macumbeira aqui não entra". Ainda segundo Janaína, essa atitude seria racista, pois, como temos visto, religiões como candomblé e umbanda são vistas como parte da cultura negra.

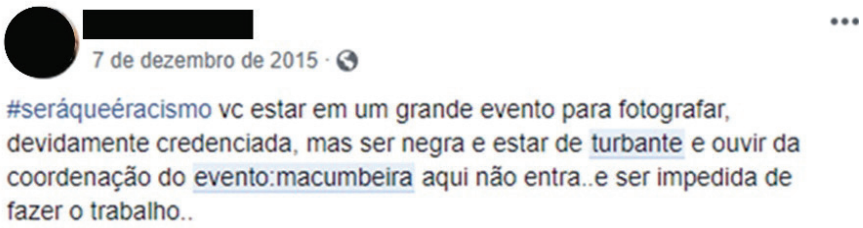


Figura 8: Janaína Duarte relata sobre discriminação sofrida devido ao uso do turbante e sua associação pejorativa à macumba, sendo impedida de entrar em seu local de trabalho. Fonte: *print* do *Facebook* da participante.

No post da Figura 9, feito por Kaline Garcia, há um poema de outra pessoa no qual o eu-lírico é um candomblecista que sofre preconceito e discriminação devido à sua religião. O poema representa o sofrimento geral dos candomblecistas que sofrem com o que muitos participantes chamaram de racismo religioso. No poema, o eu-lírico candomblecista diz que tentaram o destruir e o matar, fazendo-o quebrar os itens sagrados usados na sua prática religiosa. Entre os itens quebrados, são citados o *mòkán* e as contas, dois tipos diferentes de colares usados pelos fiéis do candomblé; o primeiro feito de palha, e o segundo feito de miçangas. Esse poema se relaciona a outros relatos factuais feitos por vários participantes sobre terreiros de

candomblé que são invadidos e destruídos por pessoas preconceituosas que consideram o candomblé como uma religião demoníaca e maligna.

A foto de Kaline, como a própria autora diz, é o oposto do texto, pois apresenta alguém feliz em seus trajes religiosos do candomblé. Essa contraposição demonstra por um lado a morte simbólica da religiosidade afro-brasileira, quando os objetos e vestuário sagrados são quebrados e o fiel é violentado no poema; e, por outro, a vida, a possibilidade de existir apesar da intolerância, pois há a presença do corpo negro, dos trajes religiosos e do local sagrado de culto na foto de Kaline. Destruir objetos e vestuário de culto das religiões afro-brasileiras/de matriz africana é visto como uma forma de impedir a existência do candomblé e dos candomblecistas; enquanto o uso das roupas cerimoniais, a possibilidade de praticar seus cultos livremente com todos os artefatos e liturgia necessários é visto como uma maneira de permitir que essas religiões permaneçam vivas, permitir que as pessoas possam experienciar e viver uma identidade de candomblecistas.

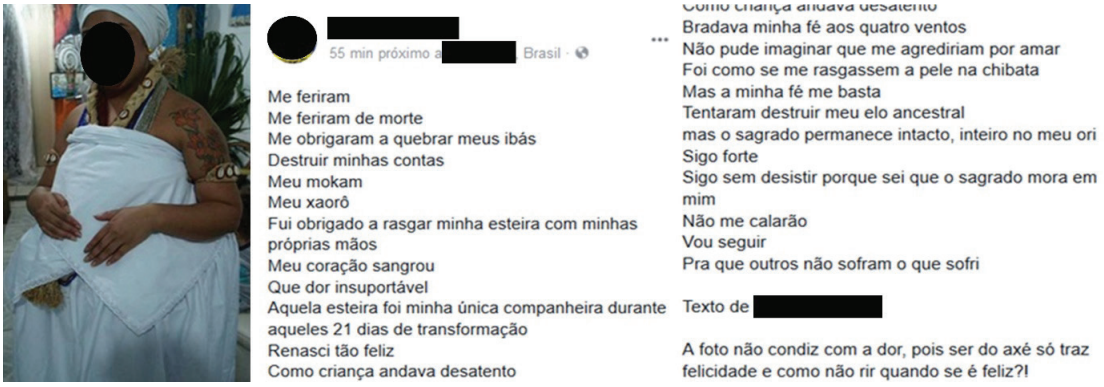


Figura 9: Post de Kaline fala sobre os sofrimentos que os praticantes de religiões afro-brasileiras vivenciam. Fonte: *print* do *Facebook* da participante.

Tais relatos sobre manifestações do racismo direcionado ao consumo de vestuário ligado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana por pessoas negras se encaixa no enquadramento sobre a vergonha conforme abordagem de base semiótica discursiva que explicamos anteriormente. Essa narrativa trata sobre como indivíduos, grupos pequenos e a sociedade em geral compreendem e se comportam em relação às pessoas negras usando vestuário relacionado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana: compreendem que as religiões afro-brasileiras/de matriz africana são inferiores e desvalorizadas e se comportam reprovando as práticas associadas à essas religiões e estimulando a rejeição, abandono ou ocultamento das práticas associadas à essas religiões e do vestuário relacionado à essas religiões. Tal construção narrativa sobre o que agora nomeamos como "a vergonha pelo vestuário relacionado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana desvalorizadas pelo racismo" pode ser resumida como se segue: A sociedade racista e eurocêntrica racializa e etniciza determinadas práticas religiosas como sendo afro-brasileiras/de matriz africana e as coloca numa hierarquia que as inferioriza em relação às práticas religiosas consideradas brancas/europeias. Inserido nessa sociedade racista e eurocêntrica, o sujeito racializado como negro que usa vestuário relacionado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana acaba recebendo sanções cognitivas (preconceito) e pragmáticas (discriminação) que julgam negativamente a performance que realiza pelo uso de tal vestuário. Esse julgamento negativo, figurativizado pela associação pejorativa à macumba, pelo impedimento de acesso à determinados locais e pela violência e destruição de artefatos sagrados objetiva manipular os sujeitos negros a dever rejeitar, abandonar ou ocultar esse vestuário (relação de disjunção). Tal manipulação ocorre

através de uma provocação que busca gerar um sentimento de vergonha nos sujeitos negros, ou seja, busca fazer com o que os sujeitos negros sintam que sua imagem portando esse vestuário é uma imagem inferior e desprezada, e que por isso eles devem se comportar dentro do esperado pela sociedade racista e abandonar esse vestuário para evitar sofrer preconceito e discriminação.

5. Considerações finais

Este artigo contribuiu com um pouco mais de conhecimento sobre como pessoas negras brasileiras do Movimento da Negritude compreendem que o racismo se manifesta em comportamentos direcionados contra o uso, por negros e negras, de determinadas peças de roupas e acessórios que se relacionam de diferentes maneiras ao corpo negro, à cultura negra/africana e às religiões afro-brasileiras/de matriz africana.

Ao aplicar a teoria semiótica discursiva da vergonha aos dados etnográficos, foi possível identificar e categorizar três eixos narrativos que estabelecem a relação entre vestuário e racismo, a saber: 1) a vergonha pelo vestuário relacionado ao corpo negro desvalorizado pelo racismo; 2) a vergonha pelo vestuário relacionado à cultura negra/africana desvalorizada pelo racismo; 3) a vergonha pelo vestuário relacionado às religiões afro-brasileiras/de matriz africana desvalorizadas pelo racismo.

O enquadramento dos domínios da Cultura do Design nos permitiu enxergar sentidos construídos num contexto além da descrição dos elementos estéticos e simbólicos intrínsecos ao vestuário (como sua cor, textura, forma e respectivos significados): nós pudemos observar os sentidos tocantes ao objeto vestuário no interior de narrativas do cotidiano de pessoas negras que, apesar de relatarem experiências individuais, revelam uma estrutura em comum na qual a vergonha é usada como um mecanismo de manipulação que busca promover nas pessoas negras o abandono, a rejeição e ocultamento do vestuário que expõe e reforça os traços corporais diacríticos da "raça" negra, do vestuário considerado da cultura negra/africana e do vestuário considerado das religiões afro-brasileiras/de matriz africana. Tal manipulação se dá por meio de provocações, figurativizadas em comportamentos preconceituosos e discriminatórios, que julgam negativamente o uso desses vestuários por pessoas negras, as lembrando que o padrão de existência corporal, cultural e religioso é branco e europeu, e solicitando a elas que se submetam a esse padrão. Entretanto, as pessoas negras do Movimento da Negritude resistem às provocações, adotando, mantendo e expondo os vestuários reprovados pelos sujeitos e grupos racistas, e isso se dá como uma maneira de recuperação ou manutenção do orgulho mesmo num contexto que os aflige.

Referências

BARNARD, Malcolm. **Moda e comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

BATISTA, Isaac Matheus Santos Batista. **O Negro Herói e seu traje**: sentidos do consumo de vestuário pelo Movimento da Negritude na contemporaneidade. 2019. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2019.

DOMINGUES, Petrônio. Movimento da negritude: uma breve reconstrução histórica. **Mediações - Revista de Ciências Sociais**, Londrina, v. 10, n. 1, p. 25-40, 2005.

FIORIN, José Luiz. **Elementos de Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2013.

GOFFMAN, Erving. **A representação do Eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1985.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: ED. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HARKOT-DE-LA-TAILLE, Elizabeth; DE LA TAILLE, Yves. A construção ética e moral de si mesmo. *In*: SOUZA, Maria Thereza Costa Coelho de (org.). **Os sentidos de construção**: o si mesmo e o mundo. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2004.

JULIER, Guy. **The culture of design**. New York: Sage, 2014.

KOZINETS, Robert V. **Netnography**: doing ethnographic research online. Londres: SAGE, 2010.

LIMA, T. Cultura material: a dimensão concreta das relações sociais. **Boletim do Museu Paraense Emílio Goeldi**, Belém, v. 6, n. 1, p. 11-23, 2011.

MCVEIGH, Rory. **The rise of the Ku Klux Klan**: right-wing movements and national politics. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

NOVAES, Joana de Vilhena. **O intolerável peso da feiúra:** sobre as mulheres e seus corpos. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO, 2006.

OLIVEIRA, Roseli. **Dicionário de eufemismos da língua portuguesa**. Foz do Iguaçu: Editares, 2015.

PETRY, Livia. As raízes ibéricas e populares do teatro de Ariano Suassuna. **Palimpsesto**, n. 10, 2010.

RIBEIRO, Maria Mazzarello Cotta. Do trágico ao drama, salve-se pelo humor! **Estudos de Psicanálise**, Salvador, n. 31, p. 103-112, 2008.

ROBLES, Gregorio. **Os direitos fundamentais e a ética na sociedade atual**. Barueri: Manole, 2005.

SANTOS, Ana Paula dos; SANTOS, Marinês. Eugenia no Brasil: os discursos sobre gênero, raça e nação e o branqueamento estético. ***In:*** Jornada Latino-Americana de Estudos Sociais da Ciência e da Tecnologia, 11., Curitiba, 2016. **Anais eletrônicos [...].** Curitiba, 2016.

SANTOS, Diego *et al*. Raça versus etnia: diferenciar para melhor aplicar. **Dental Press J Orthod**, v. 15, n. 3, p. 121-124, 2010.

TURRA, Cleusa; VENTURI, Gustavo. **Racismo cordial**: a mais completa análise sobre preconceito de cor no Brasil. São Paulo: Editora Ática, 1995.

TRANS VERSO

04

Uma experiência em grupo de mulheres para o desenvolvimento da consciência sobre sustentabilidade

recebido em 29/09/2025
aprovado em 29/10/2025

Uma experiência em grupo de mulheres para o desenvolvimento da consciência sobre sustentabilidade

Aline Capanema de Barros
abarros2707@gmail.com
Laboratório Integrado de Design e Engenharia do Produto (LIDEP)

Joseane Silveira de Andrade
joseane.silveira@gmail.com
Prefeitura Municipal de Belo Horizonte

Eduardo Romeiro Filho
Departamento de Engenharia de Produção
Universidade Federal de Minas Gerais

RESUMO (PT): Este artigo apresenta os três estágios de um projeto que desenvolve ações que estimulem a percepção de sustentabilidade em um grupo de mulheres, usuárias do sistema público de saúde da cidade de Belo Horizonte, Brasil, formado a partir da perspectiva de promoção social e discute questões relacionadas à cidadania e ao dia a dia das mulheres participantes. O estudo teve início após uma demanda das próprias participantes pelo desenvolvimento de atividades relacionadas à sustentabilidade, como a reutilização de materiais, trabalhos manuais a partir de materiais reciclados e novos usos para objetos descartados. O artigo analisa, por meio de metodologia participativa, como tais atividades foram desenvolvidas e propõe maneiras de estimular a percepção das participantes em relação aos princípios de desenvolvimento sustentável.

Palavras-chave: grupos de promoção social, design para a sustentabilidade, metodologia participativa, promoção da saúde.

ABSTRACT (ENG): *This paper presents the three stages of a project that develops actions to stimulate the perception of sustainability in a group of women who use the public health system in the city of Belo Horizonte, Brazil. The group was formed from the perspective of social promotion and discusses issues related to citizenship and the daily lives of the participating women. The study began after the participants themselves requested the development of activities related to sustainability, such as the reuse of materials, crafts from recycled materials, and new uses for discarded objects. Using participatory methodology, the article analyzes how these activities were developed and proposes ways to stimulate the participants' perception of the principles of sustainable development.*

Keywords: *social promotion groups, design for sustainability, participatory methodology, health promotion.*

1. Introdução

Já é amplamente aceito o fato de que a ação humana sobre o planeta tem levado à crescente degradação ambiental, levando a mudanças climáticas e efeitos danosos sobre a população. Com efeito, o chamado "*Earth Overshoot Day*" (Dia da Sobrecarga da Terra) ocorre cada vez mais cedo (Wackernagel *et al*. 2023). Se em sua primeira edição em 1987 o dia de sobrecarga ocorreu em 9 de dezembro, no ano de 2025, data foi 24 de julho (Global Footprint Network, 2025). Siqueira e Moraes (2009) explicam que degradação do meio ambiente natural é diretamente vinculada a um contexto que inclui comprometimentos da saúde física, transtornos psicológicos e psiquiátricos e desintegração social. Jacobi (2003) discute que promover o crescimento da consciência ambiental, expandindo a possibilidade de a população participar em um nível mais alto no processo decisório é uma forma de fortalecer sua corresponsabilidade na fiscalização e no controle dos agentes de degradação ambiental.

Ao mesmo tempo, percebe-se que há uma crescente valoração do trabalho manual e conhecimento de princípios de artesanato, o que sugere sua crescente relevância para a mudança de valores da população consumidora (Narciso *et al*. 2023). Nestes casos, o valor de estima representado por produtos (como objetos decorativos e alimentos, por exemplo) com alto conteúdo relacionado a sistemas de produção tradicionais (de base artesanal) representa uma oportunidade de mercado, além de uma forma de valorização dos saberes tradicionais (Freitas, 2011). Soma-se a isso o menor impacto ambiental gerado (como, por exemplo, no consumo energético e de insumos) por sistemas ditos tradicionais de produção, que utilizam basicamente trabalho manual (Nigri *et al*, 2014).

Baseando-se nesta situação, o presente trabalho tem por objetivo analisar o desenvolvimento da percepção de sustentabilidade em um grupo de discussões formado por mulheres, usuárias do sistema público de saúde na cidade de Belo Horizonte. Durante o processo de pesquisa, que utilizou uma abordagem participativa, também foram desenvolvidos elementos e soluções de design que, uma vez adotadas pelo grupo, podem ajudar a estimular e melhorar esta percepção. A questão central deste trabalho é, portanto, como vincular a percepção sobre a necessidade de redução do impacto ambiental gerado pelos processos de produção e consumo dominantes no mundo contemporâneo com pequenas ações efetivas a partir da avaliação das demandas de um grupo social específico, neste caso formado por mulheres atendidas pelo sistema público de saúde da cidade de Belo Horizonte, Brasil. O grupo foi formado a partir da perspectiva de promoção social e discute questões relacionadas à cidadania e ao dia a dia das mulheres participantes, o que estimula a abordagem ambiental como exercício de reflexão e cidadania.

2. Revisão de literatura

Uma das definições de sustentabilidade mais difundidas é a da Comissão Brundtland (WCED, 1987), a qual considera que o desenvolvimento sustentável deve satisfazer às necessidades da geração presente sem comprometer as necessidades das gerações futuras. Essa definição deixa claro um dos princípios básicos de sustentabilidade, a visão de longo prazo, uma vez que os interesses das futuras gerações devem ser analisados. Elkington (1998) elaborou o conceito do *Triple Bottom Line* (*3P: People, Planet e Profit*), que procura equacionar conceitualmente as diferentes dimensões específicas da questão da sustentabilidade. Um novo pilar, associado à sustentabilidade

social (people), pode ser incorporado aos *Bottom Lines*: o pilar cultural. A importância das tradições e habilidades locais são levadas em consideração, seja no desenvolvimento de novos produtos, métodos de produção etc., visando o aumento do lucro enquanto mantendo os valores culturais locais (Romeiro, 2013). É necessário que haja um equilíbrio entre estes pontos para que um produto, serviço ou processo seja realmente considerado sustentável.

O conceito de desenvolvimento sustentável é o resultado da crescente consciência da conexão entre o aumento dos problemas ambientais e socioeconômicos, como a pobreza e a desigualdade, e as preocupações sobre um futuro saudável para a humanidade (Hopwood *et al*, 2005). Como proposto no Relatório Brundtland, este conceito liga os aspectos ambientais e socioeconômicos da sustentabilidade. Os defensores do Desenvolvimento Sustentável fazem duras críticas às políticas econômicas atuais, que consideram que prosperidade e desenvolvimento são atingidos por meio do aumento da produção e consumo globais, reconhecendo que estes modelos falharam em erradicar a pobreza e causaram a degradação do ambiente do qual dependemos (Silva, 2023, Crul *et al*. 2009, Garcia, 2018, Matos, 2012). A proposta destes estudiosos é a de minimizar os efeitos da pobreza, atendendo às necessidades humanas e garantindo que todos tenham acesso justo e equitativo aos recursos através de políticas que atendam às questões econômicas e ambientais e que tenham como foco central o desenvolvimento e bem-estar humano.

Não há, porém, desenvolvimento sustentável sem a participação da população. É necessário que todos estejam engajados em preservar a identidade cultural dos povos e erradicar a pobreza e o consumo desenfreado de recursos, aspectos prioritários do desenvolvimento sustentável, visto que mudar o modo de pensar e agir é um passo de suma importância para garantir um mundo habitável para as gerações futuras (Venkataraman, 2009). Qualquer medida que vise agregar sustentabilidade ao desenvolvimento, necessariamente, passa pela educação e envolve mudança de mentalidade e conduta (O'Flaherty e Liddy, 2018). Do ponto de vista do consumidor, este exerce papel fundamental na manutenção dos valores de qualidade e sustentabilidade dos produtos ao fazer uma escolha consciente, avaliando a sustentabilidade dos mesmos, sobre qual adquirir. Esta escolha pode ser feita levando-se em consideração algumas dimensões de valor, apresentadas por Lana *et al* (2014): (a) Valor ambiental; (b) Valor simbólico e cultural; (c) Valor social; e (d) Sustentabilidade econômica.

2.1 Produção artesanal e sustentabilidade

O artesanato é caracterizado como uma atividade com finalidades comerciais, que pode ser desenvolvida com ou sem o uso de máquinas rudimentares, onde predomina a habilidade manual e a criatividade de seu agente produtor, e desde que a sua produção não se realize em série (Freitas, 2011). O artesanato, mesmo que submetido à repetição de numerosos exemplares, nunca alcança em suas cópias a absoluta igualdade de umas com as outras. A atividade artesanal (Teixeira *et al*. 2011) está ligada aos recursos naturais, ao estilo de vida e à prática do comércio com comunidades vizinhas, nas quais a aprendizagem é adquirida pela vivência e imitação da prática e do manejo de materiais e ferramentas. Para Lana *et al*. (2014), a produção artesanal pode ser utilizada como instrumento viabilizador de propostas sociais, comerciais e que, muitas vezes, se configuram sustentáveis. Isso porque a produção artesanal tem o potencial de unir tecnologias sociais, geração de emprego e renda e produtos de baixo impacto ambiental (Mariani *et al*. 2024).

A utilização de uma variedade limitada de materiais, a redução do volume produzido, o uso de matérias-primas renováveis e biodegradáveis são característicos do processo produtivo artesanal e considerados diretrizes de redução do impacto ambiental na produção de bens (Silva, 2023). Além disso, a produção artesanal apresenta-se como uma forma de expressão cultural, social e agregadora de comunidades e do convívio em sociedade (Santana e Coppola, 2021). A utilização do trabalho manual também pode ser um formador educacional e profissional, garantindo a inclusão de indivíduos deslocados de direitos e capacidades de exercer cidadania (Pourmand *et al*, 2023).

Por fim, pode-se observar que a produção artesanal apresenta vários fatores que a tornam sustentável economicamente. A escala de produção é um desses fatores. Os produtores artesanais não devem seguir as dinâmicas de uma produção de massa, tendo como prioridade a qualidade e exclusividade do produto, bem como a expressão da singularidade cultural local e não a produção em grande escala (Oliveira *et al*. 2023).

2.2 Grupos de promoção social à saúde

De acordo com a "Carta de Ottawa para a Promoção da Saúde", apresentada na Primeira Conferência Internacional sobre Promoção da Saúde,

> a promoção da saúde é o processo que permite às pessoas aumentar o controle sobre sua saúde e melhorá-la. Para alcançar um estado de completo bem-estar físico, mental e social, um indivíduo ou grupo deve ser capaz de identificar e realizar aspirações, satisfazer necessidades e mudar ou lidar com o ambiente. (WHO, 2017).

No Brasil, o SUS, Sistema Único de Saúde, adota um conceito amplo de saúde, resultante de condições de alimentação, lazer e acesso os serviços de saúde (Brasil, 2021). Acima de tudo, é o resultado de como a produção pode ser socialmente organizada. Tendo isso em vista, o SUS é um suporte para ações e ideias voltadas à promoção de saúde. Atualmente, a expressão "Promoção à Saúde" se refere à ideia de se "encorajar e incentivar para o futuro" e a medidas que não estão relacionadas a uma doença específica, mas que enfatize e incentive mudanças nas condições de vida, saúde e bem-estar da comunidade (Andrade *et al*, 2013).

Os Grupos de Promoção Social (GPS) são intervenções coletivas e interdisciplinares feitas por um processo em grupo, com a participação de todos os seus membros (Coimbra, 2012, Silva e Rodrigues, 2010). São caracterizados por um grupo de pessoas que estão conectadas por constantes de tempo e espaço, e limites de funcionamento que visam promover a saúde através de ações colaborativas. Atua-se na perspectiva da saúde não como uma resposta reativa à doença, mas como uma meta a ser concretizada pela saúde pública e demais atores sociais, por meio de instrumentos metodológicos de intervenção na realidade. Estes enfatizam recursos sociais e pessoais para: erradicação e/ou minimização das doenças e perdas das capacidades funcionais dos indivíduos e preservação e/ou desenvolvimento da autonomia (Soares e Fernandes, 2012).

Esse tipo de grupo determina seus objetivos de maneira contínua de modo a aperfeiçoar a capacidade de seus membros, mudanças de comportamento e desenvolvimento de autonomia. Para Tahan e Carvalho (2010), os conteúdos propostos aos GPS devem ser balizados pelas necessidades levantadas nas singularidades de cada grupo e seus objetivos contidos na promoção da saúde. O GPS, através da solidariedade, permite que seus participantes

superem suas questões físicas e psicológicas de maneira individual, em grupo e, finalmente, para o nível mais amplo; o social. Nas instalações do GPS os usuários (e também os profissionais) têm a oportunidade de desenvolver suas cidadanias e consciência sobre o direito à vida em condições descentes (Santos *et al*. 2006).

O grupo também objetiva a criação de uma área comum, na qual os participantes podem: dar um significado renovado a conceitos obstrutivos ao processo de promoção à saúde; apreciar partes fundamentais da comunidade; manifestar e processar mobilizações emocionais; conhecer e refletir sobre práticas de saúde, que beneficiem o aumento de habilidades funcionais das pessoas. É uma condição característica do GPS o respeito pela liberdade de escolha para mudar o comportamento de modo a possibilitar a promoção da saúde. Através desta metodologia, a tradução direta de experiências únicas e subjetivas é processada e contemplada nos significados mais amplos de vida e saúde.

3. Método e instrumentos de pesquisa

A pesquisa pode ser considerada exploratória e qualitativa em sua primeira fase, cujo objetivo foi conhecer a dinâmica do grupo estudado, bem como avaliar a percepção das usuárias sobre o tema da sustentabilidade. Esta fase teve também por objetivo uma melhor compreensão, pela pesquisadora, das motivações e características do grupo, além de permitir a criação de uma relação de confiança entre o grupo e a pesquisadora. Em suas fases seguintes, o estudo teve uma abordagem participativa, baseada na metodologia de pesquisa-ação (Thiollent, 2025, Souza *et al*, 2024), quando a pesquisadora "imergiu" e trabalhou diretamente com o grupo, participando das reuniões e conduzindo dinâmicas e experimentos ligados à geração de ideias e elaboração de objetos que, utilizando materiais reciclados ou recicláveis, poderiam ser construídos por trabalho manual (ou artesanal). O método foi também baseado no trabalho realizado por FREITAS (2011). As formas de interação entre a pesquisadora e o grupo foram mediadas pela coordenação do grupo, visando permitir uma participação horizontal pela pesquisadora, que buscou vivenciar a experiência de efetiva participação no grupo. As formas de interação e uma apresentação detalhada de cada fase serão apresentadas na descrição da pesquisa e discussão dos resultados.

3.1 O grupo de mulheres para promoção à saúde

O projeto foi realizado na cidade de Belo Horizonte, onde o sistema público de saúde é composto por uma rede que consiste de centros de saúde, centros de especialidades médicas, serviços de urgência, hospitais e laboratórios para atenderem a uma população de aproximadamente dois milhões. O atendimento em primeiro nível ocorre nos centros de saúde nos quais uma equipe multiprofissional é responsável por assistir à população que vive na sua área de atuação, que é normalmente restrita a um bairro ou região da cidade. Esta equipe é composta por médicos, enfermeiras, auxiliares de enfermagem e outros profissionais (psicólogos, assistentes sociais, fisioterapeutas, nutricionistas, entre outros) que dão suporte e assistência às diferentes demandas relacionadas à saúde pública.

O grupo de mulheres estudado é realizado em um Centro de Saúde que atende a uma população de aproximadamente 20 mil habitantes. Essa população é constituída por pessoas de diferentes extratos sociais, sendo que um terço é classificado como estando em alto nível de vulnerabilidade social. O grupo foi formado com o objetivo de promoção social, envolvendo assim debates

sobre assuntos relacionados à cidadania e ao dia-a-dia de suas participantes. A abordagem deste grupo é uma alternativa à assistência prestada individualmente e é desenvolvida através da perspectiva de prevenção de doenças e promoção da saúde.

O grupo foi formado quando uma psicóloga do centro de saúde percebeu que algumas usuárias necessitavam de um espaço para discutir temas relacionados ao universo feminino, o que poderia ser, de alguma forma, terapêutico para elas. É constituído por mulheres de baixa renda, com baixo nível de escolaridade e de idades e histórias de vida diversas. Na época da realização deste estudo, a média de participação nas reuniões (que a princípio ocorriam uma vez por mês e, posteriormente, passaram para uma vez a cada quinze dias) era de doze mulheres.

Durante as reuniões houve a demanda, por parte das próprias participantes, de que realizassem atividades que tivessem uma abordagem sustentável e que fossem relacionadas com suas vidas diárias como, por exemplo, a reutilização de materiais, artesanato com materiais reciclados a novos usos para objetos descartados. O trabalho teve início após o contato entre a assistente social que coordena as reuniões e um grupo de pesquisa da área de Design para a Sustentabilidade de uma universidade local. Após este contato uma pesquisadora passou a participar das reuniões do grupo, inicialmente apenas como observadora, visando à familiaridade entre ela e o grupo de mulheres, além de permitir à pesquisadora a compreensão da dinâmica de funcionamento das reuniões.

4. A condução da pesquisa

Considerando que ao final da pesquisa era esperado que o grupo se tornasse capaz de criar seus próprios (e apropriados) métodos de geração de ideias para a criação de novos objetos sustentáveis, feitos a partir de uma abordagem que associa a experiência pessoal das participantes com os métodos sugeridos pela coordenadora do projeto, este foi realizado em três grandes fases ao longo de um ano e meio, descritas a seguir.

4.1 Primeira fase

A primeira fase do trabalho ocorreu durante quatro reuniões do grupo. Para a sua realização, os procedimentos adotados foram: observação e participação nas reuniões; levantamento da percepção sobre sustentabilidade expressa pelas participantes; realização atividades, utilizando materiais reciclados e/ou reutilizados, que permitiram a geração de alternativas e seleção de novas ideias pelo próprio grupo. As atividades e reuniões são descritas a seguir.

A primeira reunião teve por objetivo a formação do contexto da pesquisa. A proposta e a natureza acadêmica da investigação foram apresentadas ao grupo, dando ênfase ao interesse pela perspectiva sobre o conceito de sustentabilidade do grupo. Também foram apresentados um cronograma inicial e os objetivos a serem atingidos; quais informações seriam coletadas e os benefícios que o grupo poderia adquirir com a pesquisa.

Na segunda reunião ocorreu a aplicação do exercício de desenvolvimento. A reunião foi dedicada ao desenvolvimento de novos conceitos relacionados à sustentabilidade através de uma oficina para auxiliar a criação de ideias e propostas de objetos ligados à cultura e vida diária do grupo e que estejam ligados ao conceito em questão.

Em seguida, na terceira reunião fez-se uma avaliação prévia dos resultados. Na ocasião foi feita uma análise sobre a visão do grupo sobre os objetos desenvolvidos na segunda reunião e uma discussão sobre os resultados do primeiro estágio do trabalho e seus possíveis desdobramentos.

Por fim, houve o seguimento das atividades do grupo para fechamento da fase. No estágio final desta fase a pesquisadora observou as atividades do grupo e utilizou tais observações para planejar a próxima fase do trabalho que se tratou de realizar exercícios de geração de ideias sobre como utilizar novos materiais e processos baseados nos princípios de sustentabilidade desenvolvidos pelo grupo na primeira fase.

4.2 Segunda fase

Em um primeiro momento da segunda fase um novo cronograma foi proposto e ideias sugeridas para os trabalhos sustentáveis que deveriam ser desenvolvidos. Para retomar e expandir os conceitos previamente desenvolvidos, iniciou-se uma nova discussão de noções básicas sobre o que é e o que não é sustentável, na visão das participantes, com exemplos escolhidos pela pesquisadora, introdução do princípio dos 3R (Reduzir, Reutilizar e Reciclar) e a proposta do início de desenvolvimento dos novos produtos. Nesta etapa a pesquisadora, junto às participantes do grupo, colocou como objetivo final a confecção de um produto que poderia ser utilizado com "lembrança de Natal" e que estivesse de acordo com os princípios da sustentabilidade desenvolvidos na primeira fase do trabalho.

No decorrer das outras reuniões (estas acontecendo no intervalo de 15 dias), foram apresentados modelos, exemplos, opções, sempre discutidos com o grupo e visando o reconhecimento e detecção do tema/conceito de sustentabilidade por parte das mulheres. A pesquisadora buscou levar uma grande quantidade de imagens de objetos existentes, soluções já encontradas e viáveis para o grupo e, por fim, a decisão da confecção das lembranças de Natal foi tomada em conjunto e os trabalhos se iniciaram.

4.3 Terceira fase

A terceira fase do projeto teve por objetivo consolidar todos os conceitos apresentados durante a primeira e segunda fase. Para isso foi proposto mais uma vez o desenvolvimento de um objeto a partir de trabalhos manuais. A pesquisadora apresentou algumas técnicas de artesanato sustentável às participantes para que depois estas escolhessem com qual gostariam de trabalhar. A ideia inicial era de, ao final da etapa, fazer uma exposição do trabalho do grupo no próprio centro de saúde. Para a terceira fase foram propostas sete reuniões que serão descritas a seguir.

Na primeira reunião, apresentou-se a nova proposta de trabalho e o novo cronograma. Além disso, foi pedido às participantes que dessem um retorno sobre a etapa anterior. Durante o período que a pesquisadora não esteve presente, as participantes do grupo continuaram a confecção de trabalhos manuais. Uma das técnicas que escolhidas foi a aplicação em tecido (Figura 1), normalmente colando um tecido sobre o outro, mas as mulheres do grupo costuraram os tecidos, relembrando as questões de sustentabilidade trabalhadas durante a segunda etapa do projeto. A ideia de não misturar muitos materiais partiu das próprias participantes que pareceram ter compreendido a importância de não utilizar materiais como cola ou tinta, que impediriam a reciclagem do produto.

Figura 1 – Trabalho de aplicação em tecido desenvolvido no grupo de mulheres.
Fonte: elaborado pelos autores.

A segunda reunião consistiu na apresentação e prática da técnica de fuxico. Foram apresentadas algumas ideias de utilização do fuxico para servir de inspiração para as participantes. O termo "fuxico" é associado à "fofoca" (cochicho) e, segundo a tradição local, ele recebeu este nome uma vez que, ao fazê-lo, as mulheres se reuniam para costurar e conversar. O grupo considerou que a técnica se encaixaria bem nas características das reuniões nas necessidades levantadas na primeira etapa do trabalho (mais especificamente, a necessidade por higiene mental). Além disso, é uma técnica que não envolve a mistura permanente de materiais e promove a reutilização de retalhos de tecido, que seriam descartados. O que também atende aos conceitos de sustentabilidade levantados pelo grupo. Por fim, o fato de as mulheres já estarem familiarizadas com a técnica, o que daria a elas maior autonomia para desenvolverem o trabalho, ajudou na decisão pela técnica. A Figura 2 mostra o fuxico produzido pelas participantes.

Figura 2 – Fuxico desenvolvido por participante do grupo de mulheres.
Fonte: elaborado pelos autores.

Na terceira e quarta reuniões as participantes foram introduzidas à técnica de origami (do japonês: *oru*, "dobrar", e *kami*, "papel"), arte tradicional japonesa de dobrar o papel, usando um pequeno número de dobras diferentes que podem ser combinadas de diversas maneiras, para formar desenhos complexos. Para esta técnica novamente não há mistura de materiais, visto que tudo

é feito com dobraduras e encaixes, atendendo mais uma vez aos conceitos de sustentabilidade desenvolvidos pelo grupo. Além disso, é uma técnica que exige concentração e destreza manual, atendendo à necessidade por trabalhos manuais, levantada pelas participantes, e os produtos finais podem ser utilizados como decoração para festas ou para a casa, atendendo à necessidade por economia. A Figura 3 apresenta alguns dos trabalhos feitos pelas participantes.

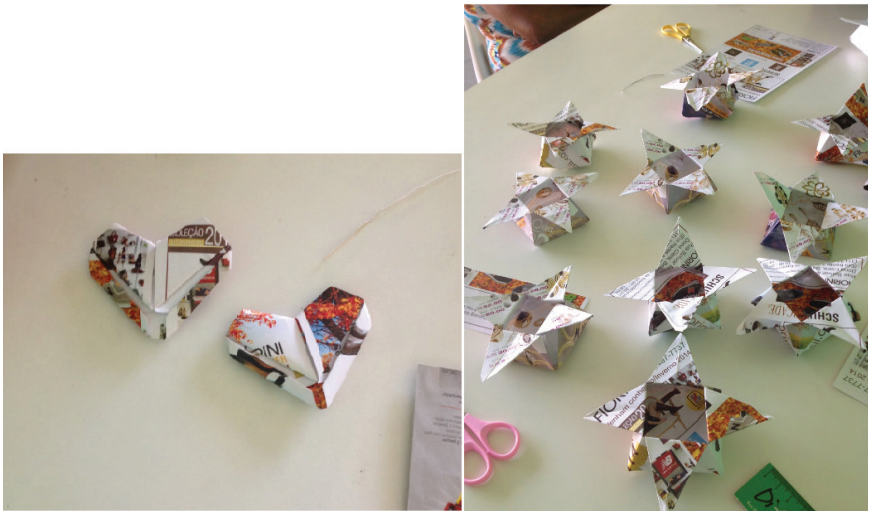


Figura 3 – Trabalho de origami realizado pelas participantes do grupo.
Fonte: elaborado pelos autores.

A quinta reunião foi um retorno aos conceitos de sustentabilidade. O objetivo era que as participantes conseguissem conectar tais conceitos às novas técnicas aprendidas e novas atividades do dia a dia. Em um primeiro momento foi pedido que as participantes se dividissem em dois grupos e fizessem um cartaz que ilustrasse o conceito que elas desenvolveram sobre o tema sustentabilidade desde o início do trabalho junto ao grupo (resgatamos os cinco conceitos da primeira fase do projeto). Depois, cada grupo explicou seu cartaz e seus conceitos para o outro. Ainda se observou alguma confusão quanto alguns pontos isolados, mas também pôde-se perceber uma evolução na maneira com que as mulheres lidam e entendem o tema.

Para encerrar a reunião houve a votação para decidir qual técnica seria utilizada para a confecção do produto final (optou-se pelo fuxico), seguida por um simples exercício de *brainstorming* durante o qual, novamente em grupos, as mulheres levantaram ideias de produtos que poderiam fazer com o fuxico. A decisão final foi de montar bolsas usando não só o fuxico como também o TNT (material classificado como um não tecido, produzido a partir de fibras desorientadas que são aglomeradas e fixadas) disponibilizado pelo próprio centro de saúde. A proposta de separar duas reuniões para a confecção dos produtos era organizar a produção. O primeiro passo foi facilitado, porque foram doados retalhos já cortados em rodelas, em tamanhos diferentes. As mulheres perceberam o quanto isso adiantava a produção, porém a real importância prática se deu inconscientemente.

Nesta primeira reunião, objetivava-se confeccionar o maior número possível de fuxicos, independentemente do tamanho e/ou cor, para estocá-los e conseguir, ao final, produzir qualquer peça. A ideia era confeccionar para o grupo, primeiramente, para só depois passar para a etapa individual, objetivo que foi alcançado. Embora já soubessem como queriam o produto final e a tendência tenha sido cada uma costurar de acordo com o seu projeto, as mulheres foram guardando os fuxicos em caixas e sacos plásticos

e buscaram produzi-los em grande quantidade. No fim da reunião, muitas delas levaram os retalhos para casa, para estender a atividade. Neste dia, notou-se uma fértil geração de alternativas. Algumas mulheres levaram produtos diferentes feitos com fuxico, outras relataram o que tinham visto durante a semana.

Na sétima e última reunião, as mulheres tinham grande quantidade de fuxicos para usar e compartilhar. Notou-se uma tímida percepção da ideia de que "a forma segue a função", pois as bolsas foram construídas de acordo com as necessidades de cada uma delas, que perceberam que a forma é resultado da funcionalidade do objeto. Por exemplo, uma das participantes considerou que uma bolsa pequena, com a alça curta para colocar o celular e as chaves quando saísse de casa, lhe seria mais útil. Outra mulher aderiu à bolsa sem alça e de tamanho maior que, de acordo com ela, era para "sair à noite e usar embaixo do braço, como uma bolsa carteira, bem elegante".

Percebeu-se, também, percepção criativa entre as participantes: se preocuparam com as cores dos fuxicos, sua disposição, a cor escolhida para o material de base (TNT), costurando padrões de fuxico de forma diferente. Algumas fizeram fileiras horizontais para, depois, costurá-las no TNT. Outras costuraram um por um no material de base. E tiveram, ainda, as que costuraram o padrão completo para, só então, fixá-lo ao TNT. A costura para fechar as bolsas também foi distinta, lembrando que o resultado era o mesmo, exceto para a bolsa carteira. O resultado final (Fig. 4) foi um produto que, desta vez, realmente seguiu os princípios da sustentabilidade, estimulando a percepção criativa e introduzindo a ideia de etapas no processo de produção.

Figura 4 – Produto final confeccionado pelo grupo. Fonte: elaborado pelos autores.

5. Resultados

Durante a realização da primeira reunião, da primeira etapa do trabalho, cinco conceitos que justificam a demanda do grupo foram listados. São eles: (a) Economia, quando um objeto pode ser transformado ou reciclado para produzir outro, evitando os custos de um novo produto; (b) Reutilização, quando um objeto perde sua função principal e, em vez de ser descartado, é reutilizado em uma nova função; (c) Trabalhos manuais, que se referem a uma atividade prazerosa; (d) Redução dos impactos ambientais, causada pela reutilização de matérias que seriam descartados e; (e) Higiene Mental, quando se utiliza o tempo livre para atividades consideradas úteis.

Estes conceitos de sustentabilidade percebidos pelo grupo foram extraídos e listados a partir das falas das participantes. Essas falas mostraram suas experiências de vida e seus caminhos pessoais. Muitas vieram de cidades

pequenas, onde tinham poucos recursos materiais e a reutilização de objetos era um hábito comum (as falas estão identificadas pela primeira letra do nome da participante):

> Mesmo antes de se falar em sustentabilidade, eu já fazia uma árvore de Natal com galhos de árvore secos e algodão que meu pai produzia no quintal de casa (...) Eu acho que essa coisa de reutilizar vem principalmente do pessoal do interior, porque eles não têm renda pra ir numa loja e comprar tudo, entendeu? (participante W)

Na maioria dos casos, foi observado que o entendimento sobre sustentabilidade é restrito e relacionado à reutilização de objetos e matérias do dia-a-dia: vasos de vidro, latas, caixas, garrafas de plástico, papel etc. que são transformados em novos objetos, como bolsas, vasos, brinquedos, ornamentos etc. Este conceito também engloba os problemas causados pelo destino dado ao lixo urbano:

> Sustentabilidade é você, por exemplo, quando você não usa outra fonte de energia ou outro tipo de material e, ao invés disso, você pode recorrer a ele e reutilizar ele. Esse é o ponto, entendeu? Se você parar de pegar o plástico, de consumir ele, comprando mais plástico, e você reutiliza o que você já tem, significa menos lixo, menos enchentes, menos garrafas PET nos bueiros, menos problemas na cidade. (W)

Enquanto coletavam-se os dados para identificar a origem da demanda pelos trabalhos manuais, emergiu alguma curiosidade e vontade de aprendizado sobre como passar o tempo e se distrair:

> Eu acho que é mais interessante, te faz pensar... (L)
> Eu tenho a necessidade de manter minha mente ocupada... (R)

Uma observação das falas denota uma percepção do conceito de sustentabilidade conectado principalmente a aspectos pontuais da vida diárias das participantes, como o aumento do lixo e a definição de desperdício. Apenas alguns comentários sugerem um entendimento mais amplo sobre o assunto:

> Eu acho que ver esse "boom" sobre o que fazer com o lixo, se a gente olhar pra trás, a gente vai ver que não tínhamos tanta tecnologia, essa facilidade do plástico, essas coisas não existiam! Então o que acontece é que agora o homem produziu um tanto de lixo e não sabe o que fazer com ele. Tá na hora de reverter a situação! (W)

> Tudo o que você não quer reutilizar, você está de alguma maneira entupindo o planeta. E ele já está cheio... com tanta sujeira, poluição, gases que as pessoas jogam lá em cima, no espaço... todo mundo tem que fazer alguma coisa. (O)

Com a continuidade às dinâmicas para entender a demanda do grupo pelo artesanato, ficou mais evidente o desejo das mulheres de terem um espaço onde poderiam dividir suas experiências de vida:

> ... a conversa, aqueles temas que escolhemos na primeira reunião, eu acho que eles são importantes... você divide uma coisa que te incomoda... tem hora que tudo o que você precisa é de conversar. (L)

Ao final da primeira reunião, os conceitos listados foram comparados com as hipóteses iniciais. Buscou-se identificar a origem e as características da percepção de sustentabilidade expressada pelo grupo, como uma maneira de selecionar e desenvolver novas alternativas para ampliar e estruturar

tal percepção, de modo a permitir novas ações e comportamentos do grupo. Assim, as histórias das participantes foram ouvidas juntamente com sua relação com o desenvolvimento deste conceito e os elementos materiais da vida diária do grupo que são conectados à sustentabilidade.

A segunda reunião teve por objetivo desenvolver os cinco conceitos já citados através de um *workshop* criativo para geração de ideias. As participantes foram divididas em grupos de quatro e lhes foi pedido que fizessem um *brainstorming* de ideias de artesanato que poderiam ser feitos pelo grupo. Depois de apresentar essas ideias, as participantes deveriam relacioná-las com os conceitos já apresentados e discutidos. Cada ideia poderia ser relacionada com mais de um conceito. As participantes também deveriam relacionar as ideias aos conceitos de sustentabilidade desenvolvidos pelo grupo. Este processo evitou o uso de conceitos alheios à realidade do grupo e permitiu que o próprio grupo definisse qual dos conceitos era considerado o mais relevante, de modo que a segunda fase do trabalho pudesse ser desenvolvida.

A terceira reunião socializou e validou os resultados já atingidos durante as outras reuniões. Concluiu-se que para o grupo de mulheres em questão, o fator mais relevante enquanto fazendo atividades de artesanato reutilizando-se matérias é a higiene mental, algo que possa manter as participantes distantes das preocupações do dia-a-dia e da rotina. A economia, a reutilização e a redução do transtorno foram apresentadas como uma consequência desta necessidade principal. Durante essa reunião foi feita uma proposta para a continuidade do trabalho e, com o auxílio das participantes, um novo cronograma para as atividades futuras foi elaborado.

Durante e quarta e última reunião do grupo durante a primeira fase do trabalho, a pesquisadora observou as atividades realizadas pelas participantes e como elas se organizaram para a realização das mesmas. Nesta reunião, uma das participantes ofereceu-se para ensinar a fazer artesanato com garrafas plásticas. Enquanto elas estavam fazendo isso, listaram ideias para o uso do produto final de modo a economizar dinheiro e para outros propósitos como decoração.

Durante a segunda fase do trabalho, o objetivo principal era o de desenvolver com as participantes do grupo, métodos para geração de ideias de produtos e técnicas relacionadas aos conceitos de sustentabilidade desenvolvidos durante a primeira fase. Para isso, foram realizadas oficinas com atividades que introduzissem ao universo das mulheres alguns métodos de design de produtos. Ao final, era esperado que as mulheres conseguissem adaptar estes métodos para a sua realidade.

Os conceitos de Design entraram timidamente no processo, mas é possível identificá-los nas atividades: (1) O *brainstorming*, feito com o grupo em uma folha grande, a partir dos cinco conceitos definidos pelas próprias mulheres em relação ao projeto (Economia, Higiene Mental, Reaproveitar, Redução do Transtorno e Trabalhos Manuais); (2) a tentativa do caderno de processos, nos quais cada mulher teve a oportunidade de, através de desenhos, colagens, anotações, demonstrar o trabalho e todo o processo e conceitos significavam para elas e registrar suas ideias; (3) a análise dos existentes, quando cada mulher avaliou e expôs o que já tinha sido visto e/ou feito em casa, na televisão, nas revistas ou em outras situações, que usava o princípio dos 3R; e (4) a definição do que seria viável, de acordo com o tempo, os materiais, as condições, habilidades etc.

A decisão da confecção das lembranças de Natal foi tomada em conjunto, como já foi descrito. As mulheres optaram por fazer porta-retratos e "porta trecos", utilizando jornais e revistas velhas para a produção de "tubinhos" que seriam colados em volta de pedaços de papelão (porta-retratos) ou em volta de rolos de papel higiênico (porta-treco). As mulheres, desde o princípio, demonstraram ter a consciência de que optaram por objetos que não eram totalmente sustentáveis, por causa do uso da cola, por exemplo. Também estavam cientes de que objetos totalmente reciclados não eram viáveis, devido à falta de condições e acesso aos materiais e tecnologias necessários à reciclagem de alguns materiais.

Concluíram sozinhas, que o trabalho usou o "R" reutilizar, pois as revistas, jornais, papelões e rolos que seriam descartados e ainda poderiam poluir o ambiente, porque eram em grande quantidade. Algumas participantes relataram que o projeto as despertou para o artesanato e as ajudou a exteriorizar o conceito de sustentável, uma vez que mesmo tendo relativa consciência sobre o assunto, não tiveram a oportunidade de trabalhá-la a fundo como foi feito. A falta de tempo durante as reuniões se apresentou como um problema para muitas delas, porém estenderam as atividades até suas casas. Reservaram um tempo para se dedicar a tais atividades, confeccionando alguns objetos com a família e utilizando a atividade como uma extensão do grupo terapêutico, conforme declarou uma das participantes: "reciclaram os materiais e a mente". (S)

Durante a reunião de fechamento da segunda fase, as participantes relataram que sentiram que as atividades e discussões somaram conhecimento e trouxeram outra visão sobre o tema. Disseram que passaram a se importar mais com o meio ambiente, que esses trabalhos são colaborações para um meio ambiente melhor e que isso abriu portas para novas possibilidades e ideias, além do lado lúdico.

Durante a terceira fase do projeto procurou-se consolidar todos os conceitos apresentados durante a primeira e segunda fase e introduzir conceitos básicos sobre organização do trabalho. Para isso foi proposto mais uma vez o desenvolvimento de um produto.

Ao final do trabalho observou-se alguma percepção, mesmo que inconsciente, do conceito de "a forma segue a função". Situações como uma das participantes escolheram fazer uma bolsa de determinado tamanho, com ou sem alças, devido às suas necessidades de uso provam que, de certa maneira, houve uma preocupação com a forma a partir da função específica do objeto.

No que diz respeito à sustentabilidade, percebeu-se que as participantes conseguiram absorver alguns conceitos básicos que poderão utilizar no seu dia a dia. Notou-se, porém que alguns aspectos que poderiam influir de forma negativa na atividade (aumento da complexidade de montagem, escolha de materiais, tempo para finalização etc.) foram abandonados pelas participantes. Como exemplo, o uso de cola para unir partes continuou presente na confecção dos produtos, mesmo que já houvesse conhecimento e entendimento sobre seus impactos no processo de reciclagem, uma vez que este se mostrou mais cômodo que o uso de encaixes, por exemplo.

6. Conclusões

Esta pesquisa apresentou os três estágios de um estudo realizado com o objetivo de desenvolver os conceitos de sustentabilidade em um grupo de mulheres que são assistidas pelo serviço público de saúde de Belo Horizonte. Ao desenvolver tais conceitos teve-se por objetivo estimular e criar condições para o desenvolvimento de novas soluções de design para a sustentabilidade pelo próprio grupo através de atividades de artesanato. A princípio, essas atividades não têm foco na geração de renda ou qualquer outro resultado financeiro para o grupo.

O primeiro estágio consistiu em se aproximar do grupo e listar os conceitos ligados ao tema que o grupo tinha previamente. Nos estágios seguintes alguns novos conceitos foram introduzidos para refinar e ampliar a percepção do design para a sustentabilidade, mas sempre tendo por base a perspectiva do grupo de modo que as participantes pudessem mantê-los nas situações das vidas diárias.

Alguns exercícios criativos foram feitos junto ao grupo para introduzir técnicas de representação gráfica, novas habilidades manuais e sugerir o uso de novos materiais. De acordo com as participantes, durante o momento em que as atividades são realizadas, elas atingem o objetivo de distração e higiene mental, algo muito importante para essa parte da população que tem acesso restrito ao lazer e ao aprendizado formal. Assim, as mulheres se sentiram instigadas a investigar novos materiais e aplicações orientadas a reutilizar e reciclar.

Ao final do trabalho percebeu-se que o conceito de sustentabilidade das participantes foi ampliado e se tornou mais estruturado. Houve grande interesse por parte dessas em incorporá-los no seu dia a dia, como foi relatado durante as reuniões. Alguns conceitos básicos de organização da produção para auxiliar nas atividades foram introduzidos ao grupo, mas ainda há a necessidade de maior aprofundamento e desenvolvimento dos mesmos.

A pesquisa apontou diversas oportunidades para desdobramentos, como o desenvolvimento de atividades que melhorem a compreensão sobre o processo de criação de objetos (produtos) e das formas de produção destes objetos. Existe também a possibilidade de utilizar esta abordagem para fomento a grupos que tenham interesses como a geração de renda, com a introdução do aspecto econômico do trabalho e da produção de objetos, de forma a incentivar uma maior preocupação com as etapas do processo, além da busca por "inovação" (algum diferencial) e qualidade.

Agradecimentos

Os autores agradecem o financiamento desta pesquisa pelo CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, processo 308867/2025-4 e pela CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Código Financeiro 88887.569081/2020-00.

Referências

ANDRADE, J. S; BARROS, A. C; ROMEIRO FILHO, E. A Group Experience as Support for the Development of the Sustainability Awareness. *In*: Conference of the European Roundtable on Sustainable Consumption and Production (ERSCP) & 7th Conference of the Environmental Management for Sustainable Universities (EMSU), 16., Istambul, 2013. **Anais** [...]. Istambul: Boğaziçi University, 2013.

BRASIL. Ministério da Saúde - Secretaria de Atenção a Saúde. **Caderno de Atenção Básica**, n. 27, 2009.

COIMBRA, J. Promoção da Saúde, Movimentos de um campo em construção. *In*: Caderno da 8ª Oficina de Qualificação da Atenção Primária a Saúde em Belo Horizonte/ESPMG. **Anais** [...]. Belo Horizonte, p. 10-15, 2012.

CRUL, M; DIEHL, J. C; RYAN, C. **Design for Sustainability**: a Step-by-step Approach. Paris: UNEP, 2009.

ELKINGTON, J. Partnerships from cannibals with forks: The triple bottom line of 21st century business. **Environmental quality management**, v. 8, n. 1, p. 37-51, 1998.

FREITAS, A. L. C. **Design e Artesanato**: uma Experiência de Inserção da Metodologia de Projeto de Produto. São Paulo: Blucher Editora Ltda, 2011.

GARCIA, J. C. C; ROMEIRO Filho, E. Desenvolvimento Sustentável *In*: BAGNO, R. B. e PEREIRA, M. C. (Ed.). **Tópicos Selecionados em Organização Industrial**: um Guia para o Ensino Superior. Belo Horizonte: Fabrefactum, 2018.

GLOBAL Footprint Network. **Earth Overshoot Day**, 2025. Disponível em: https://overshoot.footprintnetwork.org/2025. Acesso em: 12 set. 2025.

HOPWOOD, B; MELLOR, M; O'BRIEN, G. Sustainable development: mapping different approaches. **Sustainable Development**, v. 13, n. 1, p. 38—52, 2005.

JACOBI, P. Educação ambiental, cidadania e sustentabilidade. **Caderno Pesquisa**, n. 118, p. 189-206, 2003. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/S0100-15742003000100008. Acesso em: 19 set. 2024.

LANA, S; SANTOS, I. M; KRUCKEN, L. Design e produção artesanal: uma reflexão sobre a contribuição do design promover a sustentabilidade de empreendimentos de base artesanal. **Actas de Diseño 18**, p. 177-250, 2004. Palermo: Facultad de Diseño y Comunicación — Universidad de Palermo, 2004.

MARIANI, B. F. *et al.* Design e empoderamento de artesãos: um estudo exploratório sobre o processo de co-criação de produtos de moda com o emprego da fibra de bananeira em Santa Catarina. **Blucher Design Proceedings**, v. 12, n. 2, p. 19-20, 2024.

MATOS, E. A. C. Desenvolvimento urbano sustentável: o caso da cidade de Mocuba. **Geografia Ensino & Pesquisa**, v. 16, n. 1, p. 83-102, 2012.

NARCISO, V. P; BORGES, A. J. S; SALES, M. P. A construção da identidade cultural no artesanato para o desenvolvimento sustentável do saber-fazer. **Sustentabilidade**: Diálogos Interdisciplinares, v. 4, n. 1, p. 1-12, 2023.

NIGRI, E. M, BARROS, A. C, ROCHA, S. D. F, ROMEIRO F., E. Assessing environmental impacts using a comparative LCA of industrial and artisanal production processes: 'Minas Cheese' case. **Ciência e Tecnologia de Alimentos**, v. 34, n. 1, p. 522-531, 2014.

O'FLAHERTY, J; LIDDY, M. The impact of development education and education for sustainable development interventions: a synthesis of the research. **Environmental Education Research**, v. 24, n. 7, p. 1031-1049, 2018.

OLIVEIRA, LGR; ROMEIRO F., E; MENDONÇA, RMLO. Codesign Aplicado em Projeto para a Valorização de Produtos Locais: o caso das Mulheres de Ouro. *In*: Encontros Nacionais de Engenharia e Desenvolvimento Social. **Anais** [...], v. 18, n. 1, p. 2594-7060, 2023.

O QUE significa ter saúde? **Gov.br**, 2025. Disponível em: https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-brasil/eu-quero-me-exercitar/noticias/2021/o-que-significa-ter-saude. Acesso: 22 ago. 2025.

POURMAND, Hassanali *et al*. Challenges of integration of education for sustainable development in Handcrafts higher education. **Quarterly Journal of Research and Planning in Higher Education**, v. 26, n. 2, p. 27-51, 2023.

ROMEIRO F., E. Brazilian design for sustainability: in search of a local approach. **Journal of Cleaner Production**, v. 107, n. 1, p. 467-474, 2013.

SANTANA, C. C. D; COPPOLA, S. A. A. Moda artesanal: explorando uma cultura regional brasileira por técnicas e saberes tradicionais. **Revista Digital do LAV**, 2021.

SANTOS, L. M; DASROS, M. A; CREPALDI, M. A; RAMOS, L. R. Grupos de promoção à saúde no desenvolvimento da autonomia, condições de vida e saúde. **Revista de Saúde Pública**, v. 40, n. 2, p. 346-352, 2006.

SILVA, J. C. A. **Design Para Sustentabilidade**: um Guia Para Projetar Soluções de Baixo Impacto Ambiental. São Paulo: Editora Blücher, 2023.

SILVA, K. L; RODRIGUES, A. T. Ações intersetoriais para promoção da saúde na Estratégia Saúde da Família: experiências, desafios e possibilidades. **Revista Brasileira de Enfermagem**, Brasília, v. 63, n. 5, p. 762-769, 2010.

SIQUEIRA, M. M; MORAES, M. S. Saúde coletiva, resíduos sólidos urbanos e os catadores de lixo. **Ciência e Saúde Coletiva**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 6, p. 2115-2122, 2009.

SOARES, S; FERNANDES, M., O trabalho com grupos na atenção primária: enfoque na promoção a saúde. *In*: 8ª Oficina de Qualificação da Atenção Primária em Belo Horizonte. **Anais** [...]. ESPMG, p. 44-48, 2012.

SOUZA, P; IZIDIO, L; NORONHA, R. Imaginando futuros com as mulheres de Monge Belo: Prototipando narrativas situadas sobre questões de gênero em um quilombo do Maranhão. **Revista Transverso - Diálogos entre Design, Cultura e Sociedade**, [s. l.], v. 13, n. 1, p. 125—140, 2024. DOI: 10.36704/transverso.v1i13.8255. Disponível em: https://revista.uemg.br/transverso/article/view/8255. Acesso em: 12 set. 2025.

TAHAN, J; CARVALHO, A. C. D. Reflexões de idosos participantes de grupos de promoção de saúde acerca do envelhecimento e da qualidade de vida. **Saúde e Sociedade**, São Paulo, v. 19, n. 4, p. 878-888, 2010.

TEIXEIRA, M. G; BRAGA, J. S; CÉSAR, S. F; KIPERSTOCK, A. Artesanato e desenvolvimento local: o caso da Comunidade Quilombola de Giral Grande, Bahia. **Interações**, Campo Grande, v. 12, n. 2, p. 149-159, 2011.

THE Ottawa Charter for Health Promotion. **WHO — World Health Organization**, 2017. Disponível em: http://www.who.int/healthpromotion/conferences/previous/ottawa/en/. Acesso em: 3 set. 2017.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. Rio de Janeiro: Cortez Editora, 2025.

VENKATARAMAN, Bhawani. Education for sustainable development. **Environment**: Science and Policy for Sustainable Development, v. 51, n. 2, p. 8-10, 2009.

WACKERNAGEL, M; LIN, D. Earth overshoot day. *In*: **Handbook of the Anthropocene**: Humans between Heritage and Future. Cham: Springer International Publishing, p. 569-572, 2023.

WORLD COMISSION ON ENVIROMENTAL AND DEVELOPMENT (WCED). **Our common future**. Oxford: Oxford University Press, 1987.

TRANSVERSO

05 **Redesign da interface digital da rodoviária de Ijuí/RS: um estudo de experiência do usuário**

recebido em 30/09/2025
aprovado em 30/10/2025

Redesign da interface digital da rodoviária de Ijuí/RS: um estudo de experiência do usuário

Diane Meri Weiller Johann
diane.Johann@unijui.edu.br
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Tarcisio Dorn de Oliveira
tarcisio_dorn@hotmail.com
Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul

Daniela Ricco Barros
daniela.barros@sou.unijui.edu.br
Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul

Gabriela Ricco Barros
gabriela.barros@sou.unijui.edu.br
Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul

Júlio da Silva Arnhold
julio.arnhold@sou.unijui.edu.br
Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul

RESUMO (PT): Este artigo aborda a necessidade de aprimoramento da presença digital, com foco na análise e redesign do site da Rodoviária de Ijuí (RS). A temática central é a função estratégica dos portais digitais na mobilidade urbana e a superação de suas limitações de usabilidade e acessibilidade. O objetivo geral foi desenvolver um protótipo de interface alinhado aos fundamentos da experiência do usuário (UX), oferecendo navegação mais intuitiva e funcional que a versão atual. O projeto baseou-se na metodologia do Duplo Diamante, contemplando as etapas de descoberta, definição, desenvolvimento e entrega. Os procedimentos metodológicos incluíram a avaliação heurística da interface vigente, a criação de uma persona representativa do público-alvo, a identificação das expectativas dos usuários simulados – restritos ao ambiente de sala de aula e com perfil mais especializado –, a elaboração de protótipos de baixa e alta fidelidade e a testagem da eficácia da proposta redesenhada. As conclusões apontam para a validação de um novo design centrado no usuário, que soluciona problemas críticos como a falta de responsividade para smartphones e a dificuldade em localizar informações essenciais (horários e contatos), contribuindo para a efetividade do serviço público e para a autonomia do usuário.

Palavras-chave: design digital, rodoviária, usabilidade, acessibilidade, experiência do usuário.

ABSTRACT (ENG): *This article discusses the need to enhance the digital presence of the Ijuí Bus Station (RS) through the analysis and redesign of its institutional website. The central theme addresses the strategic role of digital platforms in urban mobility and the importance of overcoming usability and accessibility limitations. The main objective was to develop an interface prototype aligned with the principles of User Experience (UX), providing navigation that is more intuitive and functional than the current version. The project was conducted based on the Double Diamond methodology, encompassing the stages of discover, define, develop, and deliver. The methodological procedures included a heuristic evaluation of the existing interface, the creation of a persona representing the target audience, the identification of the expectations of simulated users – limited to the academic environment and with a more specialized profile – as well as the development of low- and high-fidelity prototypes and the testing of the redesigned proposal's effectiveness. The results indicate the validation of a new user-centered design, capable of solving critical issues such as the lack of responsiveness for mobile devices and the difficulty in accessing essential information (such as schedules and contact details). The proposal thus contributes to improving the effectiveness of the public service and enhancing user autonomy.*

Keywords: *digital design, bus terminal, usability, accessibility, user experience.*

1. Introdução

A presença digital de instituições de uso público constitui-se como exigência fundamental em um cenário de intensas transformações tecnológicas e de progressiva digitalização dos serviços. A sociedade contemporânea demanda crescente autonomia no acesso à informações, utilizando a internet como meio privilegiado para planejar deslocamentos, adquirir passagens e obter orientações em tempo real. Nesse contexto, os portais digitais de rodoviárias assumem função estratégica na organização da mobilidade urbana e intermunicipal, na medida em que se configuram como instrumentos de mediação entre gestores, serviços e usuários. Todavia, constata-se que grande parte dessas plataformas ainda apresenta limitações significativas, tais como problemas de usabilidade, atualização deficiente dos conteúdos e ausência de recursos de acessibilidade. Tais fragilidades comprometem a efetividade do serviço público e evidenciam a necessidade de investimentos em aprimoramentos técnicos e informacionais, alinhados às demandas sociais emergentes.

No caso da rodoviária de Ijuí, município situado no noroeste do Rio Grande do Sul, o site oficial apresenta limitações expressivas que comprometem sua função informativa. Observa-se a dificuldade dos usuários em localizar dados essenciais, como horários de viagens, contatos das empresas operadoras e endereço físico do terminal. Soma-se a isso o fato de a interface não ser responsiva para dispositivos móveis, o que restringe o acesso por *smartphones*, principal meio de navegação da população brasileira. De acordo com a pesquisa TIC Domicílios 2022, divulgada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), 62% dos usuários de internet no país utilizam exclusivamente esses dispositivos, totalizando mais de 92 milhões de pessoas. Dados do IBGE (2022) indicam ainda que Ijuí possui população superior a 80 mil habitantes, recebendo fluxo diário de passageiros regionais, o que reforça a importância de um sistema digital eficiente e acessível.

Neste projeto, estudantes da disciplina Tecnologias Emergentes e Tendências de Design, do curso de Design Digital, foram desafiados a realizar o redesign do site da Rodoviária de Ijuí (RS). A proposta fundamenta-se na necessidade de reestruturar a interface digital do terminal com base em princípios de usabilidade, acessibilidade e design centrado no usuário. O objetivo geral consistiu no desenvolvimento de um protótipo de interface, elaborado a partir da análise crítica da versão atual da plataforma. Buscou-se oferecer uma experiência de navegação mais intuitiva, funcional e inclusiva, alinhada aos fundamentos da experiência do usuário (UX). De forma específica, o estudo contemplou: a avaliação da interface vigente segundo heurísticas de usabilidade; a identificação de dificuldades e expectativas dos usuários; a elaboração de protótipos de baixa e alta fidelidade voltados à organização das informações; e a testagem da eficácia da proposta redesenhada.

2. Referencial teórico

O desenvolvimento de interfaces digitais no contexto contemporâneo exige uma abordagem centrada no usuário, dada a crescente interação entre pessoas e sistemas digitais em praticamente todas as esferas da vida cotidiana. Nessa perspectiva, torna-se essencial compreender a experiência do usuário (*User Experience – UX*) como dimensão ampla, que transcende a simples eficiência técnica. Segundo Sousa e Bertomeu (2015), o termo, cunhado por Donald Norman na década de 1990, engloba componentes emocionais, funcionais, estéticos e contextuais, ressaltando que a qualidade da experiência não se limita à usabilidade, mas envolve a percepção integral do sujeito em relação ao sistema. Assim, o design de interfaces deve contemplar não apenas a funcionalidade objetiva, mas também a construção de interações significativas, capazes de promover satisfação, confiança e acessibilidade, consolidando a centralidade do usuário como princípio estruturador de projetos digitais contemporâneos.

O UX Design ultrapassa a noção de usabilidade, configurando-se como uma metodologia estruturada que abrange desde a definição de objetivos até a etapa de testes com usuários, englobando todo o processo de criação de interfaces digitais. Sousa e Bertomeu (2015) destacam três metodologias amplamente aplicadas: o modelo dos cinco planos de Garrett (2011), o processo em seis etapas de Unger e Chandler (2010) e a abordagem por componentes de Lowdermilk (2013). Apesar das diferenças conceituais e operacionais, todas compartilham a centralidade do usuário como princípio fundamental, orientando decisões de projeto a partir de suas necessidades, expectativas e limitações. Essa convergência metodológica evidencia que o valor do UX Design não reside apenas em sistematizar práticas de desenvolvimento, mas em assegurar que a experiência final seja significativa e relevante, reforçando o papel do usuário como agente estruturador da inovação digital contemporânea.

Silva e Corrêa (2021) ressaltam que a criação de interfaces digitais intuitivas está diretamente associada à capacidade de atrair e reter usuários, aspecto crucial em um cenário marcado pela competitividade crescente e pela elevação das expectativas do público. Nesse contexto, torna-se evidente que falhas de usabilidade, desorganização estrutural ou excesso de elementos visuais comprometem não apenas a experiência do usuário, mas também a credibilidade e a eficácia da comunicação digital. Em contrapartida, interfaces bem planejadas, que aliam clareza informacional, coerência estética e acessibilidade, ampliam a confiança do usuário e favorecem a continuidade da interação. Assim, projetar sistemas digitais centrados na simplicidade e na legibilidade não constitui apenas uma escolha estética, mas um requisito estratégico para consolidar a relevância das plataformas em um ambiente digital dinâmico, competitivo e orientado pela qualidade da experiência.

O desenvolvimento centrado no usuário não se limita a questões estéticas, mas assume caráter estratégico, garantindo que plataformas digitais mobile atendam às demandas contemporâneas de funcionalidade, acessibilidade e satisfação do usuário. Ainda segundo Silva e Corrêa (2021), o UX Design voltado ao desenvolvimento de interfaces mobile deve priorizar a clareza das informações, a navegabilidade intuitiva e a responsividade, considerando o crescente papel dos *smartphones* como principal meio de acesso à internet. Nesse contexto, o uso de ferramentas como *wireframes* e a realização de testes com usuários reais revelam-se fundamentais para validar decisões de design e adequar o sistema às expectativas e preferências do público-alvo. Tais

práticas permitem identificar pontos críticos, corrigir falhas e aprimorar a experiência geral, consolidando a interface como um canal eficiente de comunicação e interação.

A Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), por meio da NBR ISO 9241-11 (2002), estabelece diretrizes voltadas à ergonomia da interação humano-computador (IHC), visando o desenvolvimento de sistemas interativos eficientes e centrados no usuário. A norma define "usuário" como qualquer indivíduo que interage com o produto, reconhecendo a diversidade de perfis, habilidades e necessidades envolvidas nesse processo. Além disso, compreende a usabilidade considerando o contexto de uso, que abrange quatro componentes essenciais: os usuários, as tarefas a serem realizadas, os recursos empregados (*hardware*, *software* e materiais complementares) e o ambiente físico e social da interação. Essa abordagem sistêmica permite analisar o desempenho de sistemas de forma contextualizada, evidenciando que interfaces eficazes não dependem apenas de funcionalidades técnicas, mas também da adequação às condições reais de uso e à experiência do usuário, consolidando a centralidade deste na concepção de produtos digitais.

A NBR ISO 9241-11 estabelece três dimensões centrais para a avaliação da usabilidade de sistemas interativos, oferecendo critérios objetivos para analisar a qualidade da interação usuário-produto, a saber: Eficácia refere-se à precisão e à completude com que os usuários conseguem atingir seus objetivos, refletindo diretamente sobre o desempenho funcional do sistema; Eficiência está associada à quantidade de recursos empregados, como tempo e esforço, necessários para alcançar esses objetivos com sucesso, evidenciando a otimização do processo de interação e; Satisfação diz respeito ao grau de conforto, aceitação e bem-estar percebido pelos usuários durante e após a utilização do sistema, englobando aspectos subjetivos da experiência.

Juntas, as três dimensões da NBR ISO 9241-11 fornecem uma base estruturada para o desenvolvimento e a avaliação de interfaces, permitindo aprimorar tanto a funcionalidade quanto a experiência global do usuário. Essa abordagem oferece diretrizes práticas e mensuráveis, que orientam a concepção de sistemas interativos mais eficientes, acessíveis e intuitivos. Quando aplicada a projetos como o redesign do site da Rodoviária de Ijuí, a norma fornece subsídios teóricos e técnicos fundamentais para a criação de soluções digitais que atendam às reais necessidades dos usuários, promovendo clareza, organização e facilidade de navegação. Além disso, reforça os princípios do design centrado no ser humano, assegurando que decisões de projeto sejam orientadas pela experiência, satisfação e eficiência do usuário, consolidando interfaces digitais capazes de integrar funcionalidade, acessibilidade e qualidade da interação.

No contexto de instituições de uso público, como a Rodoviária de Ijuí, a aplicação dos princípios de UX Design torna-se particularmente relevante, uma vez que a interface digital exerce papel central no acesso à informação, na organização da mobilidade urbana e na promoção da inclusão digital. Sousa e Bertomeu (2015) ressaltam que o sucesso de uma interface depende da compreensão profunda do comportamento do usuário, assim como da integração coerente de diferentes disciplinas do design, sempre orientadas pela experiência real de uso. Nesse sentido, o UX Design fornece uma base metodológica sólida para repensar plataformas digitais públicas, como o site da rodoviária, garantindo que a interação seja acessível, eficiente e satisfatória. A adoção desses princípios contribui para soluções digitais mais intuitivas, inclusivas e alinhadas às necessidades e expectativas dos usuários, fortalecendo a qualidade do serviço prestado.

É possível complementar a discussão sobre UX Design por meio das heurísticas de usabilidade de Jakob Nielsen, que servem como diretrizes práticas para avaliar e projetar interfaces mais eficientes e centradas no usuário. Segundo Nielsen (1994) "Heurísticas são regras gerais para avaliação de usabilidade baseadas em experiência e estudos empíricos, sendo que Jakob Nielsen propôs um conjunto de 10 heurísticas amplamente utilizadas", que são: Visibilidade do status do sistema; Compatibilidade entre o sistema e o mundo real; Controle e liberdade do usuário; Consistência e padrões; Prevenção de erros; Reconhecimento em vez de memorização; Flexibilidade e eficiência de uso; Design estético e minimalista; Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros; Ajuda e documentação.

Essas heurísticas, amplamente reconhecidas na área de design de interação, incluem princípios como visibilidade do status do sistema, correspondência entre o sistema e o mundo real, controle e liberdade do usuário, e consistência e padrões, entre outros. Sua aplicação permite identificar problemas de usabilidade de forma sistemática, mesmo em estágios iniciais do desenvolvimento. Segundo Nielsen (1994), princípios como visibilidade do status do sistema, consistência e prevenção de erros são fundamentais para garantir uma boa experiência do usuário.

3. Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como exploratória, com o objetivo de proporcionar uma compreensão inicial e aprofundada sobre o problema investigado. Segundo Gil (2022), a pesquisa exploratória tem como principal finalidade proporcionar maior familiaridade com um problema, tornando-o mais explícito e possibilitando a construção de hipóteses ou o aprimoramento de ideias. Esse tipo de abordagem é especialmente adequada quando o tema ainda é pouco estudado ou carece de definições consolidadas, permitindo levantar hipóteses, identificar padrões e gerar *insights* que possam orientar estudos posteriores.

Optou-se por uma abordagem qualitativa, centrada na observação, análise e interpretação das percepções e comportamentos de um grupo de participantes que simulavam o perfil de usuários reais. Assim, a metodologia adotada possibilita uma análise mais rica e contextualizada da experiência do usuário, contribuindo tanto para a construção teórica quanto para a aplicação prática dos resultados. Sobre as técnicas empregadas, a pesquisa é bibliográfica e também um estudo de caso, seguindo a divisão sugerida por Gil (2022). A pesquisa bibliográfica se apoia na análise de conteúdos já publicados, ao passo que o estudo de caso permite examinar a fundo um item em particular dentro do seu ambiente original.

4. Resultados

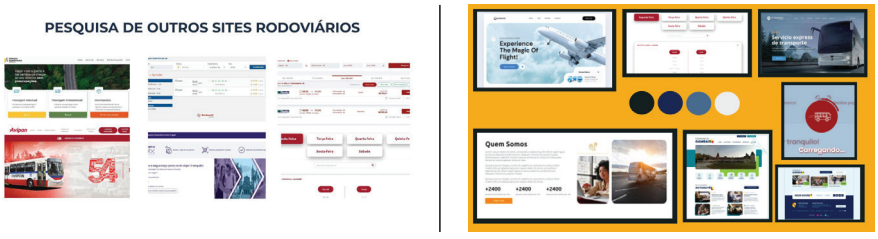
Para orientar o redesign do site da Rodoviária de Ijuí, optou-se pela metodologia do Duplo Diamante, proposta pelo *Design Council* (2003), que organiza o processo em quatro etapas: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar. Essa abordagem possibilita compreender em profundidade os problemas e propor soluções centradas nas necessidades dos usuários. Na fase de descoberta, foram realizadas pesquisas exploratórias em sites de rodoviárias e plataformas digitais semelhantes, a fim de mapear boas práticas, recursos funcionais e elementos passíveis de adaptação ao contexto local. Já na etapa de definição, as informações coletadas foram analisadas criticamente, permitindo identificar problemas recorrentes, levantar oportunidades de

inovação e delimitar o escopo de atuação. Esse movimento garantiu maior clareza no direcionamento do projeto e estabeleceu bases sólidas para as fases subsequentes de desenvolvimento e entrega, assegurando coerência e relevância às soluções propostas.

Na fase de desenvolvimento, foram concebidas diferentes propostas de solução, culminando na criação de um protótipo de alta fidelidade no Figma. Esse processo foi orientado pela mentoria de uma profissional da área e pela professora da disciplina, que contribuíram para fundamentar as decisões de design com base em critérios técnicos e pedagógicos. Em seguida, na fase de entrega, o protótipo foi submetido a testes de usabilidade com outros grupos da turma, permitindo avaliar a clareza da navegação, a eficácia das funcionalidades implementadas e a qualidade da experiência do usuário. Os feedbacks coletados foram fundamentais para ajustes e refinamentos, garantindo que o resultado final fosse funcional, intuitivo e acessível. Dessa forma, o projeto se consolidou como uma solução alinhada às reais necessidades dos usuários da Rodoviária de Ijuí.

4.1 Descoberta

A etapa inicial do processo envolveu uma pesquisa exploratória sobre tecnologias emergentes aplicáveis à mobilidade e às interfaces digitais. Nesse contexto, destacaram-se a Inteligência Artificial (IA) e a Internet das Coisas (IoT) como tendências de inovação capazes de transformar a experiência do usuário. No caso da IA, observou-se o potencial para personalização de conteúdo, utilização de chatbots e emissão de alertas proativos baseados em dados em tempo real, recursos ainda inexistentes no site da Rodoviária de Ijuí. Além disso, realizou-se uma análise comparativa de sites de rodoviárias de diferentes cidades do Rio Grande do Sul, como Santo Ângelo, Santa Maria e Porto Alegre, além da empresa Avipan. Essa investigação buscou identificar práticas de design responsivo, acessibilidade, integração de dados dinâmicos e planejamento de viagem, apoiada na elaboração de moodboards, que fundamentaram hipóteses e direcionaram a definição de funcionalidades relevantes.



Quadro 1 - Pesquisa de sites de outras rodoviárias. Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Entre os pontos positivos identificados nos sites analisados, destacaram-se a apresentação clara dos horários de ônibus e destinos, fator essencial para facilitar o planejamento das viagens. Também se evidenciou a presença de funcionalidades para a compra de passagens online, recurso que agrega praticidade e amplia a autonomia do usuário. Outro aspecto relevante foi a organização visual adequada, com categorização coerente dos conteúdos, contribuindo para uma navegação mais intuitiva. Observou-se ainda um nível razoável de compatibilidade com dispositivos móveis, embora com diferenças de desempenho entre os sites avaliados. Esses elementos serviram como base para orientar as recomendações de redesign, priorizando maior acessibilidade, eficiência nas interações e uma usabilidade alinhada às reais necessidades do público, buscando oferecer uma experiência digital mais inclusiva e funcional.

4.2 Definição

Com base nas análises iniciais, foram mapeados os principais desafios da plataforma atual da Rodoviária de Ijuí. A avaliação heurística evidenciou falhas em critérios essenciais, como visibilidade do status do sistema, liberdade e controle do usuário, consistência visual, flexibilidade e acessibilidade. Entre os problemas, destaca-se o carregamento indefinido sem retorno, a ausência de botões funcionais em diferentes seções e a navegação confusa, tanto em desktop quanto em dispositivos móveis. Verificou-se ainda que o site não é responsivo, apresentando falhas críticas em smartphones, principal meio de acesso à internet no Brasil. Outro ponto observado foi a baixa legibilidade, devido ao contraste insuficiente e à tipografia inadequada para pessoas com deficiência visual ou idosos, o que compromete diretamente princípios de usabilidade e design inclusivo. Esses aspectos reforçam a urgência de uma reformulação consistente da interface.

Para aprofundar a compreensão do público-alvo, foi elaborada a persona Pietra Arnhold, jovem de 26 anos, designer de interiores. Usuária frequente do transporte rodoviário, ela necessita realizar viagens constantes devido ao modelo híbrido de trabalho. Em uma de suas experiências, ao tentar comprar uma passagem próxima à data de embarque, enfrentou dificuldades significativas. O site mostrou-se pouco intuitivo, com informações desorganizadas sobre datas e trajetos, além de não apresentar alternativas de horários. Outro problema foi a impossibilidade de consultar opções em meses diferentes, restringindo a autonomia de planejamento da viagem. Essa narrativa ilustra de forma prática os principais pontos de frustração do usuário, evidenciando limitações da plataforma atual e reforçando a necessidade de uma interface mais clara, acessível e eficiente para atender às demandas reais de mobilidade digital.

A persona definida (Figura 1) serviu como guia para decisões de design centradas em problemas reais de navegação enfrentados pelos usuários. Entre os pontos críticos destacados, evidenciou-se a ausência de filtros que permitissem consultar viagens em diferentes datas, limitando a flexibilidade no planejamento.

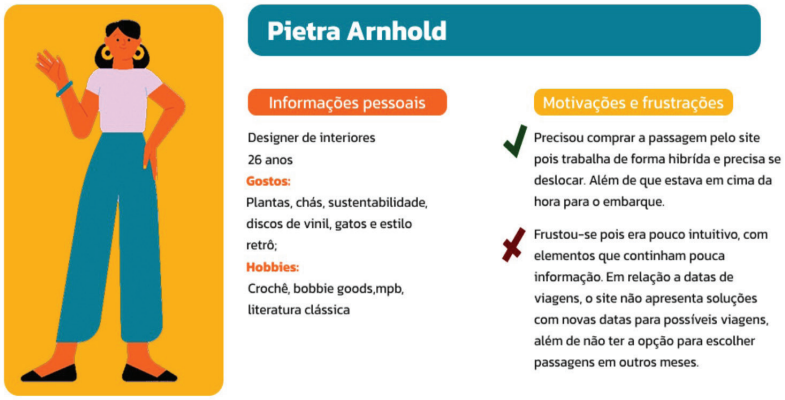


Figura 1 - Persona. Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Outro aspecto foi a falta de retorno visual adequado durante o processo de compra, que gerava insegurança e dúvidas quanto à efetivação das ações realizadas. Além disso, identificou-se a limitação de funcionalidades essenciais, como alternativas de horários e integração com informações de outros serviços, fatores que comprometem a usabilidade e a experiência geral. A partir dessas observações, o projeto buscou propor soluções que tornassem o site mais intuitivo, eficiente e inclusivo, garantindo uma interação compatível com as necessidades práticas do público-alvo.

4.3 Desenvolvimento

Com base nos dados coletados e nas hipóteses formuladas, deu-se início ao processo de prototipagem por meio da ferramenta Figma. A primeira etapa consistiu na elaboração de wireframes de baixa fidelidade e do user journey (Figuras 2 e 3), com o objetivo de organizar a hierarquia da informação e validar o fluxo de navegação proposto. Esse estágio inicial permitiu testar diferentes caminhos e identificar ajustes necessários antes da construção visual detalhada. Em seguida, foi desenvolvido um protótipo de alta fidelidade, com foco na versão mobile da interface, considerando que o acesso principal ao site ocorre por dispositivos móveis. As decisões de design priorizaram aspectos como acessibilidade, clareza visual e usabilidade, buscando oferecer uma experiência mais intuitiva e eficiente aos usuários da Rodoviária de Ijuí.

Figura 2 - *User journey.* Fonte: elaborado pelos autores (2025).

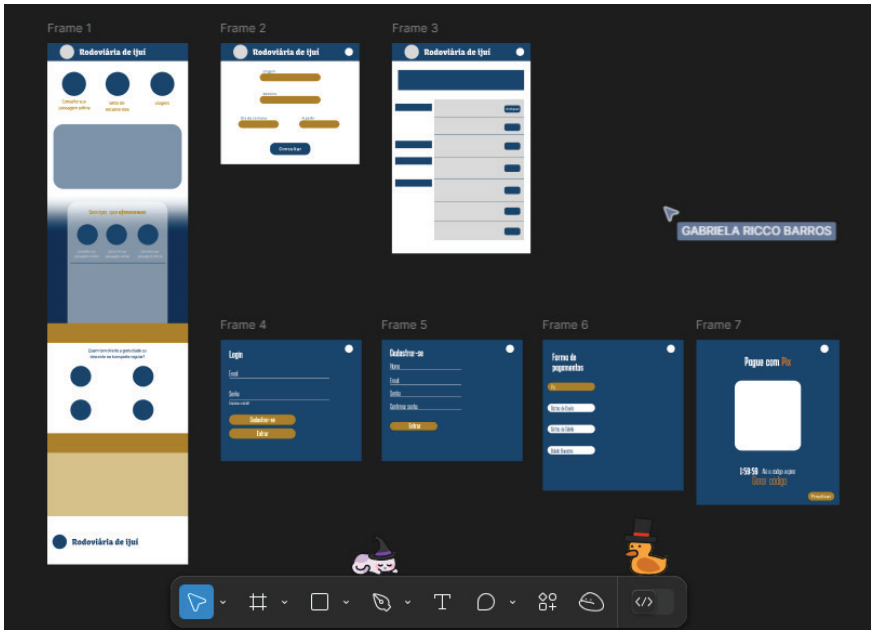


Figura 3 - *Wireframes.* Fonte: elaborado pelos autores (2025).

O novo protótipo foi desenvolvido com o objetivo de proporcionar uma experiência digital mais eficiente e centrada no usuário, respondendo à necessidades identificadas durante a análise. Entre as principais melhorias, destaca-se a interface responsiva, que assegura compatibilidade com diferentes dispositivos móveis, garantindo acessibilidade em qualquer contexto de uso. A plataforma passou a oferecer também a compra *online*

de passagens, com a opção de escolher o tipo de assento leito, executivo ou convencional, ampliando a autonomia do usuário no processo de aquisição. Outro avanço significativo é a consulta de viagens em diversas datas e meses, recurso que favorece o planejamento antecipado das rotas. Além disso, a inclusão de um mapa interativo permite visualizar pontos de apoio ao longo do percurso, como paradas estratégicas e serviços disponíveis, reforçando a praticidade e a segurança no deslocamento.

Para aprimorar a experiência do usuário, o protótipo incorporou um sistema de notificações *push*, que mantém os usuários informados sobre alterações de trajeto, condições de trânsito ou climáticas. Além disso, foi integrado um *chatbot* inteligente, capaz de fornecer suporte imediato, esclarecer dúvidas e orientar sobre funcionalidades do site. Do ponto de vista da acessibilidade, o design foi cuidadosamente otimizado, incluindo alto contraste, fontes legíveis e navegação por voz, ampliando a inclusão de pessoas com diferentes necessidades. Complementarmente, a navegação foi reorganizada, com menus intuitivos e *layout* limpo, garantindo clareza na disposição das informações e facilitando o acesso aos serviços. Essas melhorias contribuíram para reduzir barreiras, aumentar a eficiência da interface e consolidar uma experiência digital mais intuitiva, funcional e centrada nas necessidades reais dos usuários da Rodoviária de Ijuí.

Dessa forma, o processo de prototipagem possibilitou a validação das hipóteses iniciais por meio da construção iterativa da interface, culminando em um protótipo de alta fidelidade que integra funcionalidades voltadas à acessibilidade, usabilidade e eficiência na navegação. A utilização do Figma como ferramenta principal permitiu desenvolver *wireframes* e *user journeys* que orientaram de maneira consistente o desenvolvimento da solução. O protótipo final reflete as demandas reais dos usuários identificadas durante a pesquisa, oferecendo uma experiência digital mais intuitiva, prática e inclusiva. Além disso, o projeto segue os princípios de design centrado no usuário e atende às normas de acessibilidade, garantindo que a interface seja compreensível e navegável por diferentes perfis de público. Esse processo fortalece a qualidade e a relevância da solução proposta para a Rodoviária de Ijuí.

4.4 Entrega e Testes

O protótipo final foi submetido a testes de usabilidade com cerca de dez colegas da turma, que atuaram como usuários simulados. Durante as sessões, foram observadas oportunidades de otimização do *layout*, visando melhor adaptação a diferentes tamanhos de tela e dispositivos. Os testes também confirmaram a pertinência e utilidade das funcionalidades implementadas, evidenciando que recursos como a consulta de viagens em diferentes datas, compra online de passagens e mapa interativo atendem às necessidades reais dos usuários. Os participantes relataram melhorias significativas na clareza da navegação, na facilidade de localização das informações e na percepção de segurança ao interagir com o sistema. Esses resultados validam as decisões de design adotadas e reforçam a importância de iterar constantemente a interface para alcançar maior eficiência, acessibilidade e satisfação do usuário.

A coleta sistemática de feedbacks durante os testes de usabilidade permitiu realizar ajustes precisos na interface, como a ampliação das áreas clicáveis e dos botões, com atenção especial à usabilidade em dispositivos móveis. Além disso, os conteúdos foram reorganizados em blocos visuais mais estruturados, favorecendo uma leitura mais fluida e intuitiva. Essas alterações contribuíram para reduzir barreiras na navegação, tornando a

interação mais clara e eficiente. O processo como um todo validou a eficácia da proposta inicial, demonstrando a viabilidade prática da implementação das soluções projetadas. Ademais, reforçou a importância da prototipação iterativa no desenvolvimento centrado no usuário, evidenciando que ajustes contínuos e orientados por feedbacks reais são essenciais para aprimorar a experiência digital (UX) e garantir que a interface atenda de forma efetiva às necessidades dos usuários.

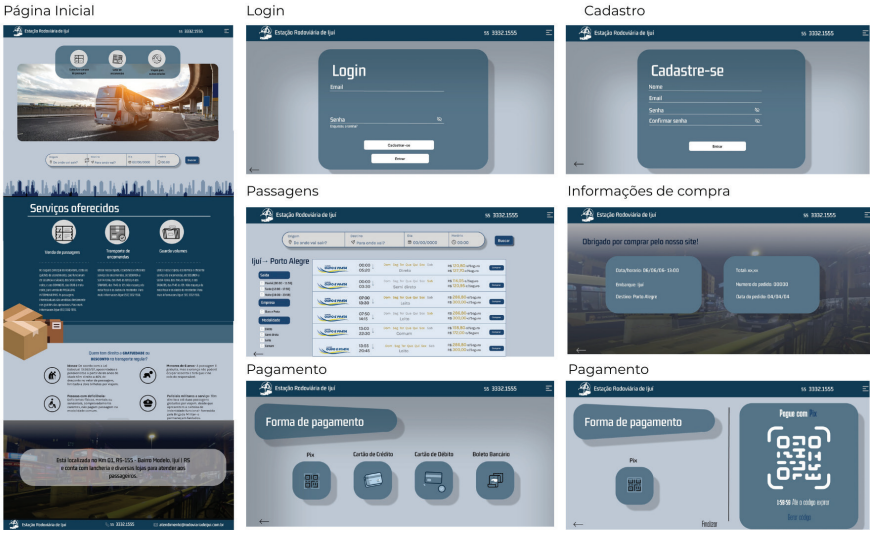


Figura 4 - Protótipo. Fonte: elaborado pelos autores (2025).

O protótipo apresenta o redesign do site da Rodoviária de Ijuí (Figura 4), contemplando as principais etapas da jornada do usuário. Inclui a página inicial, a tela de login, o processo de compra de passagens com seleção de origem, destino e data, além das etapas de informações de pagamento e confirmação da compra. Essa sequência de telas foi estruturada para ilustrar o fluxo completo de uso do sistema, destacando as melhorias em navegabilidade, organização da informação e acessibilidade. O redesign foi concebido para tornar o site mais funcional e intuitivo, especialmente para usuários com menor familiaridade digital, parte significativa do público que utiliza os serviços rodoviários. A proposta busca oferecer uma experiência mais clara, eficiente e inclusiva, alinhada aos princípios de design centrado no usuário e às boas práticas de acessibilidade e usabilidade.

No que se refere ao uso das cores, o protótipo adota uma paleta baseada em tons de azul e branco, transmitindo confiança e profissionalismo, além de garantir alto contraste para facilitar a leitura e a compreensão das informações. Os botões e elementos interativos utilizam variações mais vibrantes de azul, destacando áreas clicáveis e orientando o usuário sobre onde é possível interagir. Essa escolha de cores não apenas reforça a identidade visual, mas também contribui para a acessibilidade, permitindo que usuários com diferentes níveis de percepção visual naveguem com facilidade. O cuidado com a hierarquia visual e a clareza das ações pretendidas visa tornar a interface mais intuitiva e eficiente, alinhando-se aos princípios de design centrado no usuário e promovendo uma experiência digital agradável, inclusiva e funcional.

5. Considerações finais

O objetivo deste estudo foi desenvolver uma solução digital aprimorada para o site da Rodoviária de Ijuí (RS), fundamentada nos princípios de usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário (UX). A partir da avaliação detalhada da interface existente, foram identificadas falhas relevantes na navegação, na organização das informações e na responsividade da plataforma, evidenciando dificuldades de acesso em diferentes dispositivos. Para estruturar o processo de redesign, adotou-se o modelo metodológico do Duplo Diamante, que orienta a exploração, definição, desenvolvimento e entrega de soluções centradas no usuário. Essa abordagem permitiu mapear problemas reais, levantar hipóteses de melhoria e criar um protótipo funcional, capaz de atender às demandas de um público diverso. O estudo reforça a importância de práticas de design centradas no usuário para a construção de interfaces digitais eficientes, acessíveis e intuitivas.

Com base na fundamentação teórica e na metodologia aplicada, todos os objetivos específicos foram atingidos. A interface foi avaliada por meio de heurísticas de usabilidade, o que possibilitou identificar problemas críticos e oportunidades de aprimoramento. Em seguida, foram realizados testes de usabilidade com cerca de dez participantes, atuando como usuários simulados, o que permitiu observar a adequação das funcionalidades e a clareza da navegação. Os resultados indicaram melhorias perceptíveis na organização das informações, na facilidade de uso em diferentes dispositivos e na percepção de segurança durante a interação. A coleta sistemática de *feedbacks* possibilitou ajustes precisos, como ampliação de áreas clicáveis, reorganização de conteúdos e otimização da experiência móvel, confirmando a eficácia da proposta e a pertinência das decisões de design.

Constata-se, assim, que a aplicação de metodologias de UX Design em plataformas digitais de serviços públicos, como o caso da Rodoviária de Ijuí, exerce impacto positivo na experiência do usuário, promovendo acesso mais eficiente, claro e inclusivo às informações. Além de evidenciar a importância de um design centrado no usuário e orientado por evidências, o estudo reforça que processos iterativos e contínuos de prototipação são essenciais para aprimorar a usabilidade e a satisfação dos cidadãos na utilização de sistemas digitais.

Contudo, reconhecem-se limitações no escopo da pesquisa, especialmente quanto ao tamanho reduzido da amostra e à restrição do ambiente de testagem ao contexto acadêmico, o que pode influenciar a generalização dos resultados. Para estudos futuros, recomenda-se a ampliação da amostra com usuários reais e variados perfis, bem como a comparação com outros casos de redesign de portais públicos, a fim de consolidar diretrizes de boas práticas em UX voltadas ao setor público e fortalecer o diálogo com pesquisas correlatas na área de design e tecnologia cívica.

Referências

92 milhões de brasileiros acessam a internet apenas pelo telefone celular, aponta TIC Domicílios 2022. **CGI.br**, 2023. São Paulo: CGI.br, 2023. Disponível em: https://www.cgi.br/noticia/releases/92-milhoes-de-brasileiros-acessam-a-internet-apenas-pelo-telefone-celular-aponta-tic-domicilios-2022/. Acesso em: 10 mai. 2025.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 9241-11**: requisitos ergonômicos para trabalho de escritórios com computadores — Parte 11: orientações sobre usabilidade. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Cidades e estados**: Ijuí, Rio Grande do Sul. BGE, 2025. Disponível em: https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/rs/ijui.html. Acesso em: 12 maio 2025.

LOWDERMILK, Travis. **Design centrado no usuário:** um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. Trad. Lúcia Ayako Kinoshita. 1. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

NIELSEN, Jakob. **10 usability heuristics for user interface design.** Nielsen Norman Group, 1994. Disponível em: https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/. Acesso em: 13 mai. 2025.

SILVA, Michaela Dafne da; CORRÊA, José Carlos. UX Design: o desenvolvimento de interfaces digitais centradas na experiência do usuário. **Destarte,** Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, p. 65-89, 2021.

SOUSA, Milene Rocha de; BERTOMEU, João Vicente Cegato. UX Design na criação e desenvolvimento de aplicativos digitais. **Informática na Educação:** teoria & prática, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 127-143, 2015.

THE Double Diamond: a universally accepted depiction of the design process. **Design Council,** 2025. Londres: Liquid Light, 2003. Disponível em: https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/. Acesso em: 13 mai. 2025.

TRANS VERSO

06 **Gamificação como design de experiência para engajamento e motivação: estudo de casos nos diversos níveis de educação**

recebido em 09/10/2025
aprovado em 10/11/2025

Gamificação como design de experiência para engajamento e motivação: estudo de casos nos diversos níveis de educação

Luiz Paulo de Lemos Wiese
luiz.wiese@univille.br
Universidade da Região de Joinville - Univille

Adriane Shibata dos Santos
adriane.santos@univille.br
Universidade da Região de Joinville - Univille

Haro Ristow Wippel Schulenburg
harodesigner@gmail.com
Universidade Federal Sergipe - UFS

Isadora Burmeister Dickie
isadora.dickie@gmail.com
Universidade Federal de Sergipe - UFS

RESUMO (PT): A educação no Brasil é um sistema complexo, multisseriado com diversas fragilidades, principalmente no quesito de motivação e engajamento dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. Este trabalho tem por objetivo relatar três casos de aplicação de metodologia ativa de ensino e aprendizagem, especificamente a gamificação, em diferentes níveis de educação. A metodologia utilizada nos três casos foi a *Design Science Research* associada às ferramentas de desenvolvimento de estratégias em gamificação. O ensino fundamental, o ensino técnico e o ensino superior de pós-graduação em nível de doutorado possuem semelhanças e particularidades no perfil do usuário que permitem personalizar a experiência de gamificação para obter um nível ótimo de engajamento e motivação. Como resultado, as três experiências obtiveram êxito na aplicação das metodologias gamificadas, elevando os índices de engajamento e motivação dos usuários.

Palavras-chave: educação, gamificação, engajamento.

ABSTRACT (ENG): *Education in Brazil is a complex, multi-grade system with several weaknesses, mainly in terms of student motivation and engagement in the teaching and learning process. This work aims to report three cases of application of active teaching and learning methodology, specifically gamification, at different levels of education. The methodology used in the three cases was* Design Science Research *associated with gamification strategy development tools. Elementary education, technical education and postgraduate higher education at doctoral level have similarities and particularities in the user profile that allow us to personalize the gamification experience to obtain an optimal level of engagement and motivation. As a result, the three experiences were successful in applying gamified methodologies, increasing user engagement and motivation rates.*

Keywords: *education, gamification, engagement*

1. Introdução

A educação como prática existe desde os primórdios da humanidade, com a passagem oral de informações sobre animais, plantas e terrenos. O termo *Paideia* teve origem na Grécia e se refere no prazer em aprender, uma satisfação em desvendar mistérios e evoluir o arcabouço de conhecimento existente, tanto para crianças quanto para adultos, em duas concepções diferentes para o mesmo termo (Rosa, Mendes e Fenner, 2017).

Hoje, a educação é majoritariamente focada em provar que se consegue fazer tarefas, que se consegue reproduzir uma teoria, prática ou conhecimento. O aprendizado pelo desejo em si, de aprender, perdeu força ao longo dos anos, mas estamos presenciando uma evolução na tecnologia e plataformas para evoluir a educação novamente na direção de um *Leisure Learning*, um aprendizado prazeroso, como os Gregos desejavam (Chen *et al.*, 2022).

O dicionário de Cambridge traz a definição de prazer (*Leisure*) como o "tempo em que você não está trabalhando ou cumprindo outros deveres", como o de estudar (Cambridge, 2024). A educação, enquanto direito garantido pela constituição, precisa "Ensinar, não simplesmente transferindo conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção" como citado por Paulo Freire (Freire, 2003).

A educação no Brasil, hoje, está configurada por força da Lei 9.394, de 1996, que estabelece a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e organiza os níveis e modalidades de educação, além de estabelecer as esferas responsáveis. A responsabilidade pela gestão da educação cabe ao Ministério da Educação (MEC), ao Conselho Nacional de Educação (CNE) em nível federal. A descentralização trouxe as mesmas esferas aos níveis estaduais e municipais (secretarias e conselhos), além da Delegacia Regional de Educação (DRE), a nível estadual. As modalidades descritas na LDB são o ensino infantil, fundamental e médio, para a educação básica, e a educação superior, de Jovens e Adultos (EJA), técnica, especial e a distância (EAD) (Brasil, 1996).

Apesar de registros de esboços textuais sobre metodologias ativas existirem desde 1762, na obra Emílio de Jean Jacques Rosseau, é somente a partir dos anos 2000, com o avanço tecnológico digital, que a inserção de formação para a prática destas metodologias tornou possível a aplicação em escala nas redes de ensino (Lasakoswitsck, 2022). Tem-se por metodologia ativa de ensino e aprendizagem uma diversidade de conceitos e explicações, mas todas elas convergem para um modelo de ensino e aprendizagem onde o protagonismo é transferido para o aluno com a tutoria e curadoria dos professores para com os processos e meios utilizados para a aprendizagem (Luchesi, Lara e Santos, 2022).

O UX Design surge como experiência a partir de processos orientados à relação humano-máquina na Toyota, na década de 40, evoluindo para a vertente científica com o livro *Designing for people* de Henry Dreyfuss, em 1955 e chegando à cunha e popularização do termo por Donald Norman em 1988 com o *The Design of Everyday Things* (Dreyfuss, 1955; Norman, 1988). Esta designação traz a integralidade do processo centrada no humano, em sua relação com o artefato e dialoga perfeitamente com a gamificação e os processos de ensino e aprendizagem que buscam a personalização da experiência e o protagonismo do aluno, respectivamente.

A gamificação é o uso de elementos encontrados em jogos em contextos de não jogo, aplicados na vida real, sem a estrutura clássica de um jogo. Ela

aplica as dinâmicas e mecanismos da psicologia comportamental para gerar atratividade tal qual os jogos (Triantafyllou, Georgiadis e Sapounidis, 2025).

O problema que provocou a realização do relato aqui apresentado é que a continuidade na aplicação de metodologia clássica tradicional nos diversos níveis de educação e na formação de educadores gera desmotivação e baixo engajamento de estudantes e professores para os processos de ensino e aprendizagem.

Assim, o objetivo desta pesquisa é descrever experiências observadas na aplicação de um projeto de extensão no ensino fundamental, no ensino técnico e no ensino superior, utilizando-se da gamificação para melhorias nos níveis de engajamento e motivação de estudantes e professores no processo de ensino e aprendizagem.

2. Procedimentos metodológicos

O presente estudo descreve três experiências, todas embasadas na aplicação do método de *Design Science Research* (DSR), executado a partir da adaptação de Santos (2018) para as etapas propostas por Lacerda *et al.* (2013), a saber: (1) Identificação do problema; (2) Definição dos resultados esperados; (3) Projeto e desenvolvimento; (4) Avaliação; e (5) Comunicação, descrito em detalhes no Quadro 1.

Etapas da DSR	**Procedimentos Metodológicos**
1. Identificação do problema	a) Reunião de apresentação; b) Seleção de escopo; c) Diagnóstico (turma, conteúdo, professora).
2. Definição dos resultados esperados	a) Diagrama de afinidade; b) Lista de requisitos; c) Matriz de priorização.
3. Projeto e desenvolvimento	a) Geração de alternativas; b) Proposição das estratégias de gamificação; c) Perfil de jogador
4. Avaliação	a) Aplicação de instrumento para aferição de motivação e engajamento; b) Avaliação do processo por parte dos gestores.
5. Comunicação	a) Socialização dos resultados do estudo.

Quadro 1 – Uso do método DSR e seus desdobramentos metodológicos. Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

A reunião de apresentação (1a) foi estabelecida junto aos gestores institucionais para que houvesse um momento de explicação sobre o que é a gamificação e como ela poderia auxiliar na melhoria da motivação e engajamento de estudantes e professores nos processos de ensino e aprendizagem.

Após esse momento, iniciou-se a definição de escopo (1b) por meio de *briefings* para filtrar professores interessados e demandas possíveis dentro do horizonte de tempo estabelecido pelos gestores.

A partir da definição dos professores e das disciplinas a serem trabalhadas na proposta, iniciou-se o diagnóstico (1c) com instrumentos de coleta de dados para identificação de perfil de professor, perfil de turma e análise de conteúdo programático, sendo eles:

- Mapa de empatia (Gray, 2017);
- Cartões de insight (Vianna *et al*., 2012);
- Diagrama de afinidades (Kawakita, 1991).

O mapa de empatia tem por objetivo o entendimento de perfil de usuário, de forma integral, com referências culturais, sociais e individualidades, buscando trazer percepções e sentimentos acerca do ambiente que rodeia o usuário. As variáveis existentes no instrumento são: a) O que vê?, b) O que ouve?, c)O que pensa e sente?, d) O que fala e faz?, e) Quais são suas dores? e f) Quais são suas necessidades?, e podem ser captadas de duas formas diferentes.

A aplicação direta com o público definido é o modo mais preciso e rico, trazendo informações diretas do usuário, mas nem sempre é possível essa aplicação, restando a segunda opção de aplicação que se refere ao preenchimento do instrumento por parte de pessoas que conhecem o usuário, neste caso, professores e coordenadores das instituições de ensino.

O mapa de empatia, desenvolvido por Scott Mathews, na Xplane e transformado em ferramenta por David Gray (2010), fornece informações essenciais para modulação de emoções nas estratégias desenvolvidas, uma vez que a existência de emoções pode influenciar positiva ou negativamente nos processos de engajamento e motivação (Gray, 2012). De acordo com Scherer (2009), a emoção é um processo pelo qual o usuário avalia o ambiente que o cerca, de forma altamente subjetiva e composta por elementos cognitivos, sociais, históricos e culturais de cada indivíduo, quando este interpreta, deste ambiente, um conjunto de objetos, pessoas e situações. O resultado dessa interação é uma reação neurofisiológica que induz um comportamento ou emoção específicos (Scherer, 2009). Este comportamento precisa ser previsto com o máximo de acurácia possível para não disparar emoções negativas em uma estratégia aplicada; o mapa de empatia encaixa-se perfeitamente nesse quesito.

O *brainstorming* é uma ferramenta desenvolvida por Alex Osborn (1942) e consiste em uma exploração guiada de pensamentos de um grupo, direcionados para criação de novas ideias, caminhos, propostas com objetivo de ampliar o arcabouço cognitivo do tema proposto. As características fundamentais para um *brainstorming* são: a) ausência de críticas, b) liberdade de expressão, c) foco na quantidade de ideias e, d) complementaridade de ideias (Osborn, 1975).

Segundo Vianna *et al.* (2012), os cartões de *insight* são formas de registro de reflexões sobre informações e dados coletados na etapa preliminar e servem para direcionar *insights* por categorias. A partir do alinhamento destes cartões, têm-se o diagrama de afinidades, que busca tecer relações entre os cartões, correlacionando os temas, áreas e informações em uma lógica de trabalho.

A partir dos dados obtidos na fase 1, partiu-se para a fase 2 com o objetivo de traçar resultados esperados para todos os atores do processo. Para esta atividade, as ferramentas utilizadas foram:

- Diagrama de afinidades (Kawakita, 1991);
- Matriz de priorização (Kepner e Trigoe, 1981).

Os resultados foram validados com a gestão institucional, principalmente nos aspectos operacionais e disponibilidade de recursos.

A fase 3 inicia pela geração de alternativas e busca de referenciais existentes, aplicando-se como instrumentos:

- *Brainstorming* (Chammas, 2017);
- *Benchmarking* (McKinnon, Walter e Davis, 2000);
- Perfil de jogadores (Bartle, 1996);
- Octálise (Chou, 2024).

Aqui cabe abrir os conceitos da Octálise, uma vez que foi o principal instrumento para construção das estratégias nas três experiências.

A Octálise é uma ferramenta criada por Yu-Kai Chou e consiste em 8 lados de um octógono, em que cada um desses lados permite analisar ou projetar a estratégia gamificada por um prisma diferente. Os lados foram estabelecidos após uma grande pesquisa sobre o que os jogos mais famosos possuem, que fazem com que seus adeptos joguem por horas, dias, meses, anos e décadas, sem perder o entusiasmo e a motivação.

As oito variáveis são chamadas pelo autor de *Core Drive* (CD) e são numeradas de 1 a 8.

Core Drive 1 - Significado Épico e Chamado: o usuário sente-se especial, importante, participa de grupos exclusivos ou entende ser "O Escolhido" ao receber uma missão especial que só ele poderia resolver ou cumprir.

Core Drive 2 - Realização e Desenvolvimento: percepção de evolução na atividade pelo recebimento de pontos, estrelas, avanço na barra de progresso, uma música ou som que representa conquista. A evolução de níveis de personagens ou acúmulo de moeda corrente na estratégia também dispara este CD.

Core Drive 3 - Empoderamento da Criatividade e Feedback: permite que o usuário escolha o que fazer, onde ir, por onde começar e possa ter uma evolução diferente dos demais usuários. Também é usada para apontar sucesso ou equívoco em forma de *feedback*, mas permite que o próprio usuário perceba o erro e faça nova tentativa até obter êxito.

Core Drive 4 - Sentimento de Dono e Posse: possuir algo ganho pelo esforço e competência durante a atividade, uma medalha, um item usável como chapéu, estrela, bottons ou faixas. Ter itens colecionáveis ao longo da experiência também dispara este CD, engajando pela busca por completar a coleção.

Core Drive 5 - Influência Social e Pertencimento: é disparada pela importância de mostrar aos outros, de colher opiniões, ganhar curtidas ou comentários em postagens, receber reconhecimento e perceber que faz uma missão em composição de equipe com elementos comuns relacionados e complementares.

Core Drive 6 - Escassez e Pressa: é o desejo de não querer perder a oportunidade, sensação de que o tempo está acabando ou que as últimas unidades de um objeto de desejo estão se esgotando.

Core Drive 7 - Curiosidade e Imprevisibilidade: ocorre quando o usuário acredita poder prever o futuro e sabe o que vai acontecer na sequência, como em uma máquina de caça níquel ou um roleta. Este elemento é muito encontrado em jogos de azar e apostas por ser uma armadilha para gastos esperando que a próxima jogada recupere as perdas tidas até o momento. Encontrar algo inesperado, uma surpresa ou algum objeto familiar também dispara este CD.

Core Drive 8 - Perda e Esquiva: é o medo de perder o que já se conquistou e o desejo de evitar punições ou sensações ruins, por exemplo, fazer atividades laborais para não perder o emprego, tirar nota boa para não reprovar de ano.

A avaliação é o processo chave para a fase 4, realizando uma mensuração para os critérios de engajamento e motivação por meio de instrumento próprio desenvolvido por Ribeiro e Wiese (2023) e realizado na fase inicial com o público selecionado para a intervenção e novamente após o término da atividade gamificada, com o mesmo público e consiste em uma etapa de identificação e na sequência as seguintes perguntas:

Professor(a):

- Como você avalia a etapa de identificação de demanda?
- Como você avalia a etapa de criação das estratégias em conjunto com a equipe?
- Como você avalia a etapa de implantação das estratégias de gamificação em sala de aula?
- Como você avalia a qualidade dos materiais fornecidos/produzidos pela equipe?
- Como você avalia a aplicabilidade dos materiais fornecidos/produzidos pela equipe?
- Como você avalia o suporte da equipe para a realização das estratégias de gamificação?
- Como você avalia a adesão da turma com as atividades gamificadas?
- Como você avalia a motivação da turma com as atividades gamificadas?
- Como você avalia o rendimento da turma com as atividades gamificadas?

Estudantes:

- Como você avalia a qualidade dos materiais fornecidos/produzidos pela equipe?
- Como você avalia sua motivação com as atividades gamificadas?
- Como você avalia seu rendimento com as atividades gamificadas?

Todas as alternativas seguem a escala de Likert com conceitos de 1 a 5, sendo (1) muito ruim, (2) ruim, (3) regular, (4) bom e (5) muito bom, sendo somado os percentuais de respostas 1 e 2 como resultado de insatisfação e desmotivação e os percentuais de resposta 4 e 5 como resultado de satisfação e motivação, restando o percentual de respostas 3 como posicionamento neutro.

Desta forma, este artigo vem relatar três experiências de aplicação em diferentes níveis de educação.

3. Resultados

A aplicação de estratégias de gamificação nos três níveis de educação relatados, proporcionou diferentes desfechos, indicando a importância de um olhar direcionado para a personalização do planejamento e contemplando as particularidades dos diferentes níveis de educação. O Quadro 2 traz o resumo do levantamento inicial para as três experiências.

Formulário de Briefing sobre a demanda:	**Relato A Ensino Fundamental**	**Relato B Ensino Técnico**	**Relato C Pós-graduação**
Público da ação	Estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental.	Estudantes do curso técnico em Estética do SEBRAE - Florianópolis	Estudantes de Doutorado em Saúde e Meio Ambiente do PPGSMA da Univille
Número de turmas	02 turmas do período matutino.	01 turma do período noturno.	02 turmas do período matutino.
Número total de estudantes	70	25	12
Disciplina(s) Envolvida(s)	História	Patologia Tegumentar	Metodologias Ativas no Ensino Superior
Tema(s)	Egito Antigo	Toda a disciplina	Metodologias de Ensino e Aprendizagem
Tempo de duração de abordagem do conteúdo	01 trimestre	01 semestre	01 semestre
Material(is) Didático(s) utilizado(s) nas aulas	Livros didáticos.	Livros didáticos on-line	Repositórios e biblioteca virtual da instituição
Espaço(s) Existente(s) na Escola	Biblioteca; Pátio; Salas de Aula Fixa; Área Verde; Sala de Informática.	Lab. de microscopia; Lanchonete; Salas de Aula Fixa; Sala de Informática.	Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem

Quadro 2 – Formulário de *briefing* para captação de demanda para os diferentes níveis de ensino.
Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

A partir da etapa 1, as experiências divergem e são apresentadas individualmente a seguir.

Relato A: Redescobrindo o Egito antigo

A demanda surgiu em uma capacitação para professores da rede municipal de ensino do município de Joinville - SC, na qual houve interessados em aprofundar os conhecimentos básicos de gamificação e aplicar em suas escolas. Uma escola situada no bairro Paranaguamirim foi uma das interessadas na aplicação da metodologia. Os gestores, direção e supervisão pedagógica, agendaram um momento de capacitação durante a semana pedagógica para que todos os professores entendessem a metodologia. Após o evento, os professores interessados se manifestaram e foi feita uma triagem para selecionar uma experiência piloto. A professora de História do 6º ano do ensino fundamental foi a selecionada para este estudo.

O desenvolvimento da proposta considerou o perfil dos estudantes, compreendido por serem competitivos, em sua maioria, mas com facilidade para atividades colaborativas. O tipo de jogador predominante nesta turma foi o *achiever*, seguido do *explorer*, direcionando a equipe a trabalhar com tarefas determinadas por prazos curtos e objetivos claros ligados ao tema, com possibilidade de uso da infraestrutura externa da instituição.

Significado épico foi introduzido pela construção de um *storytelling* sobre a decepção dos deuses do Egito antigo em constatar seu esquecimento pela civilização contemporânea. Essa ação foi mediada por estudantes da própria escola, pertencentes ao grupo de teatro, trazendo a Influência Social e Pertencimento para a estratégia. As atividades pré-estabelecidas, com pontuação e evolução do painel de acompanhamento instalado na sala de aula serviu como Desenvolvimento e Realização e também como Sentimento de Dono, uma vez que os seus avatares estavam representando suas equipes neste painel. Cada ficha recebida pelas equipes representava um hieróglifo egípcio e compunha o painel de acompanhamento, gerando a Curiosidade e Imprevisibilidade, quando recebiam e Perda e Esquiva, quando percebiam a ameaça de perder algum símbolo se a tarefa não fosse cumprida. As tarefas mais bem avaliadas pela professora recebendo medalhas de #1 e #2 no painel de exposição e o prazo determinado para cada tarefa geraram a Escassez e Pressa.

Desta forma, a estratégia criada a partir da Octálise, cobriu todos os *Core Drives* da ferramenta, em intensidades diferentes, como representado na Figura 1.

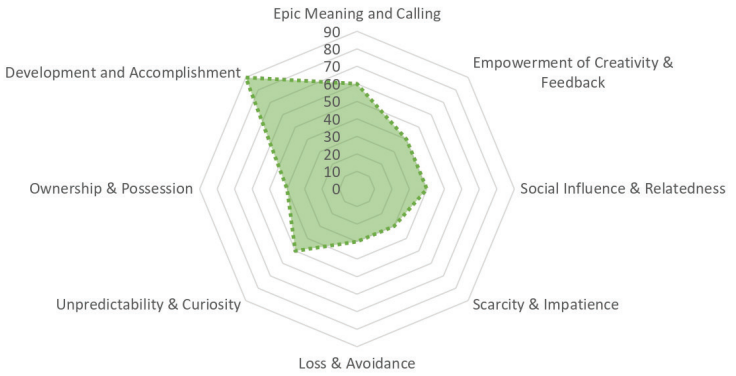


Figura 1 – Gráfico de radar de aplicação da Octálise para o ensino fundamental.
Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

O resultado da aplicação da estratégia foi aplicado com a turma e com a professora, com percentuais de 96% e 100% de satisfação, respectivamente, e com elevação do nível de engajamento dos estudantes de 57% para 100%, quando comparamos estes níveis antes e depois da aplicação da estratégia gamificada.

Relato B: Estética aplicada

Esta demanda surgiu por meio de uma indicação dentro da rede de contatos dos professores integrantes do projeto**.** O Serviço Nacional de Aprendizagem do Comércio (SENAC) possui uma gama de cursos técnicos profissionalizantes e desde 1946 é o principal agente de educação profissional voltado para o Comércio de Bens, Serviços e Turismo do Brasil (SENAC, 2024). Na cidade de Florianópolis-SC possui um curso de Estética Avançada e o foco do desenvolvimento de estratégias foi o sistema de avaliação para a disciplina de Patologia Tegumentar.

O Quadro 1 apresenta as informações obtidas pelo briefing nas reuniões iniciais e, após a aplicação dos instrumentos com professores e coordenadores da unidade, identificaram-se as possibilidades de desenvolvimento da gamificação dentro da logística do SENAC e dos recursos disponíveis no campus.

A Escassez e Pressa foi inserida adaptando o modelo de avaliação de modo que cada aluno poderia refazer a avaliação por até três vezes, com intuito de obter melhores conceitos.

Essa estratégia ativou também a Esquiva e Perda, uma vez que permitiu aos estudantes arriscarem mais na primeira tentativa já que havia outras duas tentativas extras.

Transformou-se os conceitos em objetos componentes de uma maleta de maquiagem, como pincéis, escovas e produtos de maquiagem e beleza, disparando o Sentimento de Dono e Posse e a Realização e Desenvolvimento. Conceitos A receberam adesivos com cor de fundo ouro, conceitos B, fundo prata e conceitos C, fundo bronze. Cada aluno recebia um protótipo de maleta em papel cartão dobrável para criação de uma maleta 3D com as sombras dos componentes preparadas para receber os adesivos com a cor dependente do conceito obtido (Figura 2).

Figura 2 – Maleta dobrável com espaços para os adesivos de conceitos. Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

A Criatividade e *Feedback* foram trabalhados ao oferecer uma liberdade para a construção do percurso de aprendizagem para cada aluno, com ordem independente das unidades de aprendizagem. A figura que representa a distribuição das estratégias dentro do mapa de radar da Octálise está representada na Figura 3.

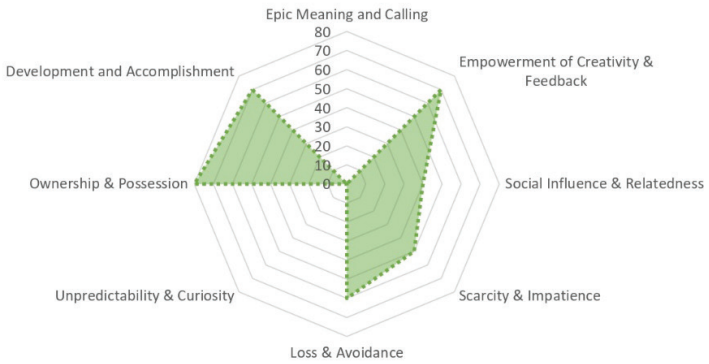


Figura 3 – Gráfico de radar de aplicação da Octálise para o ensino técnico. Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

Os resultados desta ação foram aferidos pela ferramenta de avaliação de motivação e engajamento, aplicada com os estudantes antes e depois da aplicação da estratégia gamificada, e revelou um aumento nesses índices de 73% para 100%.

Relato C: Metodologias ativas no ensino superior

Na instituição Universidade da Região de Joinville - Univille há um programa permanente de capacitação docente onde são oferecidas oficinas diversas com foco organizacional e pedagógico para melhorar as práticas de gestão e pedagógicas de professores. A gamificação é sempre uma demanda para estas formações, em que realiza-se oficinas teórico-práticas de introdução à gamificação enquanto estratégia na melhoria de processos de ensino e aprendizagem. A partir de uma oficina, o projeto recebeu a demanda de uma das professoras para auxílio na construção de uma prática para uma disciplina com o conteúdo voltado para metodologias ativas de ensino e aprendizagem no ensino superior, para uma turma do primeiro ano do PPG SMA - Programa de Pós-graduação em Saúde - Saúde e Meio Ambiente.

O PPG em Saúde e Meio Ambiente possui mestrado desde 1999 e doutorado desde 2014, com conceito 5 na CAPES 2017-2020 e dentre suas disciplinas eletivas está a disciplina de Formação para Docência no Ensino Superior, que contempla metodologias e práticas pedagógicas para incremento na formação de novos docentes.

O Quadro 1 apresenta as informações iniciais obtidas pelo *briefing* nas reuniões iniciais e, após a aplicação dos instrumentos com a professora da disciplina, identificaram-se os recursos disponíveis e o perfil da turma por meio de seu relato.

Por meio da análise do mapa de empatia, identificou-se a turma com um perfil de curiosidade, típico de pesquisadores, levemente competitiva, com maior tendência para colaboração. São acadêmicos que ainda não se conhecem profundamente, exigindo ações de relacionamento social entre eles.

De acordo com o estudo dos recursos e perfil, idealizou-se as estratégias mais adequadas em um processo de ensino e aprendizagem para que os acadêmicos pudessem aprender e sentir a aplicação ao mesmo tempo.

O Quadro 3 abaixo traz a logística de tempo, responsabilidades da equipe, descrição do que deve ocorrer e qual a estratégia relacionada, quando pertinente.

Tempo	Descrição	Estratégia
5 min	Apresentação Institucional	Influência Social e Pertencimento
10 min	Apresentação Integrantes	Influência Social e Pertencimento
5 min	Introdução - Educação	Significado Épico e Chamado
5 min	Introdução - Metodologias Ativas	
5 min	Introdução - Gamificação	Desenvolvimento e Realização
5 min	Octálise	
1 min	Roda dos Nomes (8)	Curiosidade e Imprevisibilidade
20 min	Octálise 1 e 2	
15 min	Dinâmica Avatares	Sentimento de Dono e Posse
1 min	Roda dos Nomes (6)	Curiosidade e Imprevisibilidade
20 min	Octálise 3 e 4	
10 min	Dinâmica Ser Professor É..	Significado Épico e Chamado
1 min	Roda dos Nomes (4)	Curiosidade e Imprevisibilidade
20 min	Octálise 5 e 6	
5 min	Dinâmica - Enquete do Tempo. Temporizador de 30 segundos.	Escassez e Pressa
1 min	Roda dos Nomes (2)	Curiosidade e Imprevisibilidade
20 min	Octálise 7 e 8	
10 min	Dinâmica dos Checklists e Escudo.	Desenvolvimento e Realização
30 min	Enquete sobre os 8 CD nas dinâmicas.	Influência Social e Pertencimento
5 min	Sorteio	Curiosidade e Imprevisibilidade
1 min	Finalizar	

Quadro 3 – Logística e programação das atividades relacionadas às estratégias de gamificação em cada etapa. Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

A figura que representa a distribuição das estratégias dentro do mapa de radar da Octálise está representada na Figura 4.

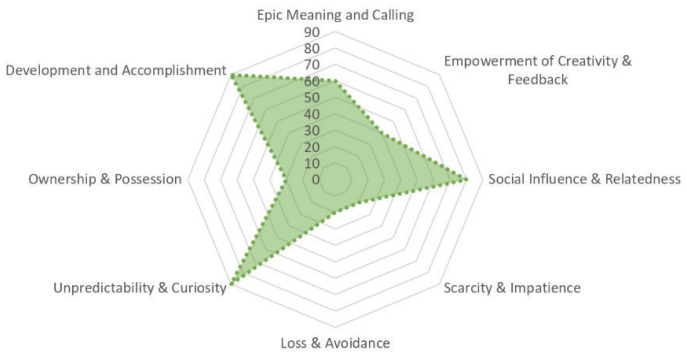


Figura 4 – Gráfico de radar de aplicação da Octálise para o ensino superior. Fonte: elaborado pelos autores, 2024.

A motivação e engajamento com uma disciplina de metodologia de ensino e aprendizagem em um programa de pós-graduação na área da saúde é baixa, segundo a professora, uma vez que estes não percebem claramente a importância de uma prática docente fundamentada com metodologias bem estabelecidas. Segundo relato dos próprios estudantes, eles não compreendiam que deveriam aprender práticas de ensino dentro de um programa fora da área da Educação. O programa de Saúde e Meio Ambiente atrai estudantes com graduação e pós graduação na área da saúde, majoritariamente, que nunca tiveram contato com as fundamentações de práticas docentes ou com o portfólio de metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem, usando métodos empíricos e construídos de forma individual ou simplesmente replicando os métodos vivenciados durante suas formações, sem o aprofundamento teórico.

A motivação para o aprendizado deste conteúdo foi aplicada com os acadêmicos antes e depois da aplicação da estratégia gamificada e revelou um aumento nesses índices de 35% para 100%.

4. Discussões

A aplicação de estratégias de gamificação no ensino-aprendizagem ocorre de modo diferente de como acontece em uma atividade baseada em jogos, pois é preciso considerar os mecanismos que os jogos oferecem e como eles apoiam o aprendizado, avaliando as interações mútuas. Na gamificação, não há a necessidade de se ter jogos ou dispositivos eletrônicos e nem sempre os usuários jogam jogos para aprender (Schmidt e Dickie, 2017).

Neste caso, o Design Participativo foi aplicado para o desenvolvimento de estratégias de gamificação no ensino-aprendizagem e vai de encontro ao que sugerem Schmidt e Dickie (2017), onde o modelo participativo permite que profissionais de outras áreas ou até mesmo usuários finais sejam incluídos no projeto de maneira a participar ativamente como parte da equipe de trabalho. A personalização das estratégias exige que os usuários participem cada vez mais intimamente do processo e que sejam capacitados para conduzir as estratégias depois de implementadas, empoderando as instituições de ensino a caminhar pelas próprias pernas no sentido da implementação de estratégias gamificadas nas atividades de ensino e aprendizagem.

Este empoderamento metodológico compreende o entendimento dos instrumentos de captação de informações, análise de resultados e planejamento de atividades e seus papéis na criação de estratégias personalizadas.

Nos três níveis de educação estudados nestes casos, a motivação e o engajamento por parte dos usuários sofrem influência positiva, atingindo 100% de avaliações boas ou muito boas. Esta elevação pode ser explicada por meio das teorias da psicologia, que são os fundamentos básicos para a criação de estratégias gamificadas.

A motivação intrínseca e a motivação extrínseca, delineadas por Skinner e logo em seguida aprofundadas por Ryan e Deci, estão fortemente presente nas pessoas, que respondem à estímulos por vontade própria e percebem o benefício por si só ou por estímulos externos que movem as pessoas a realizarem algo em busca de uma recompensa como dinheiro, pontos e fama (Skinner, 1953; Ryan e Deci, 2017).

Grandes *cases* de uso de gamificação para modulação de comportamento aparecem frequentemente, desde pequenos negócios, influencers digitais, empreendimentos educacionais até grandes players do mercado como a Coca-Cola, a Riachuelo, o McDonald's e Redes Televisivas como CNN, Globo, SBT, direcionando comportamentos para um objetivo previamente traçado. Na educação este direcionamento de comportamento é usado, até os dias atuais, em um formato punitivo, buscando o que Skinner trata como modulação ambiental negativa, ou reforço negativo, punindo os executores do comportamento indesejável, buscando que, dessa forma, os demais não queiram passar pela mesma experiência.

A gamificação vem em direção oposta, buscando majoritariamente a modulação ambiental positiva, ou reforço positivo, estimulando o executor do comportamento desejável a repetir este comportamento e, dessa forma, estimular seus pares a realizarem o mesmo comportamento, a fim de receber a mesma recompensa.

A modulação negativa, a inibição de um comportamento, também é considerada um elemento importante dentro da gamificação, mas deve ser usada com restrições e em conjunto com estratégias de estímulos positivos para que as sensações de evolução, vitória e conquista sejam duradouras.

Fazendo uma breve analogia com o filme de animação da Pixar, Monstros S.A., onde os monstros coletavam energia vital para seu mundo por meio do choro de crianças assustadas (reforço negativo), até que entenderam que o riso tinha um poder dez vezes maior (reforço positivo). A mudança não é fácil, o sistema está enferrujado para mudanças, mas é necessário que nossa educação seja mais transformadora e não desanimadora.

Compreender as estratégias nos empodera enquanto consumidores e nos instrumenta enquanto designers de experiência de usuários para elevar seu nível de engajamento e motivação em relação a produtos e serviços, alinhando o design emocional (Norman, 2008), design de informação (Lopes Silva e Silva, 2024) e o design de interação (Moggridge, 1990).

O Design de Informação, segundo a Sociedade Brasileira de Design de Informação (SBDI), "tem por objetivo a definição, planejamento e configuração do conteúdo da mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer as necessidades informacionais dos destinatários pretendidos e de promover eficiência comunicativa" (SBDI, 2020). Já o Design de Interação está associado com a experiência do usuário ao interagir com o artefato, influenciando em suas emoções e respostas. Essas duas abordagens somam ao tornar as estratégias gamificadas mais eficazes, uma vez que comunicam o que deve ser feito, direcionando a interação do leitor no fluxo esperado, gerando maior imersão na experiência, como preconiza a teoria do *Flow* (Csikszentmihalyi, 1990).

Estas linhas do Design apontam para uma mesma direção quando colocam a motivação desencadeadora de comportamentos em prol de uma educação plena e sustentável. O destaque aqui é para Don Norman, que articula o UX Design com o Design Emocional e converge esforços para uma relação mais íntima entre usuário (estudante), tecnologia (metodologias de ensino e aprendizagem) e mediação (plataformas e professores). Fazendo uma analogia com as palavras motivação e emoção, temos similaridades em suas variáveis, como Emotivo e Motivo, permitem visualizar a participação da emoção no processo de motivação para um comportamento significativo e poderoso. Nos resta afastar esse poder do consumismo e aproximá-lo do educativo, formador e transformador para a educação.

Em uma revisão específica para gamificação na área educacional, Triantafyllou e colaboradores (2025) concluíram que a gamificação torna-se mais eficaz quando aliada ao uso do design de experiências, proporcionando a interação do material didático e das metodologias de ensino com o aluno e suas necessidades e expectativas.

5. Considerações finais

A gamificação é uma metodologia de ensino e aprendizagem extremamente flexível e seu uso pode ser feito em qualquer nível de educação, como instrumento de melhoria no engajamento e na motivação do público-alvo, seja ele ensino fundamental, técnico ou superior. As diversas abordagens do design, como o design de experiências, de interação e de informação, permitem ressignificar o aprendizado por meio da transformação das práticas de ensino com o uso de estratégias gamificadas. Apesar da limitação existente de tamanho reduzido de amostra em cada nível de educação, o trabalho apontou para uma direção positiva em que estudos mais robustos possam ser empreendidos.

Agradecimentos: FAPESC e Univille.

Referências

BARTLE, Richard Allan. **Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs**. **Journal of MUD Research**, v. 1, n. 1, 1996.

ÇEKER, Eser; ÖZDAMH, Fezile. What "Gamification" is and what it's not. European Journal of Contemporary Education, v. 6, n. 2, p. 221-228, 2017. Disponível em: https://doi.org/10.13187/EJCED.2017.2.221. Acesso em: 09 dez. 2025.

CHAMMAS, Adriana; QUARESMA, Manuela; MONT'ALVÃO, Cláudia. **A dicotomia entre teoria e prática do brainstorming.** *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ERGONOMIA E USABILIDADE DE INTERFACES HUMANO COMPUTADOR, 16., 2017. **Anais** [...]. v. 3, n. 11, p. 2320-2329, 2017. Disponível em: https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/a-dicotomia-entre-teoria-e-prtica-do-brainstorming-25901. Acesso em: 09 dez. 2025.

CHEN, Jade; MUTHUKUMARANA, Hirushi; CHALHOUB, Jana; CHEN, Stanley. **The Evolution of Education: Past, Present and the Future. Cainz,** 2022. Disponível em: https://cainz.org/11210/. Acesso em: 09 dez. 2025.

CHOU, Yu-Kai. **Gamification & Behavioral Design**. **Yu-kai Chou**, 2024. Disponível em: https://yukaichou.com/. Acesso em: 09 dez. 2025.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: the Psychology of Optimal Experience. New York:** Harper & Row, 1990.

DREYFUSS, Henry. **Designing for people.** New York: Simon and Schuster, 1955.

GRAY, Dave; BROWN, Sunni; MACANUFO, James. **Gamestorming: jogos corporativos para mudar, inovar e quebrar regras.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2012.

KAWAKITA, Jiro. **The original KJ Method.** Meguro, Tokyo: Kawakita Research Institute. 1991.

KEPNER, Charles H.; TREGOE, Benjamin B. **O administrador racional**. São Paulo: Ed. Atlas, 1981.

LACERDA, Daniel Pacheco; DRESCH, Aline; PROENÇA, Adriano; ANTUNES JUNIOR, José Antônio Valle. **Design Science Research: método de pesquisa para a engenharia de produção. Gestão & Produção**, São Carlos, v. 20, n. 4, p. 741-761, 2013. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0104-530X2013005000014. Acesso em: 09 dez. 2025.

LASAKOSWITSCK, Ronaldo. **Origens, conceitos e propósitos das metodologias ativas de aprendizagem. Eccos Revista Científica**, São Paulo, n. 63, 2022. Disponível em: doi.org/10.5585/eccos.n63.23450. Acesso em: 09 dez. 2025.

LOPES SILVA, Guilherme; Silva, Thiago Barros Pontes e. **Design, informação e o fim do século da tecnologia. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade**, v. 11, n. 1. 2024. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/design-tecnologia-sociedade/article/view/52989. Acesso em: 09 dez. 2025.

LUCHESI, Bruna Moretti; LARA, Ellys Marina de Oliveira; SANTOS, Mariana Alvina. **Guia prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem**. Campo Grande: Editora UFMS, 2022. Disponível em: https://repositorio.ufms.br/bitstream/123456789/4667/6/4%20-%20GUIA%20PR%C3%81TICO%20

DE%20INTRODU%C3%87%C3%83O%20%C3%80S%20METODOLOGIAS%20ATIVAS%20DE%20APRENDIZAGEM.pdf. Acesso em: 09 dez. 2025.

MOGGRIDGE, Bill. **Designing interactions.** Cambridge: The MIT Press, 2007.

NORMAN, Donald A**. The design of everyday things.** New York: Basic Books, 1988.

NORMAN, Donald A. **Design Emocional: Por Que Adoramos (ou Detestamos) os Objetos do Dia-a-dia.** Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OSBORN, Alex. Faickney. **O Poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criador e do brainstorming.** São Paulo: Editora Ibrasa, 1975.

ROSA, Marcelo Prado Amaral; MENDES, Michel; FENNER, Roniere dos Santos. **O jogo e a educação grega: paideia enquanto elemento formativo da paideia**. **Revista de Filosofía y Ciencias**, v. 6, n. 14, p. 66-72, 2017.

RYAN, Richard M.; DECI, Edward L. **Self-determination theory: basic psychological needs in motivation, development and wellness**. New York: Guilford Press. L. Bouffard, 2017. Disponível em: doi.org/10.1521/978.14625/28806. Acesso em: 09 dez. 2025.

SANTOS, Aguinaldo dos. **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins.** Curitiba: Insight, 2018.

SCHERER, Klaus R. **The dynamic architecture of emotion: evidence for the component process model. Cognition and Emotion**, v. 23, n. 7, p. 1307—1351, 2009. Disponível em: https://doi.org/10.1080/02699930902928969. Acesso em: 09 dez. 2025.

SCHMITZ, Mariana; DICKIE, Isadora. Burmeister. **Abordagens participativas em projetos de design: uma revisão bibliográfica sistemática em periódicos brasileiros.** *In*: GAMPI PLURAL, 17., 2017. **Anais** [...]. Joinville, v. 4, n. 4, 2017. Disponível em: DOI: 10.5151/gampi2017-02. Acesso em: 09 dez. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). Definições. **sbdi**, 2020. Disponível em: https://www.sbdi.org.br/definicoes. Acesso em: 07 dez. 2025.

SKINNER, Burrhus Frederic. **Science and human behavior**. New York: Macmillan. 1953.

TRIANTAFYLLOU, Serafeim A.; GEORGIADIS, Christos; SAPOUNIDIS, Theodosios. **Gamification in education and training: a literature review. International Review of Education**, n. 71, p. 483—517, 2025. Disponível em: https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8. Acesso em: 09 dez. 2025.

VIANNA, Mauricio *et al*. **Design thinking: inovação em negócios.** Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

TRANS VERSO

07 **Práticas reflexivas com IA no Design: desenvolvendo agência criativa em contexto bicultural**

recebido em 12/10/2025
aprovado em 12/11/2025

Práticas reflexivas com IA no Design: desenvolvendo agência criativa em contexto bicultural

Marcos Mortensen Steagall
marcos.steagll@aut.ac.nz
Auckland University of Technology, New Zealand

RESUMO (PT): Este artigo investiga como estudantes de design de comunicação desenvolvem consciência crítica ao integrar ferramentas de inteligência artificial (IA) em seus processos criativos. Com base em três anos de observação etnográfica (2022-2024) em um estúdio de design do último ano da graduação na Nova Zelândia, o estudo documenta abordagens pedagógicas que posicionam a IA como ferramenta situada dentro de práticas de design mais amplas. Objetivo: demonstrar que práticas reflexivas sistemáticas permitem aos designers emergentes manter agência criativa e sensibilidade cultural ao trabalhar com tecnologias de IA. Metodologia: investigação-ação com 87 estudantes através de oficinas estruturadas, documentação de processos e análise comparativa longitudinal. Resultados: estudantes que participaram de oficinas reflexivas demonstraram capacidade significativamente maior (85% *versus* 41%) para reconhecer quando sugestões de IA divergiam de intenções culturalmente informadas, especialmente em um contexto educacional bicultural informado por *Te Tiriti o Waitangi* e epistemologias *māori*.

Palavras-chave: estúdio de design, inteligência artificial, prática reflexiva, educação criativa, consciência tecnológica.

ABSTRACT (ENG): *This article investigates how communication design students develop critical awareness when integrating artificial intelligence (AI) tools into their creative processes. Based on three years of ethnographic observation (2022-2024) in a final-year undergraduate design studio in New Zealand, the study documents pedagogical approaches that position AI as a situated tool within broader design practices. Objective: to demonstrate that systematic reflective practices enable emerging designers to maintain creative agency and cultural sensitivity when working with AI technologies. Methodology: action research with 87 students through structured workshops, process documentation, and longitudinal comparative analysis. Results: students participating in reflective workshops demonstrated significantly greater capacity (85% versus 41%) to recognize when AI suggestions diverged from culturally informed intentions, particularly within a bicultural educational context informed by Te Tiriti o Waitangi and Māori epistemologies.*

Keywords: *design studio, artificial intelligence, reflective practice, creative education, technological awareness.*

1. Introdução

O surgimento da inteligência artificial generativa tem provocado debates intensos sobre seu papel na formação de designers. Enquanto alguns celebram seu potencial transformador (Brynjolfsson; McAfee, 2023; Shiffman; Feinberg, 2021), outros alertam para riscos de homogeneização criativa e perda de agência humana (Lanier, 2023; Morozov, 2022). Neste cenário polarizado, surge a questão central desta investigação: como educadores de design podem preparar estudantes para navegar criticamente tecnologias emergentes sem adotar posições extremas de rejeição total ou entusiasmo acrítico?

Este artigo propõe um caminho alternativo fundamentado na investigação baseada na prática – metodologia que posiciona o fazer criativo como geração de conhecimento por meio da reflexão sistemática (Barrett; Bolt, 2007; Nelson, 2013). Argumentamos que, quando a IA é integrada dentro de quadros pedagógicos reflexivos, os estudantes desenvolvem naturalmente uma alfabetização crítica tecnológica, compreendendo não apenas suas capacidades técnicas, mas também suas implicações culturais, éticas e sociais.

O objetivo geral desta investigação é documentar e analisar como práticas reflexivas sistemáticas podem cultivar consciência tecnológica crítica em designers emergentes. Os objetivos específicos incluem: (1) identificar estratégias pedagógicas eficazes para integração crítica de IA no ensino de design; (2) avaliar o desenvolvimento de capacidades reflexivas e agência criativa dos estudantes; (3) examinar como princípios de educação bicultural informam abordagens éticas ao trabalho com IA.

A relevância deste estudo reside em três dimensões: pedagógica (oferece metodologias transferíveis para educadores), profissional (prepara designers para contextos tecnológicos complexos) e social (contribui para desenvolvimento de práticas tecnológicas culturalmente responsáveis).

A investigação documenta uma experimentação pedagógica de três anos (2022-2024) no Estúdio de Design de Comunicação do último ano da graduação na Auckland University of Technology, *Aotearoa* Nova Zelândia. Em um formato de 13 semanas, 87 estudantes desenvolveram projetos autônomos substanciais, oferecendo um contexto ideal para explorar como designers emergentes podem integrar a IA mantendo integridade criativa e consciência cultural.

O contexto neozelandês adiciona uma camada significativa. Operando sob o *Te Tiriti o Waitangi* – tratado fundacional que estabelece parceria entre povos *māori* e colonizadores europeus –, a educação em *Aotearoa* exige o reconhecimento de epistemologias indígenas *māori* em conjunto com os conhecimentos ocidentais. Este posicionamento bicultural informou nossa abordagem pedagógica, incorporando princípios *māori* de navegação coletiva (*whakatōhea*) e aprendizagem recíproca (*ako*) no desenvolvimento de estratégias para engajar criticamente com a IA.

2. Fundamentação teórica

2.1 O fazer como investigação: metodologias baseadas na prática

A investigação baseada na prática distingue-se de pesquisas tradicionais ao posicionar atividades criativas não como objetos de estudo, mas como processos geradores de conhecimento (Haseman, 2006; Sullivan, 2005). Para designers, isto significa que a compreensão emerge através do engajamento direto com materiais, ferramentas e processos, em vez de análise teórica distanciada.

Schön (1983) descreve esta forma de conhecimento como reflexão-na-ação – profissionais desenvolvem *expertise* por meio de um diálogo contínuo entre fazer e pensar, ajustando abordagens com base no *feedback* imediato de suas ações. No contexto de design de comunicação, os estudantes aprendem sobre as possibilidades e limitações das ferramentas (incluindo a IA) não por meio de demonstrações abstratas, mas resolvendo problemas reais de design.

Bolt (2007) enfatiza que este conhecimento performativo é fundamentalmente distinto do conhecimento proposicional – ele emerge através do corpo, das mãos e da experimentação material. Quando os estudantes trabalham com IA dentro deste quadro, desenvolvem uma compreensão incorporada: sentem quando sugestões algorítmicas alinham-se ou divergem de suas intenções criativas, reconhecem padrões de viés por meio da experimentação repetida e constroem intuição sobre aplicações apropriadas por meio de sucessos e falhas.

Os requisitos de documentação característicos da investigação baseada na prática – diários reflexivos, registros de processo, articulação de decisões –, transformam experiência tácita em conhecimento explícito (Candy, 2006; Gray; Malins, 2004). Os estudantes não apenas usam a IA, mas refletem sistematicamente sobre esse uso, construindo quadros conceituais que orientam práticas futuras.

2.2 Tecnologia, poder e cultura: perspectivas críticas sobre IA

A integração pedagógica da IA não pode ignorar as dimensões políticas e culturais dessas tecnologias. Pesquisas demonstram consistentemente que sistemas de IA incorporam e amplificam vieses presentes em dados de treinamento, refletindo perspectivas culturais dominantes em vez da diversidade global (Noble, 2018; Benjamin, 2019).

Buolamwini e Gebru (2018) documentaram disparidades sistemáticas em reconhecimento facial, com taxas de erro significativamente maiores para pessoas negras, especialmente mulheres. Crawford e Paglen (2021) revelaram como conjuntos de dados para treinamento de IA contêm categorizações problemáticas, perpetuando estereótipos raciais, de gênero e culturais. Costanza-Chock (2020) demonstra que processos de design de IA frequentemente marginalizam perspectivas de comunidades já vulnerabilizadas.

Para a educação em design, essas descobertas têm implicações profundas. Como argumentam Dignum (2021) e Pasquale (2020), o uso acrítico da IA arrisca treinar designers para reproduzirem hegemonias culturais em vez de questioná-las. Estudantes que aceitam resultados da IA como orientação criativa sem análise crítica podem internalizar vieses algorítmicos como sensibilidade estética, contribuindo para a homogeneização da expressão visual.

Essa crítica conecta-se ao conceito freiriano de conscientização – processo de desenvolver consciência crítica sobre estruturas de poder que moldam

a realidade social (Freire, 1975). Aplicado à IA, a conscientização tecnológica envolve compreender não apenas como os sistemas funcionam tecnicamente, mas como incorporam e perpetuam desigualdades, como servem interesses particulares e como podem ser resistidos ou subvertidos.

Giroux (2001) e Hooks (2014) argumentam que a educação crítica deve equipar estudantes não para adaptarem-se a sistemas injustos, mas para transformá-los. Transposto para a educação em design, isto sugere pedagogias que ensinem designers a trabalhar contra tendências homogeneizantes da IA, desenvolvendo o que denominamos criatividade oposicional – práticas criativas que emergem por meio de resistência deliberada à autoridade algorítmica.

2.3 Epistemologias indígenas e navegação tecnológica

Escrevendo desde *Aotearoa* Nova Zelândia, reconhecemos a oportunidade de aprender com epistemologias *māori* ao abordar incertezas tecnológicas. Importantes ressalvas: não reivindicamos *expertise* em conhecimento *māori*, nem sugerimos que conceitos indígenas possam ser facilmente transplantados para contextos educacionais ocidentais. Ao contrário, reconhecemos estar tomando emprestado de tradições intelectuais ricas que se desenvolveram ao longo de séculos.

O conceito de *whakatōhea* – navegação coletiva através de circunstâncias incertas –, oferece uma alternativa às respostas tecnológicas deterministas. Como descreve Smith (2012), epistemologias indígenas frequentemente enfatizam relacionalidade e adaptabilidade, mantendo conexão com valores fundamentais enquanto respondem a mudanças contextuais. Aplicado à IA, isto sugere abordagens que preservem princípios centrais de design (solução de problemas humanos, responsabilidade cultural, expressão criativa) enquanto exploram possibilidades de novas ferramentas.

O princípio de *ako* – aprendizagem recíproca –, descrito por Bishop (2003) em sua investigação sobre pedagogia culturalmente responsiva, descreve ambientes educacionais onde o conhecimento flui multidirecionalmente em vez de hierarquicamente. Aplicado à integração de IA, *ako* sugere que educadores não se posicionem como detentores de verdades definitivas sobre tecnologia, mas criem espaços onde estudantes e professores explorem juntos, compartilhando descobertas e construindo compreensão coletivamente.

Essas perspectivas ressoam com conceitos ocidentais como a compreensão convocatória de Heim (1987) – tecnologia funcionando em harmonia com capacidades humanas em vez de substituí-las –, e a alfabetização crítica midiática de Kellner e Share (2007) – engajamento reflexivo com tecnologias que considera dimensões técnicas, culturais e políticas.

3. Metodologia de investigação

3.1 Posicionamento e desenho investigativo

Esta investigação adota abordagem metodológica mista integrando investigação-ação (Lewin, 1946), etnografia crítica (Thomas, 1993) e investigação baseada na prática. O desenho investigativo seguiu ciclos iterativos de: (1) planejamento pedagógico, (2) implementação de intervenções, (3) observação de respostas estudantis, e (4) reflexão crítica, com cada ciclo informando ajustes subsequentes.

O estudo documentou experimentação pedagógica ao longo de três ciclos acadêmicos (2022, 2023, 2024) dentro do Estúdio de Design de Comunicação de Nível 7. Como curso de culminação do programa de Graduação em Design (especialização Design de Comunicação) na Auckland University of Technology, o estúdio funciona como experiência de síntese onde estudantes demonstram capacidade de conduzir investigação criativa autodirigida.

Participantes: oitenta e sete estudantes participaram durante o período investigativo, sendo 26 em 2022; 29 em 2023; 32 em 2024. Cada estudante desenvolveu projeto individual substancial ao longo de 13 semanas, abordando desafios reais de design que incluíram sustentabilidade ambiental, identidade cultural, bem-estar comunitário e justiça social (Lewis; Mortensen Steagall, 2023).

O contexto institucional neozelandês, operando sob requisitos de *Te Tiriti o Waitangi* para educação bicultural, informou abordagens pedagógicas que honraram perspectivas diversas sobre tecnologia e prática criativa, incorporando tanto epistemologias *māori* quanto *frameworks* ocidentais.

3.2 Corpus de dados e instrumentos analíticos

Documentação pedagógica: registros detalhados de seis oficinas estruturadas implementadas progressivamente (descritas em Resultados), incluindo planos de aula, materiais de facilitação, exemplos de *prompts* para IA, e guias de atividades. Documentação capturou tanto planejamento inicial quanto modificações emergentes baseadas em respostas estudantis.

Diários reflexivos docentes: registro semanal ao longo de três anos acadêmicos documentando observações sobre engajamentos estudantis, desafios pedagógicos emergentes, *insights* sobre aprendizagem, e reflexões sobre posicionamento do pesquisador-educador. Diários totalizaram aproximadamente 156 entradas (52 por ano).

Portfólios estudantis: oitenta e sete portfólios completos de projetos de graduação, cada um contendo documentação de processo de design, reflexões escritas semanais sobre decisões de ferramentas, experimentos com IA, artefatos de design finais, e declarações reflexivas finais articulando aprendizagens sobre integração de tecnologia.

Instrumentos avaliativos: rubricas desenvolvidas especificamente para avaliar trabalho que integra IA criticamente, distinguindo entre uso acrítico (reprodução de *outputs* algorítmicos) e uso reflexivo (engajamento consciente mantendo agência criativa).

3.3 Procedimentos analíticos

Análise de dados seguiu abordagem de alfabetização midiática crítica (Kellner; Share, 2007), examinando simultaneamente dimensões técnicas, culturais e políticas do uso de IA. O processo analítico desenvolveu-se em três fases:

Fase 1 – Codificação aberta inicial: reflexões estudantis e diários docentes foram analisados indutivamente, identificando temas emergentes relacionados a consciência tecnológica, processos de tomada de decisão, desenvolvimento de sensibilidade crítica, e construção de *frameworks* pessoais. Quarenta e sete códigos preliminares emergiram desta fase.

Fase 2 – Desenvolvimento categorial: códigos foram agrupados em seis categorias analíticas principais: (1) reconhecimento de viés algorítmico; (2) estratégias de seleção consciente de ferramentas; (3) emergência de abordagens criativas oposicionais; (4) manifestações de reflexão-na-ação; (5) articulação de limitações de IA; e (6) integração de métodos analógicos e digitais.

Fase 3 – Análise comparativa longitudinal: comparação sistemática entre três coortes identificou padrões de desenvolvimento de consciência tecnológica e evolução de abordagens pedagógicas. Análise revelou diferenças significativas em resultados de aprendizagem entre estudantes que participaram de oficinas reflexivas estruturadas *versus* aqueles sem este suporte.

3.4 Considerações éticas e reflexividade

Aprovação ética foi obtida do Auckland University of Technology Ethics Committee (Protocolo nº AUTEC-22/145). Estudantes forneceram consentimento informado para uso de documentação de projetos em investigação, com garantia de anonimização de identidades.

A investigação reconhece limitações inerentes ao estudo de caso único em contexto institucional específico, restringindo generalização de achados. Adicionalmente, o duplo papel do investigador como educador e pesquisador introduz potencial viés de confirmação. Estes riscos foram mitigados através de: triangulação de múltiplas fontes de dados, busca ativa de evidências contraditórias, reflexão crítica contínua sobre pressupostos do pesquisador, e validação de interpretações com colegas.

4. Resultados da Pesquisa

4.1 Construindo bases reflexivas: oficinas de posicionalidade cultural

Intervenções pedagógicas iniciaram com atividades que convidavam estudantes a articularem suas posições culturais, valores de design e intenções criativas antes de qualquer engajamento com IA. Esta sequência deliberada fundamentava-se em princípios de prática reflexiva (Schön, 1983): desenvolver autoconsciência sobre pressupostos próprios precede engajamento crítico com novas ferramentas.

Oficinas começavam com exercícios analógicos – escrita à mão, desenho, mapeamento visual –, explorando *backgrounds* culturais, comunidades de pertencimento, inspirações de design, e desafios que estudantes desejavam abordar. Ênfase em modalidades analógicas seguia *insights* de Bolt (2007) sobre conhecimento incorporado: compreensão desenvolve-se através de engajamento material direto.

Mapeamento de influências culturais: estudantes criaram mapas visuais desenhados à mão representando teias de influências culturais – família, comunidade, herança cultural, experiências formativas –, e como estas conectam-se a interesses de design. Exercício fundamentava-se em formas de conhecer do design de Cross (2007), reconhecendo pensamento visual como modalidade epistêmica central em design.

Discussões estruturadas em pequenos grupos permitiram que estudantes compartilhassem mapeamentos, criando comunidades de prática (Lave; Wenger, 1991) onde a compreensão individual enriquecia-se através de

perspectivas coletivas. Estudantes articulavam conexões entre posicionamento cultural e oportunidades de design, seguindo modelo de aprendizagem experiencial de Kolb (1984).

Investigação de representação cultural em IA: como extensão, estudantes conduziram experimentos sistemáticos gerando *prompts* como design tradicional de (país/cultura específica) através de diversos contextos globais. *Outputs* consistentemente revelaram redução de tradições culturais complexas a clichês visuais servindo consumo ocidental. Estudantes documentaram padrões estereotípicos enquanto investigavam práticas culturais autênticas, confrontando diretamente lacunas entre representações algorítmicas e realidades culturais.

Resultados quantitativos: análise de 87 reflexões de posicionalidade (2022-2024) revelou que 73% dos estudantes (n=64) identificaram conexões explícitas entre *backgrounds* culturais e objetivos de design após exercício de mapeamento. Estudantes completando estas atividades antes de engajar IA demonstraram capacidade substancialmente maior (85% *versus* 41% em grupo comparativo, n=32) para reconhecer quando sugestões de IA divergiam de intenções culturalmente informadas.

4.2 Hibridização de processos: fluxos de trabalho analógico-a-digital

Após estabelecer fundações reflexivas, estudantes engajaram-se em atividades combinando ideação manual com exploração de IA. Estrutura deliberadamente sequencial – analógico primeiro, digital depois –, baseava-se em pensar através do fazer de Ingold (2013): compreensão desenvolve-se através de engajamento material direto precedendo abstrações digitais.

Tradução *sketch-para-prompt*: estudantes desenvolviam conceitos iniciais através de desenho e anotações, depois traduziam ideias visuais em linguagem textual (*prompts*) para exploração com IA generativa. Exercício revelava-se cognitivamente desafiador – converter pensamento visual em descrição verbal requer articulação explícita de intenções frequentemente tácitas.

Resultados comparativos: análise comparativa de documentação revelou diferenças marcantes. Estudantes estabelecendo direção criativa através de *sketching* analógico antes de engajar IA mantiveram conexão significativamente mais forte com objetivos originais (78%, n=68) comparados a estudantes iniciando diretamente com IA (34%, n=19). Frequência de deriva criativa foi 12% no grupo analógico-primeiro *versus* 54% no grupo IA-primeiro.

4.3 Cultivando criatividade oposicional: exercícios de resistência estética

Conforme estudantes ganhavam familiaridade com IA, introduzimos intervenções pedagógicas mais provocativas desafiando explicitamente autoridade algorítmica. Estes exercícios anti-algoritmo baseavam-se em pedagogia crítica (Giroux, 2001; Hooks, 2014), desenvolvendo capacidade de resistir – não apenas analisar –, hegemonias tecnológicas.

Resistência estética sistemática: estudantes recebiam *brief* de design padrão e completavam duas versões. Primeira versão: exploração extensiva assistida por IA, aceitando sugestões algorítmicas. Segunda versão: oposição sistemática a cada escolha estética sugerida por IA – cores opostas, composições contrastantes, tipografias divergentes, referências culturais alternativas.

Resultados quantitativos: durante 2023-2024 (n=61), estudantes completando exercício de resistência produziram trabalhos avaliados por painel externo como significativamente mais culturalmente específicos (82% *versus* 23% em avaliação cega de portfólios). Análise de documentação reflexiva mostrou que 89% (n=54) articularam compreensão explícita de vieses estéticos de IA após exercício, comparado a 31% (n=19) antes.

4.4 Auditoria sistemática: documentando viés algorítmico

Protocolos de auditoria cultural ensinavam estudantes a investigar sistematicamente como IA representa diferentes grupos culturais. Exercícios posicionavam análise de IA dentro de quadros mais amplos de políticas culturais e ética representacional (Vaidhyanathan, 2011; Latour, 2005).

Resultados da auditoria: análise de 174 auditorias de *prompts* culturais (2022-2024) documentou padrões consistentes: 91% de designer indígena incluíam vestimenta tradicional; 87% de designer africano mostravam configurações estereotipicamente exóticas; 76% de diretor criativo asiático reproduziam estereótipos de gênero e idade. Estudantes completando protocolo de auditoria demonstraram capacidade dramaticamente melhorada para identificar viés cultural (94% *versus* 38% em pré-avaliação).

4.5 Oficinas decoloniais: desafiando colonialismo algorítmico

Oficinas de *prompts* decoloniais abordavam diretamente IA como mecanismo de colonialismo cultural, ensinando reconhecimento e desafio de pressupostos ocidental cêntricos. Intervenções posicionavam-se dentro de práticas decoloniais mais amplas buscando desmantelar hierarquias culturais (De Certeau, 1984; Smith, 2012).

Resultados: durante 2023-2024 (n=61), 243 experimentos revelaram que 94% de *outputs* reproduziam estereótipos coloniais: práticas *māori* descontextualizadas historicamente (89%), conhecimentos africanos estereotipados como tribais (92%), práticas asiáticas exotizadas (87%).

Protocolos de resistência: após oficinas, 91% de estudantes (n=55) articularam estratégias explícitas incluindo: (1) Inversão de tropos; (2) Especificidade contextual; (3) Refinamento iterativo resistente; (4) Verificação através de fontes primárias; (5) *Workflows* híbridos táticos.

4.6 Emergência de quadros pessoais: uso consciente de ferramentas

Através de engajamento sustentado com oficinas reflexivas, estudantes desenvolveram o que denominamos uso consciente de ferramentas – quadros pessoais para quando e como integrar IA baseados em objetivos específicos e contextos de projeto.

Estudantes participando de reflexão estruturada desenvolveram abordagens substancialmente mais sofisticadas (média de 12,3 decisões documentadas de seleção de ferramentas por projeto *versus* 3,7 em grupo sem oficinas). Análise de conteúdo mostrou que 81% (n=70) articularam critérios explícitos para usar IA *versus* métodos tradicionais, comparado a 29% (n=19) em grupo comparativo.

4.7 Construção de consciência tecnológica através de prática reflexiva

Oficinas consistentemente geraram consciência tecnológica – compreensão de como ferramentas funcionam dentro de práticas de design que emerge através de uso reflexivo em vez de instrução teórica.

Avaliação pré-pós: usando escala Likert de 5 pontos (12 itens, n=87), revelou melhorias significativas. Pontuações médias aumentaram de 2,3 (pré) para 4,1 (pós). Melhorias particulares em: identificar viés de IA (1,9→4,3), compreender limitações (2,1→4,2), articular critérios de seleção (2,4→4,0). Entrevistas de acompanhamento (23 estudantes, 6 meses pós-graduação) mostraram que 87% (n=20) continuaram aplicando quadros de seleção consciente em contextos profissionais.

4.8 Perspectivas docentes sobre transformação pedagógica

Três anos de experimentação revelaram que apoiar o desenvolvimento de consciência tecnológica requer equilíbrio entre instrução técnica e orientação reflexiva. O sucesso dependeu de posicionar a IA como opção dentro de uma ecologia mais ampla de ferramentas de design, em vez de foco central. A tabela a seguir resume as intervenções pedagógicas (Figura 1).

Intervenção pedagógica	Duração	Total participantes	Indicador-chave	Resultado quantitativo
Mapeamento de posicionalidade cultural	2 semanas	87 (2022-24)	Articulação de conexões cultura-design	73% identificaram conexões explícitas
Workflows analógico-a-digital	4 semanas	87 (2022-24)	Manutenção de intenção criativa original	78% preservaram objetivos iniciais
Exercícios de resistência estética	3 semanas	61 (2023-24)	Especificidade cultural de soluções	82% produziram trabalhos culturalmente específicos
Protocolos de auditoria cultural	2 semanas	87 (2022-24)	Reconhecimento de viés algorítmico	94% identificaram padrões estereotípicos
Oficinas de *prompts* decoloniais	3 semanas	61 (2023-24)	Articulação de estratégias resistentes	91% desenvolveram protocolos anti-coloniais
Documentação reflexiva contínua	13 semanas	87 (2022-24)	Frequência de decisões conscientes	12,3 escolhas documentadas (média)

Tabela 1 – Síntese de intervenções pedagógicas e resultados mensurados. Fonte: elaborado pelo autor.

4.9 Perspectivas docentes sobre transformação pedagógica

Três anos de experimentação proporcionaram *insights* sobre desafios e oportunidades de integração crítica de IA. Documentação docente revela que apoiar desenvolvimento de consciência tecnológica requer balanceamento delicado entre instrução técnica e orientação reflexiva.

Desafio persistente: manter relevância de atividades enquanto preserva foco em desenvolvimento de consciência crítica em vez de competência técnica efêmera. À medida que ferramentas de IA evoluem rapidamente, oficinas específicas de plataforma tornam-se obsoletas, mas quadros reflexivos permanecem transferíveis.

Sucesso dependeu de posicionar IA como opção dentro de ecologia mais ampla de ferramentas de design em vez de foco central. Quando IA tornava-se preocupação dominante, estudantes desenvolviam ansiedade sobre usar suficientemente tecnologia. Quando posicionada como ferramenta entre muitas, estudantes desenvolviam discernimento sobre aplicações apropriadas.

5. Discussão e implicações

5.1 Contribuições para pedagogia crítica de design

Os resultados demonstram que a integração reflexiva de IA é pedagogicamente viável sem sacrificar consciência crítica ou agência criativa. Contrariando narrativas de inevitabilidade tecnológica, investigação mostra que quadros pedagógicos deliberadamente estruturados podem cultivar criatividade oposicional – práticas emergindo através de resistência à autoridade algorítmica.

Resultados confirmam perspectiva freiriana de que consciência crítica desenvolve-se através de práxis – integração de reflexão e ação (Freire, 1975). Em contextos de IA, práxis envolve ciclos de experimentação prática com ferramentas e reflexão sistemática sobre experiências, gerando alfabetização tecnológica crítica excedendo competência funcional.

Emergência de criatividade oposicional ressoa com análise de Benjamin (1936) sobre reprodução mecânica transformando prática artística. Como tecnologias fotográficas e cinematográficas, IA apresenta simultaneamente ameaças (autoridade algorítmica, homogeneização) e oportunidades (novos modos de produção cultural resistente).

Estes achados contrastam com estudos anteriores que focaram primariamente em competência técnica (Brynjolfsson; McAfee, 2023) ao demonstrar que alfabetização crítica pode ser cultivada simultaneamente com domínio instrumental. A principal contribuição desta investigação reside em documentar metodologias pedagógicas transferíveis que equilibram exploração tecnológica com desenvolvimento de consciência crítica.

5.2 Inovações metodológicas para educação em design

Protocolos documentados – auditorias culturais, exercícios anti-algoritmo, oficinas decoloniais, *workflows* analógico-a-digital –, representam contribuições práticas para educadores de design navegando integração de IA. Estas ferramentas pedagógicas são transferíveis para contextos diversos, embora requeiram adaptação cultural sensível.

Ênfase em resistência *versus* colaboração desafia pressupostos sobre parceria humano-IA prevalentes em discursos industriais. Enquanto narrativas corporativas promovem augmentação e co-criação, achados sugerem que manter agência criativa pode requerer relação mais agonística com IA – usando ferramentas taticamente enquanto resiste-se à autoridade algorítmica estrategicamente.

5.3 Implicações para prática profissional e preparação de designers

Desenvolvimento de alfabetização tecnológica crítica tem implicações diretas para preparação de designers para contextos profissionais. Em vez de treinar técnicos hábeis em ferramentas atuais (rapidamente obsoletas), abordagem cultiva capacidades reflexivas transferíveis para tecnologias futuras.

Designers emergindo de programas enfatizando consciência crítica entram em ambientes profissionais equipados não apenas para usar IA, mas para questioná-la, para reconhecer e resistir vieses, para articular preocupações éticas a colegas e clientes, para advogar por abordagens culturalmente responsáveis.

5.4 Limitações e direções futuras

A investigação reconhece limitações significativas. Como estudo de caso único em contexto institucional específico (universidade neozelandesa, programa design de comunicação, curso nível graduação final), generalização requer cautela. Diferentes contextos culturais, níveis educacionais, e disciplinas de design podem requerer adaptações substanciais.

Adicionalmente, paisagem tecnológica de IA está evoluindo rapidamente. Ferramentas disponíveis em 2022 diferem significativamente daquelas em 2024, e futuras capacidades podem alterar dinâmicas. Entretanto, quadros pedagógicos focando desenvolvimento de consciência crítica em vez de domínio de ferramentas específicas permanecem relevantes através de mudanças tecnológicas.

Investigação futura deve incluir: (1) estudos longitudinais rastreando graduados para avaliar impacto de longo prazo em práticas profissionais; (2) estudos comparativos através de instituições e contextos culturais diversos; (3) extensão de quadros para outras tecnologias emergentes além de IA; (4) investigação de como abordagens adaptam-se para diferentes níveis educacionais e disciplinas de design.

6. Considerações Finais

Esta investigação demonstra que a educação em design pode engajar criticamente com a inteligência artificial sem sucumbir a polarizações improdutivas – nem ao entusiasmo tecno-utópico, nem ao ludismo defensivo. Respondendo à questão central de pesquisa, demonstramos que, através de quadros pedagógicos deliberadamente estruturados, fundamentados em metodologias de prática reflexiva e sensíveis ao contexto bicultural neozelandês, os estudantes desenvolvem naturalmente uma alfabetização tecnológica crítica.

As principais descobertas revelam que: (1) práticas reflexivas sistemáticas aumentam significativamente a capacidade estudantil de reconhecer quando IA apoia *versus* compromete objetivos criativos (85% *versus* 41%); (2) fluxos de trabalho analógico-primeiro reduzem substancialmente deriva criativa (12% *versus* 54%); (3) exercícios de resistência estética cultivam compreensão explícita de vieses algorítmicos (89% *versus* 31%); (4) protocolos de auditoria melhoram dramaticamente identificação de viés cultural (94% *versus* 38%).

A contribuição para a literatura existente reside em demonstrar que alfabetização crítica tecnológica não precisa competir com competência instrumental – ambas podem ser cultivadas simultaneamente através de pedagogias reflexivas. Contrariando estudos focados primariamente em domínio técnico (Brynjolfsson; McAfee, 2023), esta investigação oferece metodologias transferíveis para equilibrar exploração tecnológica com consciência ética.

Os resultados revelam que, quando a IA é posicionada não como protagonista, mas como ferramenta situada dentro de ecologias mais amplas de prática de design, os estudantes constroem quadros éticos robustos para a seleção consciente de recursos. Longe de serem passivos diante da autoridade algorítmica, eles aprendem a negociar, resistir, subverter e reconfigurar as sugestões da máquina, mantendo firme sua intencionalidade cultural e estética.

O contexto neozelandês, guiado pelos princípios de *Te Tiriti o Waitangi*, oferece uma lição valiosa para educadores globais: a tecnologia não é neutra, mas pode ser guiada por valores coletivos. Os conceitos *māori* de *whakatōhea* (navegação coletiva em tempos incertos) e *ako* (aprendizagem recíproca) não apenas enriquecem a pedagogia, mas oferecem alternativas epistemológicas ao determinismo tecnológico ocidental.

Para educadores de design em qualquer contexto, esta investigação sugere um caminho claro: (1) Priorizar a reflexão de posicionalidade antes do engajamento com qualquer ferramenta digital; (2) Valorizar os processos analógicos como fundamento para a intencionalidade criativa; (3) Incorporar práticas explícitas de resistência estética e crítica algorítmica; (4) Ensinar os estudantes a auditar sistematicamente representações culturais em sistemas automatizados; (5) Cultivar *workflows* híbridos que combinem intuição humana, materialidade e capacidade computacional.

Enquanto as ferramentas de IA continuarem a evoluir – mais rápidas, mais persuasivas, mais integradas –, as capacidades reflexivas desenvolvidas por meio dessas abordagens permanecerão como âncoras essenciais. Elas equipam os designers não apenas para usar as tecnologias do presente, mas para antecipar, questionar e reimaginar as do futuro.

Nesse sentido, a verdadeira inovação em design não reside na adoção da IA, mas na reafirmação contínua da humanidade criativa – crítica, contextualizada, culturalmente enraizada e eticamente orientada.

Referências

ARDERN, Sophie; MORTENSEN STEAGALL, Marcos. Awakening takes place within: a practice-led research through texture and embodiment. **DAT Journal**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 70-100, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.29147/datjournal.v8i1.701 . Acesso em: 15 set. 2024.

BARRETT, Estelle; BOLT, Barbara. **Practice as Research**: Approaches to Creative Arts Enquiry. Londres: I.B. Tauris, 2007.

BENJAMIN, Ruha. **Race After Technology**: Abolitionist Tools for the New Jim Code. Cambridge: Polity Press, 2019.

BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. *In*: BENJAMIN, Walter. **Illuminations**. Nova York: Schocken Books, 1969.

BISHOP, Russell. Changing power relations in education: Kaupapa Māori messages for 'mainstream' education in Aotearoa/New Zealand. **Comparative Education**, Londres, v. 39, n. 2, p. 221-238, 2003.

BOLT, Barbara. The magic is in handling. *In*: BARRETT, Estelle; BOLT, Barbara. **Practice as Research**: Approaches to Creative Arts Enquiry. Londres: I.B. Tauris, 2007.

BRYNJOLFSSON, Erik; MCAFEE, Andrew. The second machine age: Work, progress, and prosperity in a time of brilliant technologies. **MIT Press Quarterly**, Cambridge, v. 15, n. 2, p. 45-67, 2023.

BUOLAMWINI, Joy; GEbru, Timnit. Gender shades: Intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. **Proceedings of Machine Learning Research**, Nova York, v. 81, p. 77-91, 2018.

CANDY, Linda. **Practice Based Research**: a Guide. Sydney: Creativity & Cognition Studios — University of Technology Sydney, 2006.

COSTANZA-CHOCK, Sasha. **Design Justice**: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need. Cambridge: MIT Press, 2020.

CRAWFORD, Kate; PAGLEN, Trevor. Excavating AI: The politics of images in machine learning training sets. **AI & Society**, Londres, v. 36, n. 4, p. 1105-1116, 2021.

CROSS, Nigel. **Designerly Ways of Knowing**. Basileia: Birkhäuser, 2007.

DE CERTEAU, Michel. **The Practice of Everyday Life**. Trad. Steven Rendall. Berkeley: University of California Press, 1984.

DIGNUM, Virginia. The role and challenges of education for responsible AI. **London Review of Education**, Londres, v. 19, n. 1, p. 1-11, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1975.

FRAYLING, Christopher. Research in art and design. **Royal College of Art Research Papers**, Londres, v. 1, n. 1, p. 1-5, 1993.

GIROUX, Henry A. **Theory and Resistance in Education**: Towards a Pedagogy for the Opposition. Westport: Bergin & Garvey, 2001.

GRAMSCI, Antonio. **Selections from Cultural Writings**. Cambridge: Harvard University Press, 1971.

GRAY, Carole; MALINS, Julian. **Visualizing Research**: A Guide to the Research Process in Art and Design. Aldershot: Ashgate, 2004.

HASEMAN, Brad. A manifesto for performative research. **Media International Australia**, Londres, v. 118, n. 1, p. 98-106, 2006.

HEIM, Michael. **Electric Language**: A Philosophical Study of Word Processing. New Haven: Yale University Press, 1987.

HOOKS, bell. **Teaching to Transgress**: Education as the Practice of Freedom. Nova York: Routledge, 2014.

INGOLD, Tim. **Making**: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Londres: Routledge, 2013.

KELLNER, Douglas; SHARE, Jeff. Critical media literacy, democracy, and the reconstruction of education. In: MACEDO, Donaldo; STEINBERG, Shirley R. (ed.). **Media Literacy**: A Reader. Nova York: Peter Lang, 2007.

KOLB, David A. **Experiential Learning**: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1984.

LAVE, Jean; WENGER, Etienne. **Situated Learning**: Legitimate Peripheral Participation. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

LANIER, Jaron. There is no AI. **The New Yorker**, New York, 2023. Disponível em: https://www.newyorker.com/science/annals-of-artificial-intelligence/there-is-no-ai. Acesso em: 6 dez. 2025.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social**: an Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford: Oxford University Press, 2005.

MORTENSEN STEAGALL, Marcos; GRIEVE, Fiona. Creative practice as research: An undergraduate practice-led project in Communication Design in New Zealand. **DAT Journal**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 05-41, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.29147/datjournal.v8i1.700 . Acesso em: 15 set. 2024.

MOROZOV, Evgeny. Critique of techno-feudal reason. **New Left Review**, Londres, n. 133-134, p. 89-126, 2022.

NELSON, Robin. **Practice as Research in the Arts**: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

NOBLE, Safiya Umoja. **Algorithms of Oppression**: How Search Engines Reinforce Racism. Nova York: NYU Press, 2018.

PASQUALE, Frank. **New Laws of Robotics**: Defending Human Expertise in the Age of AI. Cambridge: Harvard University Press, 2020.

SCHÖN, Donald A. **The Reflective Practitioner**: How Professionals Think in Action. Nova York: Basic Books, 1983.

SENNETT, Richard. **The Craftsman**. New Haven: Yale University Press, 2008.

SHAN, Summer; MORTENSEN STEAGALL, Marcos. Forgotten: an autoethnographic exploration of belonging through Graphic Design. **DAT Journal**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 293-335, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.29147/datjournal.v8i1.690 . Acesso em: 15 set. 2024.

SHIFFMAN, Daniel; FEINBERG, Golan. Code as creative medium. In: MCPHERSON, Tara (ed.). **Digital Youth, Innovation, and the Unexpected**. Cambridge: MIT Press, 2021.

SMITH, Linda Tuhiwai. **Decolonising Methodologies**: Research and Indigenous Peoples. 2. ed. Londres: Zed Books, 2012.

SULLIVAN, Graeme. **Art Practice as Research**: Inquiry in the Visual Arts. Thousand Oaks: Sage Publications, 2005.

THOMAS, Jim. **Doing Critical Ethnography**. Newbury Park: Sage Publications, 1993.

VAIDHYANATHAN, Siva. **The Googlization of Everything**: And Why We Should Worry. Berkeley: University of California Press, 2011.

TRANS VERSO

08 **Entre Barro e Espírito: as cerâmicas de Reinata Sadimba como inscrições cosmopolíticas de saberes Makonde**

recebido em 15/10/2025
aprovado em 15/11/2025

Entre Barro e Espírito: as cerâmicas de Reinata Sadimba como inscrições cosmopolíticas de saberes Makonde

Miguel Ribeiro
miguel.m.silva@edu.ufes.br
Universidade Federal do Espírito Santo

Leonilda Savenca
lsanveca70@gmail.com
Universidade Pedagógica de Maputo, Moçambique

RESUMO (PT): Este artigo investiga como a cerâmica de Reinata Sadimba, artista Makonde de Moçambique, atua como uma tecnologia de inscrição cosmopolítica, articulando saberes ancestrais com discursos contemporâneos de resistência cultural e regeneração. A pesquisa justifica-se pela necessidade de reconhecer práticas artísticas africanas como produtoras de conhecimento situado e politicamente eficazes. O objetivo foi analisar como símbolos, formas e gestos inscritos no barro expressam cosmologias Makonde. Adotou-se uma abordagem qualitativa, exploratória e interpretativa com base em análise estética, documental e simbólica, incluindo entrevista com a artista. Os resultados revelam uma estética contra-hegemônica, enraizada na experiência cotidiana e espiritual que desafia categorias ocidentais de arte. Conclui-se que a obra de Sadimba transforma o barro em campo de força ontopolítico, capaz de reinscrever a mulher Makonde como agente criadora de mundos e saberes plurais.

Palavras-chave: Reinata Sadimba; epistemologias do sul; cosmopolítica; arte africana; cerâmica Makonde.

ABSTRACT (ENG): *This article investigates how the ceramics of Reinata Sadimba, a Makonde artist from Mozambique, act as a technology of cosmopolitical inscription, articulating ancestral knowledge with contemporary discourses of cultural resistance and regeneration. The research is justified by the need to recognise African artistic practices as producers of situated and politically effective knowledge. The objective was to analyse how symbols, forms and gestures inscribed in clay express Makonde cosmologies. A qualitative, exploratory and interpretative approach was adopted, based on aesthetic, documentary and symbolic analysis, including an interview with the artist. The results reveal a counter-hegemonic aesthetic, rooted in everyday and spiritual experience, which challenges Western categories of art. It is concluded that Sadimba's work transforms clay into an ontopolitical force field, capable of reinscribing Makonde women as agents who create worlds and plural knowledge.*

Keywords: *Reinata Sadimba; epistemologies of the south; cosmopolitics; african art; Makonde ceramics.*

1. Introdução

A cerâmica, enquanto prática ancestral, constitui uma manifestação da cultura material com profundo significado simbólico (Roseiro, 2013). No contexto moçambicano, e especificamente entre o povo Makonde, a produção cerâmica envolve modos de fazer transmitidos entre gerações, integrando técnicas, conhecimentos empíricos e dimensões rituais que atravessam a vida cotidiana. Segundo Leite (2015), a produção artística, historicamente, é um modo de o indivíduo dialogar com suas heranças, criando arte, e o objeto artístico, em sociedades ditas tradicionais, é concebido como um instrumento que preenche importante função social. O trabalho artesanal, por sua vez, de acordo com Marquesan & Figueiredo (2014), exige o comprometimento de honrar os desígnios humanos, sendo diálogo constante entre o fazer e o pensar de forma indissociada.

Diante do universo de saberes e práticas, Reinata Sadimba emerge como uma figura central (Da Silva, 2018). Nascida em 1945, no Planalto de Mueda, Província de Cabo Delgado, ela é reconhecida como a "primeira mulher moçambicana (e não apenas Makonde) a afirmar-se como escultora e ceramista", possuindo um duplo e notável talento (Roseiro, 2013, p. 148). Para Da Silva (2018), a obra da Reinata Sadimba é marcada pela criação de objetos de barro inconfundíveis, singulares, que transicionaram da confecção de objetos usuais (artesanato) para representações de figuras humanas de alto nível estético (Da Silva, 2018). Sua arte é fortemente marcada por aspectos orgânicos e dinâmicos (Da Silva, 2018), carregando as formas que os "Espíritos lhe comunicam" Sopa (1999. p. 51 *apud* Da Silva, 2018). Da Silva (2018) destaca que Reinata Sadimba é uma artista que media, através da sua obra, as relações entre os humanos e o mundo natural. Para Roseiro (2013), sua trajetória artística, indissociável de sua vida, confere caráter intemporal à sua escultura, situando-a na matriz matrilinear e na afirmação de gênero.

Segundo Leite (2015), a valorização da arte Makonde se insere num campo de tensões entre tradição e modernidade, onde a produção de objetos estéticos, em Moçambique, se torna um campo de modernidade e de mobilização de memórias sociais. Para Rifiotis (1994), a singularidade da arte Makonde reside na criação de novas formas, e não apenas nas tradicionais. A artista, ao resgatar e atualizar técnicas e formas ancestrais (Rifiotis, 1994), como as escarificações (tatuagens) Makonde que ela própria carrega e que reproduz em suas obras (Da Silva, 2018), demonstra uma capacidade criativa que tensiona as visões que buscam "autenticidade pré-colonial" (Rifiotis, 1994, p. 162).

Portanto, esta pesquisa se propõe a analisar a cerâmica de Reinata Sadimba como um espaço de contestação e tradução de saberes. A necessidade de revisitar conceitos e categorias eurocêntricas, como "arte primitiva" ou "arte tradicional" (Laranjeira, 2017, p. 156), e de valorizar a pluralidade de conhecimentos, torna-se um imperativo ético e político (Santos & Menezes, 2009; Haraway, 1995). O esforço de confrontar o pensamento abissal e buscar a simetrização dos saberes (Nunes, 2009) é essencial para uma leitura crítica da produção artística. O trabalho de Reinata Sadimba configura-se como uma manifestação de resistência cultural e um objeto privilegiado para a reflexão sobre o poder dos saberes localizados (Haraway, 1995).

Nesse contexto, a presente pesquisa busca responder à seguinte indagação: De que forma a cerâmica de Reinata Sadimba atua como uma tecnologia de inscrição cosmopolítica, articulando saberes ancestrais Makonde com discursos contemporâneos sobre resistência cultural e regeneração? Ela baseia-se no objetivo central que visa analisar como os saberes ancestrais

Makonde se manifestam nas formas, símbolos e gestos presentes nas cerâmicas de Reinata Sadimba.

Quanto à Metodologia, esta pesquisa emprega uma abordagem qualitativa, exploratória e interpretativa. O método qualitativo é justificado pelo aprofundamento da compreensão das relações em análise. O escopo da pesquisa abrange o uso de análise bibliográfica, documental e análise estética e semiótica de obras selecionadas. A semiótica é utilizada para examinar os modos de constituição dos fenômenos de produção de significação e sentido nas obras. Além disso, são utilizados os dados da entrevista com Reinata Sadimba extraídos da dissertação de Miguel Ribeiro da Silva (2018), que buscou dar mais densidade às reflexões, permitindo a exploração das representações sociais e a narrativa da artista (Da Silva, 2018).

2. Cultura makonde e poéticas ancestrais

O povo Makonde, que habita o nordeste de Moçambique (Planalto de Mueda) e o sudeste da Tanzânia, é, historicamente, notável por sua capacidade de resistência à dominação colonial portuguesa e ao tráfico de escravos (Laranjeira, 2017; Leite, 2015; Roseiro, 2013). O Planalto de Mueda, seu reduto, é considerado uma fortaleza natural (Roseiro, 2013). Esta "aura" de resistência facilitou a adesão dos Makonde à FRELIMO durante a luta de libertação nacional, tornando-os uma das bases de recrutamento do movimento (Leite, 2015, p. 1).

Segundo Leite (2015), após a independência de Moçambique, a escultura Makonde, embora tradicionalmente trabalhada em madeira, consolidou-se como um dos pilares simbólicos da construção da identidade e da nação moçambicana, estendendo esse valor às demais produções artísticas Makonde. Nesse processo, o objeto artístico torna-se portador de uma narrativa de resistência histórica que sustenta sua relevância cultural e política. Nesse mesmo sentido, o estilo de escultura conhecido como *ujamaa*, que representa família/sentimento de pertença familiar, criado no contexto da migração para atual Tanzânia, também passou a simbolizar união e solidariedade (Laranjeira, 2017).

Portanto, nesta representação da família em escultura, a sociedade Makonde consolida-se como uma organização social de cariz matrilinear. Segundo Roseiro (2013), nas linhagens matrilineares, a mulher possui um lugar privilegiado no sistema de parentesco. O autor destaca ainda que os bens e a descendência passam, normalmente, através da família da mãe, e a mulher mantém a casa e os filhos em caso de divórcio, o que fortalece a sua posição social. Contudo, o poder formal de decisão, geralmente, está investido no irmão da mãe (Roseiro, 2013, p. 99). De acordo com Roseiro (2013), o mito de origem dos Makonde demonstra a centralidade da mulher. A lenda narra que o ancestral fundador só atinge o estado humano após esculpir uma estátua de madeira que se anima e se transforma numa mulher, gerando o povo Makonde (Roseiro, 2013; Rifiotis, 1994). Esta percepção, para Roseiro (2013, p. 99), liga a mulher à descendência e à continuidade do homem.

A ancestralidade é o princípio fundador e a raiz sentimental que se atualiza na cultura (Machado, 2013). Segundo Bohn (2009), os antepassados são cruciais, eles são concebidos como mortos-vivos glorificados e verdadeiros atores sociais que participam ativamente da vida grupal e a influenciam. São os guardiões dos assuntos familiares, das tradições e da moral, sendo o ancião o guardião do tesouro sagrado da comunidade (Bohn, 2009). Nesse contexto, o universo Makonde não separa o visível do invisível. O mundo é animado por

espíritos (Leite, 2015). O pensamento Makonde, como o pensamento africano em geral, é caraterizado por uma cosmovisão cósmico-antropológica em que todos os seres existentes (humanos, animais, plantas e fenômenos naturais) "estão intimamente integrados por uma solidariedade e interdependência que não se pode romper" (Bohn, 2004, p.35 *apud* Bohn, 2009).

A arte e os rituais atuam como formas de interação com essa dimensão espiritual. Por exemplo, nas sociedades tradicionais, o objeto escultórico é um instrumento e, muitas vezes, serve como uma "técnica de ação humana sobre o além". A escultura Makonde, como a máscara mapiko, traduz os usos, costumes e superstições e pode representar o espírito de um ancestral despertado. O estilo *shetani*, na escultura, criado durante a migração para o Tanganica, representa espíritos protetores ou malévolos presentes na cosmogonia Makonde e se liga ao universo onírico.

2.1 A cerâmica como prática ancestral e suporte de inscrição simbólica

O pensamento ocidental moderno tende a separar o mundo em matéria passiva, bruta, inerte e vida vibrante (nós, os seres) (Bennett, 2010, tradução nossa). Segundo Tedesco, Maheirie e Oliveira (2021), a abordagem do Novo Materialismo, que dialoga com a filosofia de Spinoza e Deleuze, busca teorizar a matéria como uma entidade agenciativa e produtiva. Para Jane Bennett (2010), é essencial cultivar a ideia de uma vitalidade intrínseca à materialidade. A matéria, ou matéria vibrante (Vibrant Matter), não é apenas um recurso a ser trabalhado, mas um poder ativo que possui a capacidade de fazer as coisas acontecerem, de produzir efeitos (Bennett, 2010). O barro Makonde não é, portanto, visto como um material inerte, mas como uma matéria-energia encantadora, carregada da memória do território (Bennett, 2010, Bohn, 2009).

Segundo Piteira (2005), a prática artística de Reinata Sadimba manifesta essa conexão primitiva com a substância da vida. Ela expressa a necessidade imensa de "misturar-se com o meu material de trabalho", de "sentir o barro em meu corpo, fazer parte dele, estar dentro dele..." (Da Silva, 2018, p. 89). Esta visão reflete a potência da matéria-prima (Piteira, 2005) e transcende o modelo hilomórfico (matéria + forma) ocidental, reconhecendo que a matéria possui afetos intensivos variáveis e qualidades incipientes que o artista apenas traz à tona (Bennett, 2010). Por outro lado, a olaria e a cerâmica Makonde são, historicamente, associadas à atividade feminina (Da Silva, 2018). Tradicionalmente, de acordo com Da Silva (2018); Roseiro (2013); Bohn (2009), as mulheres eram responsáveis por produzir objetos utilitários em barro, como potes e vasos, que serviam como reservatórios de água, alimentos e eram usados em rituais.

Reinata Sadimba, que recebeu uma educação tradicional e aprendeu a produzir objetos utilitários (Da Silva, 2018), elevou este suporte a um novo patamar. Segundo Da Silva (2018), as obras de barro são inconfundíveis e singulares, resultando em criações que se distanciam da norma ocidental e apresentam alto nível estético. A sua arte é uma manifestação de crítica social, inovação e representação do feminino (Da Silva, 2018), sendo ela a primeira mulher moçambicana (e não apenas Makonde) a afirmar-se como escultora e ceramista (Piteira, 2005). Suas peças transitam do universo utilitário para o campo artístico, apresentando um caráter orgânico e dinâmico que traduz um modo de criação profundamente ligado à sua experiência de vida e às tradições culturais que a constituem (Da Silva, 2018).

Nessa produção, as práticas visuais Makonde, como a escultura e as máscaras, envolvem o corpo como um suporte de inscrição simbólica. Tradicionalmente, segundo Roseiro (2013); Rifiotis (1994), o povo Makonde esculpia o próprio corpo através de escarificações (tatuagens) no rosto e no peito. Para Rifiotis (1994), esse tratamento corporal representa uma escrita da cultura sobre a natureza do corpo. Entretanto, as esculturas de Sadimba refletem essa poética. Ela incorpora, em suas obras, as escarificações faciais (tatuagens), que ela mesma carrega, remetendo à sua cultura Makonde (Da Silva, 2018). A superfície da cerâmica, com suas texturas e padrões, funciona como uma escrita localizada. Para Brito (2012), as formas variadas das suas peças, que incluem a representação da maternidade e cenas do cotidiano, conferem-lhes uma atmosfera poética e inventividade narrativa. A estatuária Makonde moderna, assim como a tradicional, utiliza a figuração antropomórfica e zoomórfica para criar obras complexas que representam seu cosmos e suas raízes (Laranjeira, 2017; Roseiro, 2013).

2.2 Relações entre espiritualidade, corpo, território e gesto nas práticas visuais Makonde

O corpo, na filosofia africana, é o local onde a ancestralidade está inscrita, sendo um território que se interpenetra e se completa no cosmos (Machado, 2013). Para Machado & Oliveira (2022), o corpo é o portador das memórias ancestrais que atravessam o tempo. Segundo Da Silva (2018), o processo de moldar o barro para Reinata Sadimba é uma prática corporal profunda. A gnose do gesto está presente na ideia de que os "movimentos do escultor Makonde reproduzem os gestos do ancestral fundador e são uma forma de manejo e controle das forças vitais" contidas na matéria-prima (Rifiotis, 1994, p. 157). Para Souza (2017), esse ato de moldar é um ato de gnose corporal no qual a experiência direta com o material é essencial. Conforme Souza (2017, p. 127), "a arte é vista como uma dimensão do ser humano, não uma atividade," e o corpo é o ponto de partida da criação. Para Pacheco *et al.* (2017), o gesto, a dança e o olhar compõem blocos de sensação, e o movimento, no ato de moldar o barro, reverbera, criando novos movimentos.

Portanto, a escolha e o tratamento do material estão intrinsecamente ligados ao território (Bohn, 2009). O termo Makonde designa tanto o povo quanto a paisagem e pode ser traduzido como "terra fértil" (Roseiro, 2013). Para Bohn (2009), a terra para os Makonde é o local sagrado que pertenceu aos seus antepassados e é onde estes estão enterrados. A qualidade e a tonalidade do barro, variáveis conforme o local de extração, reforçam esta ligação simbólica com o território. Neste sentido, a produção de Reinata Sadimba está ligada ao barro, que ela transforma da "simples pasta de areia" em objetos de arte (Da Silva, 2018). Este material, um recurso que compõe o território, passa a ser uma extensão da existência da artista (Piteira, 2005).

Diante disso, a produção cerâmica da Reinata Sadimba atua como uma proposição cosmopolítica, ao dar forma plástica à existência humana (Da Silva, 2018). Em suas obras, ela articula diferentes saberes e realidades, a tradição matrilinear Makonde, a vitalidade do barro como matéria viva e a crítica contemporânea marcada por questões de gênero e resistência (Piteira, 2005). Nessa perspectiva, a proposição cosmopolítica, conforme (Stengers, 2018), constitui um convite a desacelerar o pensamento e desenvolver uma sensibilidade diferente diante dos problemas concretos. O termo "cosmopolítico", para Stengers (2018), não expressa um projeto totalizante, mas designa o cosmos como o desconhecido que reúne e tensiona múltiplos mundos e modos de existência.

Reinata Sadimba é a ponte viva entre a tradição ancestral Makonde e o discurso global contemporâneo. Sua obra transforma e comunica através da matéria, mediando as relações entre os humanos e o mundo natural (Piteira, 2005). Piteira (2005) destaca que Reinata Sadimba, ao romper o tabu de gênero na arte Makonde e ao ser a primeira mulher moçambicana a se afirmar como escultora, garante um lugar na história da arte, conferindo um caráter intemporal à sua escultura. Ela é a articuladora que, através do Barro e Espírito, traz à tona um conhecimento situado e localizado (Machado, 2013; Haraway, 1995), engajando-se no diálogo cosmopolítico que é a busca pela tradução de conhecimentos entre comunidades muito diferentes (Haraway, 1995), e resistindo ao pensamento abissal que torna certos saberes inexistentes (Santos, 2009). Sadimba usa a arte como um modo de existência, atualizando sua técnica e valores ancestrais numa visão de mundo que interpela o observador (Rifiotis, 1994).

3. Referenciais teóricos

O referencial teórico que embasa esta pesquisa se articula em torno de três eixos conceituais interligados: o cosmopolítico, a Materialidade Ativa e a arte como inscrição de resistência, buscando uma abordagem descolonizadora do saber (Santos & Meneses, 2009; Nunes, 2009), ancorada nas Epistemologias do Sul.

3.1 Cosmopolítica e relações mais-que-humanas

O campo da arte cerâmica, especialmente ao ser estudado a partir de perspectivas periféricas, exige a adoção de categorias teóricas que rompam com o pensamento abissal eurocêntrico e a visão unilateral da política (Santos & Meneses, 2009; Santos, 2009). A Cosmopolítica e a ecologia de saberes são ferramentas essenciais no concernente aos conhecimentos e às agências subalternizadas.

A proposição cosmopolítica não se apresenta como uma teoria generalizante ou um projeto de paz universal no sentido kantiano (Stengers, 2018). Para Stengers (2018), seu principal desafio é "desacelerar" os raciocínios, criando a ocasião para uma sensibilidade um pouco diferente no que se refere aos problemas e situações que nos mobilizam. Entretanto, a Cosmopolítica, segundo Stengers (2018), busca suspender a construção apressada de um "bom mundo comum," criando um espaço de hesitação a respeito daquilo que fazemos quando dizemos "bom". Ela se dirige àqueles que pensam sob a urgência, sussurrando que "talvez, exista aí algo de mais importante" (Stengers, 2018, p. 446). Trata-se de uma "colocação em inquietude" (mise à inquiétude) das vozes políticas, introduzindo a sensação de que a arena política é "povoada pelas sombras do que não tem, não pode ter ou não quer ter voz política" (Stengers, 2018, p. 447).

Segundo Stengers (2018), o "cosmos", neste sentido, é um operador de colocação em igualdade (mise à égalité) por oposição à colocação em equivalência (mise en équivalence) que implica uma medida comum e a intercambialidade de posições. A proposição cosmopolítica insiste na necessidade de levar em conta, explicitamente, o mundo perigoso onde vivemos, e exige que as questões de saberes e práticas relacionadas às "coisas" (ecologia política) sejam levadas a sério (Stengers, 2018). Portanto, a cerâmica, como prática material e cultural, deve ser compreendida como um lócus de produção de saber situado (Santos & Meneses, 2009). Autores como Santos & Meneses (2009); Nunes (2009) destacam que o projeto das Epistemologias do Sul (ES) é um conjunto de intervenções epistemológicas que denunciam a supressão dos saberes (epistemicídio) levada a cabo pela norma dominante e valorizam os

saberes que resistiram com êxito. No entanto, a ES questiona a hegemonia da ciência moderna (Santos & Meneses, 2009; Nunes, 2009), sublinhando que todo conhecimento válido é sempre contextual, cultural e político (Santos & Meneses, 2009). Para Santos & Meneses (2009), essa perspectiva valoriza as experiências dos oprimidos e opera uma crítica radical à colonialidade do saber.

Acima de tudo, a cosmovisão Makonde, profundamente marcada pela relação com o mundo espiritual, alinha-se a uma perspectiva mais-que-humana ao reconhecer a agência e a intencionalidade em seres não-humanos, na medida em que há coexistência de vivos e ancestrais, uma vez que, para os povos africanos, os antepassados estão no centro da existência dos vivos por serem "fundadores e esteios da tradição", e é arriscado desleixar o relacionamento com eles (Bohn, 2004, p.35 *apud* Bohn, 2009). Portanto, a visão de mundo Makonde é marcada por uma cosmovisão cósmico-antropológica na qual espíritos, animais, plantas e seres inanimados compõem o ambiente vital da pessoa humana, articulados por relações de solidariedade e interdependência que não se podem romper.

O outro aspecto é agência de espíritos e materialidades na qual tudo é animado por espíritos, sejam eles favoráveis ou nocivos (Leite, 2015). O complexo espiritual Makonde inclui os *Shetani*, que se referem a uma variedade complexa de figuras mitológicas, alguns perigosos (Da Silva, 2018). O conceito de *Mapiko* (máscara), segundo Roseiro (2013) representa o espírito de um ancestral despertado é utilizado para absorver as forças mágicas dos espíritos em benefício da coletividade, demonstrando o controle e a redistribuição da energia espiritual. Por fim, na cosmovisão Makonde, encontramos a extensão da agência, uma percepção que se harmoniza com a ideia de que a cultura material (as coisas) também é dotada de animação, exercendo força motriz e atuando socialmente (Araújo, 2013). A agência, antes reservada ao ser humano, se estende agora à cultura material, o que fundamenta uma abordagem mais-que-humana das práticas Makonde.

3.2 Materialidades ativas e barro como agente relacional

A Materialidade Ativa proporciona um arcabouço para entender o barro não como um substrato inerte, mas como uma força viva que co-cria o objeto cerâmico em relação com o corpo do artesão. Neste preceito, o conceito de *Vibrant Matter* (Matéria Vibrante) busca romper com o hábito moderno de dividir o mundo em matéria opaca, passiva e inerte (ela, as coisas) e vida vibrante (nós, os seres) (Bennett, 2010). Portanto, o materialismo vital, da força intrínseca da matéria, propõe, segundo Bennett (2010, p. 11), uma "vitalidade intrínseca à materialidade como tal", argumentando que a matéria é uma entidade agenciativa e produtiva (Tedesco, Maheirie, Oliveira, 2021), uma vitalidade em ação que é uma força a ser considerada sem ser proposital (Bennett, 2010).

Diante da força intrínseca da matéria, o barro Makonde pode ser conceituado como possuidor de poder-coisa (*thing-power*), que é a "capacidade de coisas inanimadas de animar, de agir, de produzir efeitos dramáticos e sutis" (Bennett, 2010, p. 26). Essa materialidade vital manifesta uma efluência vibratória que precede ou subsiste dentro de corpos formados, sendo descrita como matéria-movimento ou matéria-energia (Bennett, 2010). Entretanto, o modelo hilomórfico (forma imposta à matéria passiva), matéria e afetos intensivos, ignora o que os artesãos sabem bem: existem "afetos intensivos variáveis" e "qualidades incipientes" da matéria que as formas externas podem apenas trazer à tona e facilitar (Bennett, 2010, p. 76). A autora destaca que esta vitalidade material não é apenas um suplemento espiritual, mas a própria atividade que é a "essência vaga" da matéria.

Neste contexto, a produção cerâmica da Reinata Sadimba é um processo de agenciamento em que, segundo Bennett (2010), o corpo da artesã não é apenas um instrumento, mas um co-ator na materialização. Portanto, o corpo, considerado agente e meio, é visto como um cultivo da arte, uma presença inevitável na cena da experiência, incapaz de ausentar-se da vida. Para Pacheco *et al.* (2017), o corpo-prática constitui a subjetividade. No campo da afecção e relação, o corpo, entendido como um feixe de sensibilidades e capacidades, "afeta e é continuamente afetado por outros corpos" (Bennett, 2010, p. 41). Ao amassar e modelar o barro, o corpo de Sadimba se engaja, segundo Pacheco *et al.* (2017), em uma reapropriação da atividade relacional, tornando as fronteiras entre sujeito e objeto cada vez mais indiscerníveis. A modelagem do barro por Sadimba opera como um vetor de memória e, de acordo com Araújo (2013), a cultura material exige entender os significados e ressignificados construídos no cotidiano, as interações subjetivas consubstanciadas no uso das ferramentas.

Diante desta produção da Reinata, entender a diferença entre o objeto museológico (reificado e estático) e a cerâmica como experiência estética (dinâmica e relacional) reside, segundo Brito (2012); Rifiotis (1994), na abordagem epistemológica do observador. O objeto reificado (Museológico), objeto material isolado não é o foco, devendo-se para tal examinar seus usos, apropriações sociais, técnicas e necessidade social e cultural (Barros, 2010 *apud* Araújo, 2013). Contudo, para Rifiotis (1994), no museu, a peça pode ser vista como um objeto ordinário ou uma marca da nostalgia do passado. Segundo Brito (2012), os museus oferecem uma exploração cognitiva e afetiva, mas a exposição tem o papel fundamental de legitimar o poder e o imaginário de uma determinada cultura. Rifiotis (1994) destaca que o foco exclusivo na "autenticidade", em detrimento da estética, limita a compreensão da arte.

Por outro lado, a experiência relacional (estética), que é a estética decolonial, segundo Souza (2017), busca devolver o objeto à realidade sensível. Para Geertz (2008), a experiência estética envolve a suspensão do realismo ingênuo e do interesse prático em favor de uma insistência ávida nas aparências. No entanto, a arte de Sadimba é múltipla e rizomática, mesclada de inter-relações (Da Silva, 2018), e sua leitura deve ser estética, ética e estésica (capacidade de compreender as sensações), focando nas possibilidades de relação (Souza, 2017). Autores como Machado & Oliveira (2022); Souza (2017) salientam que a arte, nesse sentido, se torna uma possibilidade de transformação que não é uma pedagogia, mas a chance de interagir e criar novas possibilidades de vida e vivência.

3.3 Arte como inscrição de resistência e reexistência

A arte Makonde, conhecida pela escultura e pela cerâmica, transcende a categoria meramente estética ou etnográfica, atuando como um símbolo político de resistência e um meio de reexistência sociocultural. Segundo Leite (2015), a escultura Makonde é um dos fundamentos da ideia de moçambicanidade. Leite (2015); Roseiro (2013) destacam que a comunidade Makonde é historicamente conhecida pela sua capacidade de resistência ao tráfico de escravos e à dominação colonial. Para Leite (2015), esta "aura" de resistência facilitou sua adesão à FRELIMO durante a luta de libertação nacional.

Portanto, a moçambicanidade e a capacidade de resistência da comunidade, identidade e militarismo os caracterizam como guerreiros indomáveis e ferozes, consolidando, conforme Roseiro (2013), um perfil impressionante devido a suas escarificações e mutilações dentárias (em forma de ponta de seta). Para Roseiro (2013), essa ferocidade, real ou aparente, foi posta à prova em diversos confrontos. O autor salienta que a arte Makonde, em particular

a escultura, demonstra essa ligação, representando, muitas vezes, o seu cosmos e falando de suas raízes imaginárias ou reais.

Nas raízes reais, valores sociais encorpados, a escultura do tipo *Ujamaa* (união, família) é um exemplo de como a arte se torna uma configuração plástica de valores existenciais, sendo um modo de estar e de ser no mundo (Rifiotis, 1994). O autor destaca que "*Ujamaa* é o mito de origem experimentado numa forma densa e concreta, uma síntese dos ideais sociais" (Rifiotis, 1994, p. 160). Assim, o valor do objeto de arte Makonde é também construído através de narrativas sobre o "outro" (Leite, 2015). Contudo, para Rifiotis (1994), o poder simbólico da arte reside em sua capacidade de ordenar a experiência social e individual. O autor salienta que, mesmo sob o contexto da luta contra o colonialismo e a pós-independência, a arte Makonde foi reconstruída, e a influência do universo colonial não atuou apenas como uma restrição à sua originalidade (Rifiotis, 1994).

A arte, especialmente a política, como inscrição da resistência, atua, segundo Mwewa (2007), como um lócus de subjetividade, questionando o status quo e propondo o enfrentamento dos conflitos (Mwewa, 2007). A arte Makonde, ao ser praticada, permite aos sujeitos, de acordo com Souza (2017), compor sua subjetividade e construir um território, reafirmando-se como dimensão do ser humano. Neste caso, a arte constitui-se por sua relação de negação com o que ela não é, o que lhe confere, de acordo com Mwewa (2007), a possibilidade de "escapar" da totalidade imposta pelo sistema. No entanto, a produção artística de Sadimba, por exemplo, por ser marcada pela multiplicidade e pelo caráter rizomático, rompe com as barreiras disciplinares (Da Silva, 2018). Neste preceito, a arte de questionamento e o pensamento de fronteira, exposição da ferida colonial, operam como uma crítica à modernidade baseada em experiências geopolíticas e memórias da colonialidade (Grosfoguel, 2009), ao expor o que a estética ocidental tenta ocultar.

Os escultores Makonde de hoje atualizam sua técnica e valores ancestrais numa visão de mundo, criando formas que interpelam (Rifiotis, 1994, p. 164). O artesanato, como prática, envolve diálogo constante entre o fazer e o pensar, que é uma fonte de sabedoria a qual se expressa nas tarefas mundanas e ativas (Santos, 2009). Segundo Grosfoguel (2009), a reinvenção de técnicas e formas ancestrais é uma demonstração de capacidade criativa. A arte, enquanto sistema cultural, pode mediar significados mais complexos do que a leitura literal sugere, apreendendo, formulando e comunicando realidades sociais (Geertz, 2008). Portanto, a arte Makonde, segundo Roseiro (2013), que resistiu, continua a ser uma manifestação que, por permitir a criação individual, tenderá a sair de seu reduto, alcançando diferentes partes do mundo.

A arte Makonde, ligada à resistência e a moçambicanidade, ganha, na figura da ceramista Reinata Sadimba, uma dimensão de reexistência, atuando diretamente sobre a colonialidade do ser e do saber. A cerâmica de Reinata Sadimba representa um ato de reexistência por manter vivo um modo de ser, pensar e fazer Makonde, recusando-se a ser subsumida pela lógica utilitária imposta pela colonização ou pela mercantilização capitalista. Sadimba desafiou o tabu tradicional de gênero que, na sua etnia e no seu local de origem - Planalto de Mueda (Piteira, 2005), restringia a atividade de escultura unicamente aos homens que trabalhavam, exclusivamente, em pau-preto (Da Silva, 2018). Ao afirmar-se como escultora, ela se tornou um caso isolado de autoria no feminino (Piteira, 2005; Da Silva, 2020).

Segundo Da Silva (2020; 2018); Biografia Reinata Sadimba (s.d.), a artista recebeu educação tradicional, que incluía o fabrico de objetos utilitários

em barro, como pratos e cântaros. Contudo, após um sonho, iniciou uma transformação profunda na sua cerâmica, distanciando-se da simples produção utilitária (Da Silva, 2018; Biografia Reinata Sadimba, s.d.). Portanto, sua obra, de acordo com Da Silva (2020; 2018); Biografia Reinata Sadimba (s.d.), é indissociável de sua vida cotidiana e de sua ação como mulher-artista, o que lhe confere um caráter intemporal. No entanto, a produção artística permite aos sujeitos comporem sua subjetividade e construir um território (Souza, 2017), tornando-se, para Sadimba, um processo que se transforma em uma experiência de intensa conexão na qual ela percebe o barro como uma extensão de si mesma (Da Silva, 2018).

Um outro aspecto da resistência e reexistência é recusa à extinção cultural na qual a superfície inscrita da cerâmica torna-se o local onde a cultura se recusa a ser extinta, pois a arte tradicional Makonde (e africana, em geral) atua como forma de participação na totalidade do patrimônio coletivo, organizando a experiência social e individual (Leite, 2015; Rifiotis, 1994). Nessa vertente, a arte de Sadimba, ao atualizar a técnica e os valores ancestrais (Rifiotis, 1994), constitui-se como um vetor de memória (Souza, 2017), assegurando a continuidade da comunidade (Geertz, 2008).

Assim, a resistência expressa na cerâmica não se limita ao gesto estético, mas se estende ao campo do político e do social. O barro, materialmente presente na vida cotidiana Makonde (Brito, 2012; Piteira, 2005), torna-se o suporte para uma crítica silenciosa e incisiva, um texto de insubmissão que, ainda que simbólico, denuncia as contradições e os conflitos da sociedade moçambicana. Os temas trabalhados nas obras de Sadimba provêm do "relacionamento cotidiano com homens e crianças" (Da Silva, 2018, p. 87). Segundo Da Silva (2018); Piteira (2005), a artista media, através da sua obra, as relações entre os humanos e o mundo natural. Para Da Silva (2018), seu foco está nas relações sociais exclusivas à mulher e na exaltação da figura feminina moçambicana como guerreira e batalhadora.

Diante da exposição de tensões, as formas que Sadimba imprime em suas esculturas refletem uma interpretação própria de experiência vivida e das relações sociais que atravessam seu cotidiano. Embora o ato artístico seja uma expressão da vida (Rifiotis, 1994), a arte de questionamento (ou arte política) propõe o enfrentamento dos conflitos (Souza, 2017; Mwewa, 2007). Em Moçambique, a feitiçaria, por exemplo, é um discurso que reflete e amplia as desigualdades e os conflitos trazidos pelas novas condições econômicas e sociais (Meneses, 2009). Segundo o autor, essas narrativas funcionam tanto como uma crítica à ostentação e à acumulação excessiva quanto como mecanismo de proteção ética dentro da comunidade. Assim, ao trazer à superfície aquilo que muitas vezes permanece silenciado no cotidiano social, a arte contribui para uma leitura crítica da realidade e para a exposição de seus conflitos estruturais (Mwewa, 2007).

Nesse contexto, a obra de Reinata Sadimba inscreve-se como uma prática artística que dialoga com essas múltiplas camadas de conflito e resistência. Ao lidar com temas que evocam a violência colonial, cujos efeitos ainda reverberam nas estruturas sociais e políticas moçambicanas, a artista elabora formas de denúncia e reexistência. Seu feminismo é forjado nas relações sociais, valorizando a mulher moçambicana nas suas qualidade e saberes (Da Silva, 2020; 2018), em um cenário ainda marcado pela subordinação das mulheres nas relações de gênero (Bohn, 2009). Sua arte, portanto, afirma-se como gesto de enfrentamento e afirmação simbólica em meio a um território de tensões históricas e contemporâneas.

3.4 Estética contra-hegemônica e saberes situados

A obra de Reinata Sadimba exige uma leitura que priorize as Epistemologias do Sul e a Ecologia de Saberes, questionando os critérios de validade eurocêntricos que tendem a desqualificar o conhecimento produzido em contextos subalternos. Portanto, o conhecimento de Sadimba não é "subjetivo" ou "folclórico", mas um Saber Localizado, que reivindica a parcialidade como condição para uma objetividade mais rica e responsável (Haraway, 1995). De acordo com Grosfoguel (2009), o conhecimento é sempre situado, ou seja, localizado pelo lugar geopolítico e corpo-político do sujeito que fala. Para o autor, o sucesso do sistema colonial/moderno reside em fazer com que os sujeitos oprimidos pensem epistemicamente como os dominantes. Sadimba, uma mulher-artista Makonde, produz seu conhecimento a partir de um corpo e de um território específicos (o Sul, a etnia Makonde, o corpo feminino) (Da Silva, 2018; Grosfoguel, 2009).

Donna Haraway (1995) defende os saberes parciais, localizáveis e críticos, argumentando que a perspectiva dos subjugados tem maior probabilidade de produzir explicações mais adequadas, firmes, objetivas e transformadoras do mundo (Haraway (1995). Para a autora, esta preferência não é por uma inocência, mas pela sua ampla experiência com os modos de negação, como a repressão e o esquecimento. A objetividade, segundo (Haraway (1995), não está relacionada ao desinteresse ou à visão abstrata de "lugar nenhum", o que ela chama de "truque de Deus", mas sim à conexão parcial. É essa parcialidade que permite, paradoxalmente, uma forma mais ética e comprometida de conhecimento, sendo condição para que determinadas vozes sejam ouvidas nas disputas por racionalidade. Nesse sentido, o conhecimento de Reinata Sadimba, que emerge de sua experiência cotidiana (Da Silva, 2018) e da sua condição de mulher-escultora atuando em um campo dominado por homens (Piteira, 2005), pode ser compreendido como a materialização dessa objetividade feminista. Sua prática artística reflete um saber que se recusa à fixação ou à neutralidade, enraizando-se em um corpo que cria a partir da vida, da memória e da luta, exatamente como propõe Haraway (1995).

A partir dessa compreensão de saberes situados, é possível reconhecer de que forma a estética de Sadimba utiliza referências visuais Makonde, como a escarificação e o Mapiko, elementos que, segundo Souza (2017), operam como códigos culturais resistentes à decodificação superficial imposta pela estética ocidental. Esses códigos exigem uma leitura estésica, isto é, sensorial e contextual, que reconheça sua densidade simbólica. De acordo com Rifiotis (1994), a arte Makonde é marcada por uma forte estilização e diversidade de motivos, entre os quais se destacam as escarificações faciais e peitorais, entendidas como uma verdadeira "escrita da cultura sobre a natureza do corpo" (Rifiotis, 1994, p. 157). Nessa pespectiva, como observa Da Silva (2018), as peças produzidas por Sadimba conectam-se diretamente com esse universo simbólico, evocando as marcas corporais do povo Makonde não apenas como ornamentação, mas como inscrição identitária, histórica e política.

A presença simbólica do Mapiko, por sua vez, amplia ainda mais essa dimensão ritual e cosmológica. As máscaras Mapiko, que dão nome ao dançarino e representam o espírito de um ancestral despertado (Roseiro, 2013; Rifiotis, 1994), são objetos que possuem uma função ritual e são imbuídos de grande significado (Da Silva, 2018; Roseiro, 2013). Segundo Leite (2015); Roseiro (2013), o "olhar africano" tradicional olhava a escultura como um objeto do seu mundo, apropriando-se dela pelo sentido da sua narrativa, e não pelo prazer estético.

Nesse contexto, o artesanato, especialmente a cerâmica de Sadimba, utiliza a textura como ranhuras na superfície (Brito, 2012) que, junto com as formas, torna-se uma formulação tangível de noções, abstrações da experiência fixada em formas perceptíveis (Geertz, 2008, p. 66). De acordo com Roseiro (2013), a arte cerâmica adquire um estilo próprio na cultura Makonde, ao usar o barro para criar peças imbuídas de grande significado. A obra de Sadimba, ao ser múltipla e rizomática, atua nessa dimensão estética que prioriza a relação e a comunicação através da matéria (Da Silva, 2018; Piteira, 2005).

Desse modo, a obra de Reinata Sadimba pode ser compreendida como a convergência viva de saberes localizados (Haraway, 1995), epistemologias do Sul (Santos, 2009), materialidades ativas (Bennett, 2010) e proposições cosmopolíticas (Stengers, 2018). Sua cerâmica não é apenas expressão estética, mas um campo de forças que articula corpo, memória e espiritualidade. Ela resiste à lógica colonial, reinscreve a mulher Makonde como produtora de conhecimento e reconfigura a arte como prática crítica, relacional e regenerativa. Sua criação é, portanto, um gesto político que afirma a vida diante da exclusão, transformando barro em pensamento, matéria em ética e escultura em mundo possível.

4. Metodologia

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, exploratória e interpretativa, voltada à compreensão simbólica, estética e política da produção cerâmica de Reinata Sadimba, à luz dos saberes ancestrais Makonde e dos debates contemporâneos sobre resistência cultural e regeneração. Considerando o caráter transdisciplinar da temática, que articula arte, ancestralidade, materialidade e epistemologias do sul, optou-se por uma metodologia que privilegia a leitura crítica e situada de obras de arte como formas de mediação cosmopolítica.

Quanto aos procedimentos, utilizaram-se a pesquisa bibliográfica e documental, com levantamento de literatura teórica sobre cerâmica africana, cosmopolítica, epistemologias ancestrais, estética decolonial e cultura Makonde, além de documentos visuais e textuais sobre a trajetória de Reinata Sadimba, incluindo dissertações, artigos e outros. Neste preceito, foi feita, primeiro, a análise simbólica e estética de obras selecionadas, a partir de registros visuais incluídos na dissertação de Miguel Ribeiro da Silva (2018) e em catálogos. A análise focou nas formas, texturas, elementos visuais e símbolos recorrentes, observando como tais elementos refletem o universo espiritual, social e político da cultura Makonde. Segundo, realizou-se a interpretação de dados de entrevista já existentes, conforme registrados na dissertação supracitada. A entrevista com Reinata Sadimba, transcrita e publicada como anexo no trabalho de Da Silva (2018), foi analisada como fonte primária para identificar concepções da artista sobre sua prática, seus processos criativos e sua ligação com a ancestralidade e o barro. Por fim, abordagem semiótica e cultural, fundamentada na semiótica de Charles Sanders Peirce (via Santaella, 1995) para leitura dos signos presentes nas obras e, no conceito de cosmopolítica (Stengers, 2005), para interpretar as cerâmicas como mediadoras de relações entre humanos, espíritos, natureza e território. O conceito de Materialidade Ativa também sustenta a leitura do barro não como suporte passivo, mas como elemento vivo e relacional.

4.1 Delimitação, escopo da análise e limitações da pesquisa

O foco recai sobre obras cerâmicas de caráter escultórico nas quais é evidente a fusão entre formas humanas, elementos do cotidiano e traços da cultura Makonde. No entanto, a pesquisa não envolveu observação direta das obras físicas nem entrevista própria com a artista, baseando-se exclusivamente em fontes secundárias e registros disponíveis. Todavia, o uso criterioso de materiais já produzidos, incluindo uma entrevista semiestruturada com a própria Sadimba, garante a consistência e a riqueza da análise, respeitando o contexto da artista e a complexidade de sua obra.

5. Análise das cerâmicas de Reinata Sadimba

A análise da cerâmica de Reinata Sadimba, sob a lente das Epistemologias do Sul, do Materialismo Ativo e da Semiótica Peirciana, permite desvendar de que forma sua produção atua como uma tecnologia de inscrição cosmopolítica que, ao se manifestar no barro, articula os saberes ancestrais Makonde com uma prática de resistência cultural e regeneração.

Figura 1 – Obras em análise com as seguintes designações: 1 – Mãe Protetora; 2 – Dói-me a Cabeça; 3 – Cobra Makonde. Fonte: Adaptado do Manoeuvre. Online. Disponível em: https://www.manoeuvre.pt/artist/reinata-sadimba/.

5.1 Formas, Símbolos e Gestos como Inscrições de Saberes Makonde

A estética de Sadimba vai além da mera representação visual, ela se configura como aquilo que Geertz (2008) define como uma formulação tangível de noções, abstrações da experiência fixada em formas perceptíveis. Suas cerâmicas são carregadas de traços identitários Makonde que, ao serem materializados, agem como índices e símbolos da cosmologia e da sociabilidade do seu povo.

A obra de Sadimba se caracteriza pela rotundidade dos objetos e pela inserção de inscrições de teor geométrico que cobrem a superfície, conferindo identidade às peças. Portanto, todos os trabalhos (vd. fig.1) apresentam traços e ranhuras que replicam a cultura Makonde, remetendo diretamente às escarificações faciais do povo (Da Silva, 2020; 2018; Roseiro, 2013). Como descreve Da Silva (2020; 2018), a artista, pertencente à cultura Makonde, carrega essa cicatrização no rosto, o que cria uma simbiose mística entre a criadora e a obra. O autor salienta que essas marcas, feitas originalmente no corpo através de pintura permanente ou cicatrização, traduzem anseios, usos, costumes, tradições e superstições da cultura (Da Silva, 2020; 2018). Na Semiótica, essas marcas são signos icônicos que se tornam índices da cultura, representando não apenas a aparência, mas uma conexão dinâmica e factual com a etnia Makonde (Santaella, 1995).

Reinata Sadimba tem seu discurso artístico, frequentemente feminista, centrado nas relações sociais exclusivas à mulher (Da Silva, 2020; 2018). Obras como "Mãe Protetora" (vd. fig.1-1) espelham a figura da mãe africana que se desdobra para dar afeto e atenção aos seus múltiplos filhos. Esta exaltação da figura feminina moçambicana, como guerreira, mãe e batalhadora (Da Silva, 2020), aliada ao seu posicionamento como primeira mulher Makonde a afirmar-se como escultora (Da Silva, 2020; Roseiro, 2013; Piteira, 2005), inscreve o corpo feminino como um saber localizado (Haraway, 1995) e como um corpo político ancestral. Essa produção se situa na matriz pré-histórica matrilinear (Piteira, 2005).

A arte Makonde tradicionalmente fala dos seres vivos e dos espíritos dos mortos. Reinata Sadimba relata que as formas de suas esculturas são as que os espíritos lhe comunicam para concebê-las. Portanto, essa ligação com o mundo interior, onírico e espiritual, Shetani são espíritos de configuração fantasista e, na arte Makonde, (Laranjeira, 2017) é um elemento central para a inscrição cosmopolítica da obra. O Mapiko, por exemplo, representa o espírito de um ancestral despertado (Roseiro, 2013). A eficácia do ritual cosmopolítico, conforme Stengers, não é ditar a ação, mas catalisar um regime de pensamento e de sentir que transforma as relações do indivíduo com seus saberes, esperanças, medos e memórias (Stengers, 2018). Ao materializar as formas comunicadas pelos espíritos, Sadimba desacelera o raciocínio e confere eficácia a essas presenças mais-que-humanas que habitam sua cosmologia (Stengers, 2018). A cerâmica, assim, media as relações entre os humanos e o mundo natural (Da Silva, 2018).

A obra "Dói-me a Cabeça" (vd. fig.1-2) exemplifica como o espiritual se cruza com a crítica social, localizando demônios e fantasmas, tanto pessoais, como coletivos (manoeuvre, 2024). A feitiçaria em Moçambique, frequentemente ligada a acusações e suspeitas, funciona como uma crítica indireta às desigualdades e à ostentação (Meneses, 2009). O barro, ao dar forma a essas figuras inquietantes, torna-se um suporte para uma crítica velada (Geertz, 2008), um texto de insubmissão que questiona a realidade sem cair no literal, mas expondo a ferida colonial e seus desdobramentos na sociedade contemporânea.

5.2 O Barro como Mediador entre Corpo, Território e Memória

A relação de Reinata Sadimba com o barro é íntima e relacional, definindo o material como um agente ativo em seu processo criativo, que não pode ser dissociado do seu corpo e da memória cultural Makonde. A ceramista expressa uma conexão profunda e orgânica com a matéria, afirmando perceber o barro como parte do seu próprio corpo, uma presença que a envolve e com a qual se confunde. Esta vivência se alinha ao conceito de Materialidade Ativa ou *Vibrant Matter* de Jane Bennett (2010). O barro não é um substrato inerte a ser dominado, mas uma entidade agenciativa e produtiva (Tedesco, Maheirie e Oliveira, 2021; Bennett, 2010). Bennett (2010) salienta que a materialidade do barro possui uma vitalidade intrínseca que se manifesta na capacidade de afetar e ser afetado. A artista, ao perceber que o barro de Mueda era de baixa qualidade e o da região sul, em Maputo, oferecia novas formas e tonalidades (Da Silva, 2018), reconhece os "afetos intensivos variáveis" e as "qualidades incipientes" da matéria que o artesão íntimo das coisas sabe bem (Haraway, 1995). O barro atua, portanto, como um ator material-semiótico (Haraway, 1995).

A produção artística é indissociável da vida cotidiana de Sadimba e de sua ação como mulher-artista (Da Silva, 2020). Seu corpo torna-se um verdadeiro cultivo da arte (Pacheco *et al.*, 2017), de modo que a prática cerâmica funcione

como um aparato material e discursivo que dá forma às experiências e sensações que atravessam sua trajetória. Nesse processo, a modelagem do barro não se reduz a uma ação de domínio sobre a matéria, mas expressa uma relação de conformação entre corpo, gesto e materialidade. Para Araújo (2013), o objeto material não é importante em si, seu valor se dá a partir de seus usos, apropriações sociais e técnicas, sendo a própria materialidade, por sua fisicidade, um elemento estruturante da ação humana.

Nessa produção indissociável da vida cotidiana, o ato de moldar o barro constitui um diálogo constante entre o fazer e o pensar (Marquesan & Figueiredo, 2017), no qual o gesto do corpo se torna uma memória viva. O corpo que, para Pacheco *et al*. (2017), não pode se ausentar da cena da vida, é o lócus da experiência. Os autores ressaltam a modelagem como sendo um processo de reapropriação da atividade relacional (Pacheco *et al*., 2017). O gesto de moldar, que dá forma às figuras, é um terceiro modo do agir que, propriamente sem álibi, carrega uma responsabilidade ética. Os gestos e movimentos são essenciais na cultura Makonde, como na dança do Mapiko, e expressam uma visão de mundo (Roseiro, 2013). Por sua vez, para Machado & Oliveira (2022), a cerâmica perpetua a memória que se grafa no corpo.

Portanto, a obra de Reinata Sadimba, que parece não ter começo ou fim e se encontra no meio, entre a arte e o design (Da Silva, 2018), reflete um tempo não linear, mas intemporal (Da Silva, 2020; Piteira, 2005). De acordo com Bohn (2009), a memória africana, em contraste com a memória capitalista que destrói suportes materiais, reconstrói o acontecimento na sua totalidade, trazendo o evento passado para o presente. No entanto, o trabalho de Sadimba, ao ser indissociável do seu cotidiano (Da Silva, 2020), é a materialização da memória que se faz com o corpo na justaposição do agora do tempo ao ontem do tempo (Souza, 2017). Isso se contrapõe à fetichização da história da arte e dos mecanismos mercadológicos que a semiótica desaconselha tocar (Santaella, 1995).

5.3 Cerâmica como Prática de Resistência e Regeneração

A trajetória de Sadimba e sua obra encarnam uma crítica imanente (Adorno) ao sistema e uma práxis de libertação, Filosofia Africana (Machado, 2013; Mwewa, 2007). A produção de Sadimba, embora enquadrada na categoria de arte cerâmica, transcende as fronteiras rígidas impostas pelo pensamento ocidental, subvertendo a dicotomia moderna de arte, design e artesanato. Segundo Da Silva (2020; 2018), suas criações são descritas como múltiplas e rizomáticas, misturadas de inter-relações. O autor destaca que a artista transita de objetos utilitários para objetos de arte com valores intrínsecos (Da Silva, 2020; 2018). A análise feita do design sobre a arte cerâmica de Sadimba mostra que as duas áreas se cruzam e se transformam (Da Silva, 2018). Para o autor, essa hibridação, onde as obras se fundem com referenciais de design, é o que a torna um caso complexo de análise.

O fato de Sadimba afirmar que nunca fez trabalhos por encomenda e que suas obras são produzidas por paixão própria (Da Silva, 2018) revela um posicionamento que funciona como mecanismo de crítica e insubmissão. Essa postura confronta a ideologia gerencialista que busca transformar o artesanato em puro negócio, com o objetivo de incorporar mais pessoas no sistema-mundo capitalista moderno/colonial (Marquesan & Figueiredo, 2014). Sadimba sustenta o propósito moral da arte, honrando o desígnio de fazer algo bem-feito sem outras justificativas além do orgulho e autorrealização (Da Silva, 2018; Marquesan & Figueiredo, 2014), em oposição à comoditização que retira a autonomia do artesão (Marquesan & Figueiredo, 2014). Portanto, a produção de Sadimba está em constante transcodificação (Da Silva, 2018),

movendo-se entre linguagens. Sua arte é de questionamento, propondo o enfrentamento de conflitos (Brito, 2012; Mwewa, 2007). Isso se relaciona à estética contra-hegemônica que se opõe à lógica ocidental que privilegia o valor de troca e a fixação (Souza, 2017).

Sadimba não é apenas uma artista; é uma atora social (Souza, 2017) cuja trajetória reflete a luta por visibilidade e autonomia de gênero e etnia em Moçambique. O fato de ser a primeira mulher moçambicana a se afirmar como escultora confere à sua prática um profundo significado político, no momento transcultural da afirmação de gênero (Da Silva, 2020; 2018; Roseiro, 2013; Piteira, 2005). Ela contornou a exclusão e foi reintegrada pelos Makonde após seu reconhecimento em Maputo (Da Silva, 2018). O traço Makonde presente em suas obras, associado à força de sua autoria, revela como sua produção articula identidade, resistência e afirmação feminina em um campo historicamente marcado por desigualdades.

A cerâmica de Sadimba, ao resgatar o valor do utilitário e transformá-lo em arte singular (Da Silva, 2018), opera a regeneração da subjetividade e do senso comunitário (Geertz, 2008). Sua produção, marcada pela multiplicidade e pela conexão com a vida cotidiana (Da Silva, 2020), demonstra que a arte tem a capacidade de ordenar a experiência social e individual (Rifiotis, 1994) e de atuar como agente positivo na criação e manutenção de uma sensibilidade (Geertz, 2008). Sadimba está na intersecção do que Haraway chama de saberes parciais, localizáveis e críticos (Haraway, 1995). Ela demonstra que a reinvenção de técnicas e formas ancestrais é uma demonstração de capacidade criativa (Rifiotis, 1994), garantindo a reexistência dos saberes Makonde.

A obra de Reinata Sadimba, portanto, é a materialização de um saber localizado (Haraway) do Sul (Santos) que se manifesta em matéria vibrante (Bennett) como uma proposição cosmopolítica (Stengers, 2018), desafiando a fixação de categorias e promovendo a conexão parcial e a objetividade responsável de uma perspectiva subjugada (Stengers, 2018; Bannett, 2010; Haraway, 1995). Suas cerâmicas são, assim, inscrições cosmopolíticas de uma memória que não se limita ao passado, mas se reconfigura continuamente no presente.

6. Considerações finais

Este artigo buscou compreender de que forma a produção cerâmica de Reinata Sadimba atua como uma tecnologia de inscrição cosmopolítica, articulando os saberes ancestrais Makonde com discursos contemporâneos sobre resistência cultural e regeneração. A partir da análise estética, simbólica e semiótica de suas obras, bem como da interpretação das narrativas da própria artista, foi possível evidenciar que sua cerâmica transcende a mera materialidade para se constituir como um campo de força que une corpo, barro, território e espiritualidade.

As formas, os símbolos e os gestos presentes nas peças de Sadimba revelam uma cosmologia profundamente enraizada nas tradições matrilineares Makonde, mas, ao mesmo tempo, se abrem para o diálogo com questões políticas e sociais contemporâneas, como a afirmação de gênero, a crítica à lógica colonial e a regeneração de subjetividades oprimidas. Seu barro é, assim, matéria vibrante, memória viva e meio de expressão ética e estética, refletindo uma visão de mundo em que os limites entre humano, natureza e espírito são dissolvidos.

A leitura cosmopolítica mostrou-se especialmente relevante para compreender essa obra na medida em que permite suspender categorias eurocêntricas fixas e criar espaço para que outros regimes de existência e conhecimento, como os saberes Makonde, sejam reconhecidos como válidos e produtivos. Sadimba desacelera os raciocínios coloniais, propondo, por meio de sua arte, uma ecologia de saberes que recusa a subalternidade e reinventa os modos de existência.

Por fim, esta investigação aponta para a importância de aprofundar os estudos sobre a produção cerâmica como campo de mediação simbólica e política em contextos africanos e diaspóricos. Futuras pesquisas poderão explorar comparativamente outras artistas africanas e afrodescendentes, bem como ampliar o diálogo entre cerâmica, espiritualidade e práticas decoloniais no campo das artes, do design e da antropologia. A obra de Reinata Sadimba, ao inscrever saberes situados no barro, convida-nos a repensar as formas de conhecer, criar e resistir.

Referências

ARAÚJO, Francisco Evandro de. Casas de farinha e farinhadas: Cultura Material, História Oral e Memória na produção de identidades. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 27., 2013, Natal-RN. **Anais [...].** Natal: ANPUH, 2013.

BENNETT, Jane. **Vibrant matter:** a political ecology of things. Durham: Duke University Press, 2010.

BIOGRAFIA Reinata Sadimba — Resumo Biográfico. **Perve galeria**, 2015. Lisboa: Perve Galeria, 2015. Disponível em: https://pervegaleria.eu/PerveOrg/Galeria/Acervo_06/Biografias/bio_reinata.htm. Acesso em: 21 nov. 2015.

BOHN, Plácio José. **Quando tocam os tambores**: saberes e práticas nas tradições moçambicanas. Dissertação (Mestrado em Educação) — Centro Universitário La Salle, Canoas, 2009.

BRITO, Isa Márcia Bandeira de. **Movimento de Arte Contemporânea de Moçambique MUVART***: 2004 a 2010*. 2012. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte) — Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP, 2012.

DA SILVA, Miguel Maria Ribeiro. **Design e Arte:** Saberes Sobrepostos da Cultura Visual nas obras da Reinata Sadimba. Dissertação (Mestrado em Design e Multimédia) — Escola Superior Técnica da Universidade Pedagógica. 2018.

DA SILVA, Miguel Maria Ribeiro. Design e arte: saberes sobrepostos da cultura visual nas obras da Reinata Sadimba. *In*: ROSA, Rosane *et al.* (Org.). **Mediações educomunicativas e interculturais entre Brasil e Moçambique**. Porto Alegre, RS: Editora Fi; Maputo, MOZ: Editora Educar, 2020.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 13. reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GROSFOGUEL, Ramón. Para descolonizar os estudos de economia política e os estudos pós-coloniais: transmodernidade, pensamento de fronteira e colonialidade global. *In*: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Org.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, 2009.

HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, Campinas, n. 5, p. 7-41, 1995. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773. Acesso em: 26 jun. 2025.

LARANJEIRA, Lia Dias. Migração makonde, produção de esculturas e mercado de arte no Tanganyika: a questão do estilo Shetani (1950-60). **Anais do Museu Paulista**, São Paulo, v. 25, n. 2, p. 141-162, 2017. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/1982-02672017v25n02d06. Acesso em: 15 mai. 2023.

LEITE, Pedro Pereira. A emergência da escultura Maconde como símbolo da moçambicanidade. *In*: **Conferência Internacional 40 anos das Independências Africanas**, ISCTE, Lisboa, 2015. **Anais** [...], 2015. Disponível em: https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1489.3525. Acesso em: 15 mai. 2023.

MACHADO, Adilbênia Freire. Ancestralidade e encantamento como inspirações formativas: filosofia africana e práxis de libertação. **Revista Páginas de Filosofia**, v. 6, n. 2, p. 51-64, 2013.

MACHADO, Adilbênia Freire; OLIVEIRA, Lorena Silva. Memórias ancestrais e filosofias africanas forjando caminhos para uma educação afrorreferenciada. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 17, e2219478, p. 1-15, 2022. Disponível em: https://revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa. Acesso em: 26 jun. 2025.

MARQUESAN, Fábio Freitas Schilling; FIGUEIREDO, Marina Dantas de. De artesão a empreendedor: a ressignificação do trabalho artesanal como estratégia para a reprodução de relações desiguais de poder. **Revista de Administração Mackenzie (RAM)**, São Paulo, v. 15, n. 6, p. 76—97, 2014. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/1678-69712014/administracao.v15n6p76-97. Acesso em: 12 abr. 2023.

MENESES, Maria Paula. Corpos de violência, linguagens de resistência: as complexas teias de conhecimento no Moçambique contemporâneo. *In*: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Org.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, 2009.

MWEWA, Muleka. Teoria crítica e estudos culturais: a configuração do social no contemporâneo. **Mimesis**, Bauru, v. 28, n. 1, 2007.

NUNES, João Arriscado. O Resgate da Epistemologia. *In*: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Org.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, 2009.

PACHECO, Elizabeth Medeiros; LOBO, Thadeu Pinto; GOMES, Gabriel Barbosa; MATA, Karina Junqueira. O corpo cultivo da arte. **Fractal: Revista de Psicologia**, Rio de Janeiro, v. 29, n. 2, p. 152-157, 2017. Disponível em: https://doi.org/10.22409/1984-0292/29/2/2204. Acesso em: 26 jun. 2025.

PITEIRA, Susana. Reinata Sadimba: questões de gênero, lugar e tempo. **Latitudes**, n. 25, p. 74, 2005.

REINATA Sadimba. **Manoeuvre**, 2025. Disponível em: https://www.manoeuvre.pt/artist/reinata-sadimba/. Acesso em 14 out. 2025.

RIFIOTIS, Theophilos. A escultura atual dos Makondes de Moçambique como uma visão de mundo. **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**, São Paulo, v. 4, p. 153-166, 1994.

ROSEIRO, António Henrique Rodrigues. **Símbolos e práticas culturais dos Makonde**. 2013. Tese (Doutorado em Antropologia Social e Cultural) - Faculdade de Ciências e Tecnologia, Departamento de Ciências da Vida, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos**: semiose e autogeração. São Paulo: Editora Ática S.A., 1995.

SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula. Introdução. *In*: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Org.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, 2009.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. *In*: SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Org.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Edições Almedina, 2009.

SOUZA, Carlos Weiner Mariano de. **O corpo da arte**: a experiência da imagem no ensino contemporâneo das artes visuais. 2017. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

STENGERS, Isabelle. A proposição cosmopolítica. Tradução de Raquel Camargo e Stelio Marras. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, São Paulo, n. 69, p. 442-464, 2018. Disponível em: DOI: http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-901X.voi69p442-464. Acesso em: 26 jun. 2025.

TEDESCO, Pedro de Castro; MAHEIRIE, Kátia; OLIVEIRA, João Manuel de. Uma revisão de literatura sobre o realismo agencial na psicologia. **Revista Polis e Psique**, v. 11, n. 2, p. 89-108, 2021.

TRANS VERSO

09

Desobedecer o capital, sonhar o sol: a desobediência e esperança na imaginação de futuros possíveis

recebido em 15/10/2025
aprovado em 15/11/2025

Desobedecer o capital, sonhar o sol: a desobediência e esperança na imaginação de futuros possíveis

Luana da Rocha Sousa
luana.gsousa@ufpe.br
Universidade Federal do Pernambuco

Auta Laurentino
auta.laurentino@ufpe.br
Universidade Federal do Pernambuco

RESUMO (PT): O artigo propõe uma reflexão entre o conceito de *desobediência tecnológica*, formulado por Ernesto Oroza, e o imaginário *Solarpunk*. A partir do contexto cubano, compreende-se a desobediência tecnológica como prática material forjada pela escassez e pela autonomia técnica popular, que possibilita uma relação não alienante com a tecnologia. Já o *Solarpunk* é entendido como movimento estético e especulativo que imagina futuros sustentáveis e coletivos, pautados pela integração entre ser humano e natureza. Ao aproximar uma prática concreta e uma estética fabulatória, o texto busca pensar modos de relação com a técnica que escapem à lógica do capital. A convergência entre esses dois campos evidencia a esperança, a imaginação e a desobediência como forças políticas e pedagógicas capazes de inspirar outros futuros possíveis.

Palavras-chave: desobediência tecnológica; *solarpunk*; esperança; tecnologia; futuro.

ABSTRACT (ENG): *This article reflects on the relationship between Ernesto Oroza's concept of technological disobedience and the Solarpunk imaginary. Based on the Cuban context, technological disobedience is understood as a material practice forged by scarcity and popular technical autonomy, enabling a non-alienated relationship with technology. Solarpunk, in turn, is conceived as an aesthetic and speculative movement that imagines sustainable and collective futures grounded in the integration between human beings and nature. By bringing together a concrete practice and a fabulatory aesthetic, the text seeks to explore ways of relating to technology that escape the logic of capital. The convergence between these two fields highlights hope, imagination, and disobedience as political and pedagogical forces capable of inspiring other possible futures.*

Keywords: *technological disobedience; solarpunk; hope; technology; future.*

1. Introdução

O mundo que habitamos atualmente está acabando. Como aborda Nancy Fraser (2022), a crise ecológica, causada pela lógica extrativista e expansionista do capital, anuncia futuros apocalípticos: futuros de fim do mundo. Mesmo os modelos científicos mais otimistas indicam caminhos de degradação ambiental e social alarmantes. A reversão desse quadro exige uma ruptura com dinâmicas que estão nos fundamentos da sociedade capitalista. Assim, repete-se a frase de abertura: o mundo que habitamos está acabando.

Embora os produtos da Quarta Revolução Industrial já façam parte do cotidiano, isso não significa que tenhamos intimidade com esses artefatos. A lógica da produção contemporânea dificulta, ou mesmo impede, reparos autônomos. Mesmo quando o reparo é tecnicamente viável, o custo da substituição de peças induz ao descarte, perpetuando a lógica da obsolescência. Dessa forma, os artefatos técnicos tornam-se caixas-pretas, opacos e misteriosos para o consumidor comum. É evidente, portanto, que nossa relação com as novas tecnologias é colonizada pela cultura do consumo, centralizadora e alienante. Essa cultura promete emancipação, mas entrega dependência, obsolescência e exploração, tanto do ser humano quanto da natureza.

A Quarta Revolução Industrial, tema discutido por Schwab (2016), prometeu abrir um mundo de possibilidades a partir da popularização de tecnologias como impressoras 3D e internet. No entanto, essas esperanças são continuamente frustradas, não pela ineficiência dessas criações, mas por estarem inseridas em uma estrutura capitalista cuja lógica entra em contradição direta com a sustentabilidade dos ecossistemas terrestres e com a própria lógica da vida na Terra (Fraser, 2022).

O futuro é incerto, mas virá, de um jeito ou de outro. No momento em que estamos, cabe a nós criá-lo. A ficção, a fantasia e a arte são ferramentas que, desde os tempos mais remotos, orientam a humanidade, permitindo criar e transformar realidades (Han, 2023). Em uma sociedade em que ciência e tecnologia estão presentes no cotidiano, a ficção científica se torna um gênero particularmente relevante. Dentro dela, existem movimentos especulativos variados, que oscilam entre visões pessimistas e otimistas sobre o futuro.

Como exemplo de visões pessimistas, pode-se citar o *Cyberpunk*, gênero presente em diversas obras da cultura pop, como o filme *Blade Runner*. No outro extremo, destaca-se o *Solarpunk*, movimento estético mais recente que busca construir um imaginário de futuro mais esperançoso. Ambos apresentam críticas semelhantes à sociedade capitalista, mas se desenvolvem de formas distintas: o *Cyberpunk* configura-se como um alerta, enquanto o *Solarpunk* representa um sonho, um futuro ainda possível de ser alcançado.

Observa-se, portanto, uma diferença significativa entre a maneira como a ficção especula nossa relação com a tecnologia e a forma como essa relação se reproduz materialmente. Há uma autonomia no mundo fictício que não existe no mundo concreto para a maior parte das pessoas, em virtude do modo de produção alienante discutido brevemente nesta introdução.

Entretanto, é possível observar, em casos reais como o de Cuba, o desenvolvimento de relações com objetos técnicos distintas daquelas presentes na cultura hegemônica capitalista. O pesquisador e artista Ernesto Oroza desenvolveu o conceito de *desobediência tecnológica* para explicar essa relação dos cubanos com os artefatos técnicos. Essa prática emergiu diante da escassez imposta à ilha pelo embargo econômico dos Estados Unidos, que limitou o acesso a grande parte dos produtos industrializados. Diante disso,

a população cubana precisou encontrar soluções criativas para consertar, reutilizar e adaptar os objetos disponíveis às suas necessidades.

Este artigo propõe colocar em diálogo o conceito de *desobediência tecnológica*, entendido como prática material forjada pela escassez e pela autonomia técnica popular em Cuba, com o imaginário *Solarpunk*, compreendido como fabulação crítica de futuros alternativos. Ao aproximar uma prática concreta e uma estética especulativa, busca-se refletir sobre modos de relação com a tecnologia que escapam à lógica irracional do capital e da alienação técnica, abrindo brechas para imaginar e, talvez, construir outros futuros possíveis.

2. Desobediência em contexto: Ernesto Oroza, a gambiarra modular como autonomia e resistência sob a escassez

Cuba vive há mais de 60 anos sob embargo econômico, comercial e financeiro dos Estados Unidos. A medida, agravada por sanções a países que tentem estabelecer relações comerciais com a ilha, tem como objetivo principal sufocar a Revolução Cubana, isolando política e economicamente a nação. Por ser uma ilha localizada a aproximadamente 200 km da Flórida (estado norte-americano), Cuba é marcada historicamente por tentativas de controle imperialista, assim como outras nações caribenhas – como é o caso, por exemplo, de Porto Rico, que pertence aos Estados Unidos, mas não é um estado americano. Tal embargo prolongado gera uma escassez crônica de diversos produtos, principalmente os industrializados.

Em especial durante a crise que se instalou em Cuba após a queda do Muro de Berlim e o fim da União Soviética (forte aliada política e comercial), a escassez de produtos industrializados se aprofundou. Nesse contexto, o povo cubano precisou desenvolver soluções técnicas criativas para minimizar os impactos. Por exemplo, se uma geladeira quebra por conta de uma peça específica, esta pode ser substituída por outra que desempenhe a mesma função em um artefato diferente; essa adaptação é feita com naturalidade. É essa relação que Oroza (2012) entende como desobediência tecnológica. O povo cubano não vê os objetos técnicos de forma opaca e misteriosa, pois, por necessidade, precisou conhecê-los, dissecá-los e estudá-los. Diante da escassez, formou-se uma cultura do reparo, da modificação e da adaptação – das gambiarras.

> Ao abrir corpos com tanta frequência, o cirurgião se torna insensível à estética da ferida, ao sangue e à morte. E esta é a primeira expressão de desobediência entre os cubanos em sua relação com os objetos: um crescente desrespeito à identidade do produto, bem como à verdade e à autoridade que a identidade impõe. Ao abri-los, repará-los, fragmentá-los e usá-los conforme sua conveniência, eles acabaram descartando os signos que fazem dos objetos ocidentais uma unidade ou identidade fechada. (Oroza, 2012, n.p.).

Um coração deixa de ser apenas um coração e se torna a parte essencial do corpo que bombeia sangue para todo o organismo. Assim, ao compreender intimamente as funcionalidades dos objetos, é possível pensar em como reconstruí-los de forma criativa e engenhosa, caso a necessidade apareça. Dessa forma, o povo cubano não é alienado em relação aos seus objetos. Tais artefatos são recolocados em sua posição originária, voltando a ser ferramentas. Se algum objeto pode ser usado para consertar outro mais necessário, assim o será – em pedaços ou inteiro.

> É como se o indivíduo na ilha não tivesse a capacidade de ver os contornos, articulações e signos que semioticamente compõem "o objeto" e, em vez disso, enxergasse apenas um conjunto de materiais disponíveis que são utilizados em qualquer emergência. (Oroza, 2012, n.p.).

Figura 1: Podemos chamar o que vemos na figura como motocicleta, porém, é feita com madeira, guidom de bicicleta, além de pneus de tipos diferentes. Fonte: https://www.technologicaldisobedience.com/2021/07/26/rikimbilis-2021.

Figura 2: Um veículo que inicialmente era uma bicicleta tradicional, com a adição de um motor. Fonte: https://www.technologicaldisobedience.com/2021/07/26/rikimbilis-2021.

Os artefatos, quando pensados dessa maneira, podem gerar maior autonomia aos indivíduos que os manuseiam e recusam o papel alienante que assumem nas sociedades capitalistas. Assim, quando apropriada criticamente, a tecnologia pode se tornar uma ferramenta para a libertação democrática. A gambiarra, nesse sentido, caracteriza-se também como uma apropriação crítica da técnica.

A desobediência tecnológica permite que os cubanos compreendam os artefatos técnicos de forma semelhante à metodologia *Atomic Design*. Essa metodologia, popular no campo do design, integra o processo de produção de produtos digitais e físicos. O produto é pensado de modo modular, gerando maior adaptabilidade e eficiência. O povo cubano pensa seus objetos de maneira análoga, mas a partir de uma origem que reaproveita peças já produzidas, em um contexto em que não há preocupação com o lucro, apenas com a funcionalidade.

Exemplos de iniciativas como o *Fairphone* – *startup* holandesa que produz um celular de fácil reparo e busca se opor à prática da obsolescência programada –, procuram desenvolver alternativas menos agressivas ao planeta em comparação ao modo de produção hegemônico. No entanto, é essencial evidenciar as limitações que o impacto dessas iniciativas pode trazer. Tendo em vista que opera dentro do capitalismo, a empresa necessariamente seguirá a lógica expansiva do capital, eventualmente esbarrando nos limites ecológicos e entrando em contradição com a vida na Terra.

Também é possível relacionar esses fenômenos com a economia circular, ao considerarmos que esse modelo propõe o uso racional e responsável dos recursos naturais. Tanto na desobediência tecnológica quanto na economia circular, observa-se que a lógica linear de produção e consumo se torna obsoleta. Pensar de forma racional sobre os recursos disponíveis no planeta Terra conduz a uma lógica semelhante à que tanto o povo cubano quanto empresas como o *Fairphone* praticam. Em Cuba, o fenômeno constitui uma resposta popular e de resistência ao cerco imposto pelo imperialismo norte-americano. Já o *Fairphone* representa uma resposta do capitalismo verde – limitada, mas da qual é possível extrair aprendizados importantes quando se pensa em produção industrial com qualidade e tecnologia.

A prática da desobediência tecnológica reaproxima o fazer técnico com o cotidiano. Tal prática pode, inclusive, ser impulsionada pelas novas tecnologias surgidas na Quarta Revolução Industrial, possibilitando que essas inovações alcancem seu potencial de fato revolucionário. Como foi apontado no início do texto, essa potência é castrada pela lógica de maximização de lucro capitalista. Porém, se forem inseridas em contexto como o cubano, podem de fato trazer experiências interessantes, tanto em uma perspectiva técnica quanto estética. É importante sonhar com o que a humanidade pode atingir a partir dessas novas possibilidades criativas, e por isso pensar na relação de práticas materiais com fabulações especulativas se faz importante.

3. Solarpunk como prática artística especulativa e possivelmente pedagógica

Como mencionado anteriormente, o *Solarpunk* é um movimento artístico inserido no gênero da ficção científica que se apropria de elementos ecológicos com o objetivo de especular e disputar os imaginários futuristas (Johnson, 2020). O *Solarpunk* também subverte a relação humana com a ciência e a tecnologia, rejeitando suas manifestações que representam ameaças ao

equilíbrio ecológico da vida na Terra. Assim, constrói uma fabulação de futuro em que a lógica que orienta o avanço tecnológico é voltada para o desenvolvimento integrado entre ser humano e natureza – e não para o lucro enquanto expressão do princípio expansionista do capital.

O movimento artístico não é homogêneo, e seus autores exploram o gênero a partir de diferentes perspectivas. Muitas narrativas se situam em mundos em transição, nos quais a disputa por um futuro de harmonia ainda persiste. De modo geral, contudo, pode-se reconhecer como traço definidor a especulação ficcional de futuros em que, mesmo em meio a conflitos, a esperança permanece como afeto mobilizador central (Johnson, 2020). O termo *Solarpunk* evoca simultaneamente a energia solar (sendo a representação principal das energias renováveis) como alternativa às matrizes fósseis e o sol como imagem de um recomeço – a promessa de que outro futuro ainda pode nascer. Essa denominação também se constrói em diálogo com o *Cyberpunk* (como exemplo visual pode se observar a Figura 4): enquanto este funciona como alerta sobre os efeitos da degradação ambiental e social decorrentes do avanço tecnológico em uma sociedade capitalista, na qual ciência e técnica são subordinadas ao capital (Sá Barreto, 2016), o *Solarpunk* se propõe como resposta, imaginando futuros em que tecnologia e ciência se integram à vida. Nesse sentido, o movimento surge como uma iniciativa de imaginar alternativas a um destino que, de outra forma, pareceria inevitável.

Figura 3: Mulher de cabelos curtos e rosa, segurando uma espada. No fundo da imagem podemos observar uma cidade à noite, com prédios altos e muitas luzes neons. Há fiações que parecem ser postes de energia aos pés da mulher, o que pode indicar que ela está em algum lugar alto. Fonte: https://www.cyberpunk.net/us/pt-br/cyberpunk-2077.

A estética do *Solarpunk* não é homogênea, mas em muitas obras – como é o caso da campanha publicitária da empresa de alimentos Chobani, fonte das Figuras 4 e 5 –, observa-se uma notável influência modernista, na qual os artefatos tecnológicos apresentam design minimalista e funcional. Linhas limpas, superfícies lisas e a predominância do branco ou de tons neutros evocam a crença modernista na racionalidade técnica e no progresso ordenado. Como se observa na Figura 4, a campanha da Chobani representa visualmente um futuro limpo e organizado, no qual natureza e valores estéticos hegemônicos da cultura corporativa coexistem de maneira harmônica, sugerindo uma integração sustentável que não rompe com a lógica do mercado. Já na Figura 5, a presença da mãe e da filha reforça a ideia de sustentabilidade da reprodução social e dos cuidados, dimensão que, como discute Fraser (2024), entra em contradição com a lógica capitalista orientada pela extração e pela expansão contínua.

Essa linguagem visual, hoje amplamente apropriada por marcas como a Apple, traduz o ideal de eficiência e pureza historicamente associado ao avanço tecnológico. Na publicidade da Chobani, ao unir paisagens rurais idílicas a elementos de tecnologia solar e design minimalista, reforça-se a imagem de um futuro sustentável que não necessariamente rompe com a lógica de mercado, mas a reinscreve de modo palatável e esteticamente agradável. O *Solarpunk* propõe uma crítica ao sistema capitalista e à sua relação extrativista com a natureza, mas, como se percebe nas referências visuais que o constituem, carrega a herança de um imaginário de futuro ainda fundamentado nos valores do capitalismo industrial – um futuro limpo, eficiente e branco.

Figura 4: Um dia ensolarado em um campo onde podemos observar uma vaca, deitada, relaxada, e vários painéis que parecem ser de energia solar. Há uma vegetação que se enrosca nos painéis. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=z-Ng5ZvrDm4&t=1s.

Figura 5: Uma mulher e uma criança brincam embaixo de uma árvore. Podemos ao fundo uma cidade, com prédios muito altos, e vegetação integrada na arquitetura. Balões com hélices na parte de dentro, que parecem ser geradores de energia eólica. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=z-Ng5ZvrDm4&t=1s.

É justamente nesse ponto que a estética engendrada pela desobediência tecnológica surge como alternativa fértil aos futuros imaginados pelo *Solarpunk*. O reparo, a gambiarra e o "caótico" talvez se alinhem muito mais aos ritmos da natureza do que a organização e a eficiência idealizadas

pela racionalidade moderna, pois operam segundo uma lógica de circularidade. Nessa circularidade, a funcionalidade emerge da resiliência e da criatividade – forças que, ao improvisar com o que há, abrem as portas para futuros possíveis.

Por isso, aproximar o *Solarpunk* de fenômenos concretos como a desobediência tecnológica é um gesto conceitualmente fecundo. O futuro que o movimento imagina pode tanto perpetuar os valores estéticos estabelecidos pela sociedade capitalista – e, assim, reproduzir as contradições do seu próprio modo de produção –, quanto nascer da ousadia de inventar uma nova visualidade, ecológica e coletiva. Essa segunda possibilidade se inspira em práticas de resistência popular, em que a criatividade e a resiliência transformam a escassez em potência, projetando outras formas de habitar, construir e sonhar o mundo.

A esperança que permeia o movimento *Solarpunk* dialoga diretamente com conceitos freirianos. Para Paulo Freire, a esperança – entendida como sonho e horizonte –, constitui condição indispensável para a ação prática e política. Assim, o *Solarpunk* projeta alternativas ao colapso, imaginando formas de convivência mais justas entre seres humanos e natureza. A desesperança, ao contrário, é imobilizadora: paralisa e leva à aceitação de um futuro catastrófico como inevitável, "em que não é possível juntar as forças indispensáveis ao embate recriador do mundo" (Freire, 1992, p. 13). O sonho, por sua vez, atua como resistência ao fatalismo; como todo desejo, ele impulsiona para a ação. Freire ressalta, contudo, que a esperança isolada não vence batalhas, sendo necessário que esteja sempre ancorada na prática.

> Como não basta ao operário ter na cabeça a ideia do objeto que quer produzir. É preciso fazê-lo. A esperança de produzir o objeto que quer produzir é tão fundamental ao operário quão indispensável é a esperança de refazer o mundo na luta dos oprimidos e das oprimidas. (Freire, 1992, p. 48).

O *Solarpunk*, então, se propõe a ser uma construção estética e imaginativa de um futuro possível – uma forma de esperança que nasce da arte e da brincadeira, combatendo o cinismo presente em outros movimentos da ficção científica. Como dito anteriormente, o *Solarpunk* se encaixa nesse local onde é possível visualizar a recriação do mundo. As fabulações literárias e visuais possibilitam imaginar de forma mais palpável a construção de futuros de vida. Dessa forma, disputando as subjetividades do presente na esperança de combater a desesperança e o desencanto paralisadores do presente.

> A produção da emancipação social, espaço no qual nenhuma força será mais oprimida e no qual a igualdade real enfim se realiza, passa pela renovação dos laços sociais através da capacidade de novas partilhas produzidas pelo poema, pela capacidade que o poema teria de chamar por uma terra e um povo que ainda não existem. (Safatle, 2024, p. 16).

A reflexão de Safatle aprofunda esse horizonte esperançador ao situar a arte como mediadora da emancipação. O autor (2024) discute com cautela o potencial estético na emancipação dos povos, problematizando em diversos momentos a idealização desse conceito. É evidente que a arte, por si só, não é transformadora, mas constitui tal ferramenta de visualização e criação de narrativas que acompanha a humanidade desde as pinturas rupestres (Gombrich, 1950). Em outros momentos históricos, podíamos identificar de forma clara como o criar artístico contribuíam para narrativas coletivas, fixando memórias e estabelecendo um senso de identidade.

Na modernidade, o fazer artístico passou a ser regido pela lógica do capital, como quase todos os outros fazeres. Essa transformação, que converte a arte em mercadoria converge com o conceito de crise da narrativa, debatido por Byung-Chul Han (2023), que identifica um afastamento do sujeito de suas raízes culturais e históricas, agravado pela alienação que o desconecta das dinâmicas sociais do trabalho.

A contribuição que Safatle (2024) faz para esse debate é essencial, já que podemos entender de forma mais aprofundada como se deu o afastamento do que vemos como arte (em seu entendimento hegemônico) do cotidiano da vida humana, e quais são as consequências disso. Mais do que um diagnóstico, Safatle discute sobre repensar as condições de produção da arte e suas possíveis reintegrações à experiência comum. O *Solarpunk* é interessante por ser justamente a proposição de um sonho coletivo para a humanidade, que chama por essa terra e esse povo que ainda não existem. Por uma nova forma de inventar, de relacionar tecnologia e natureza. Uma nova cultura.

> Seria o caso de nos despedirmos dessa experiência estética, dessa mistificação social, isso em prol de uma arte mais colaborativa, que 'não se inquieta mais em se distinguir das culturas populares através da originalidade de sua língua'. Arte que possa ser apreendida por todos, sendo assim uma experiência mais democrática e menos hierárquica. Contra certa "abstração" presente nessas estratégias de autonomia estética, haveria de encontrar formas de realismo saudável democrático. (Safatle, 2024, p. 18).

A crítica feita a abstração se dá pela despolitização dos debates artísticos que se manifesta enquanto consequência, ao distanciar o criar artístico do cotidiano da classe trabalhadora. Essa crítica tem muito espaço para diálogo e problematização, porém esse artigo não tem o objetivo de fazê-lo. Abstrações, fabulações e processos imaginativos são ferramentas de explorar novas maneiras de pensar e imaginar mundos, mas para atingir seu potencial é necessário que se paute debates relevantes para o cotidiano e sobrevivência da nossa classe. Dessa forma, o "realismo" do *Solarpunk* está na sua vontade de encarar diretamente uma das grandes contradições do nosso momento histórico: o colapso climático.

É nesse contexto que o conceito de Fabulação Especulativa, desenvolvido por Donna Haraway, amplia o debate sobre a potência política da criação. Esta forma de experiência criativa do movimento *Solarpunk* pode ser descrita enquanto fabulação especulativa (*Speculative Fabulation*), e é explorada pela autora Donna Haraway em seu livro *Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno* (2023). Na forma de sigla, o termo em inglês SF designa, ao mesmo tempo, *Speculative Fabulation*, bem como *Science Fiction* (Ficção Científica), *Scientific Fact* (Fato Científico) e *Speculative Feminism* (Feminismo Especulativo).

Em seu livro, a autora se apropria da sigla SF como um conceito que engloba todos os outros ao mesmo tempo, pois eles se complementam mutuamente. Nas suas palavras: "Fato científico e fabulação especulativa necessitam-se mutuamente, e ambos precisam do feminismo especulativo" (Haraway 2023, p. 11). Quando a autora, mesmo no título do livro, fala de ficar com o problema, ela entende esses processos de criação e fabulação artística enquanto formas de explorar e refletir a respeito das principais contradições que vivemos atualmente como consequências da sociedade capitalista. "SF é prática e processo; é devir-com reciprocamente em retransmissões surpreendentes; é uma figura para continuidade no Chthuluceno" (Haraway, 2023, p. 11).

Esse conceito nos permite compreender o *Solarpunk* não apenas como um movimento artístico, mas como a prática de SF – um exercício recriador de mundos através do confronto com o real. A ficção e a fantasia são linguagens do inconsciente. Não representam uma fuga da realidade, mas formas de articular medos, desejos e outros afetos de maneira mais leve do que a racionalidade. Ursula K. Le Guin – importante referência da ficção científica e da fantasia –, afirma, em seu texto *The child and the shadow* (1971), que o grande instrumento do bem moral é a imaginação. Nesse sentido, brincar, imaginar e sonhar não configuram escapismo, mas possuem valor pedagógico, transformador e, citando Paulo Freire, possivelmente esperançador.

4. Conclusão

Este artigo buscou relacionar o conceito de desobediência tecnológica de Ernesto Oroza com o imaginário do movimento artístico *Solarpunk*. Ao aproximar uma prática concreta de resistência material, forjada na escassez cubana, de uma estética especulativa que projeta futuros sustentáveis e coletivos, procurou-se refletir sobre modos de relação com a técnica que escapem à lógica irracional do capital, e como elas podem operar de forma a convergir para encarar o colapso climático.

No caso da desobediência tecnológica de Oroza, se estuda o ato político por trás da reparação de objetos pelos cubanos. Ao dissecar as "caixas-pretas" tecnológicas se pôde desenvolver um sentido de resistência ao imperialismo, soberania popular e a tentativa de desenvolver soberania tecnológica (apesar da escassez resultante do cerco estadunidense).

Já o *Solarpunk* se coloca enquanto um movimento artístico regido pela esperança que tenta, através da sua Fabulação Especulativa, propor o que pode ser uma sociedade que supera (ou tenta) suas amarras ao Capital. Que se orienta pela lógica da vida, humana e não humana. O movimento tenta funcionar, não como uma fuga da realidade, mas sim como uma construção de uma estética visual e política de futuros. As paisagens "utópicas" imaginadas pelo movimento são também exercícios de uma imaginação política.

A análise mostrou que tanto a experiência cubana, quanto a fabulação *Solarpunk* convergem em um ponto central: a afirmação da autonomia, da criatividade e da esperança como forças de enfrentamento à desesperança presente no momento histórico atual. Se em Cuba a desobediência tecnológica emerge como necessidade prática de resistência contra um império, resultando na escassez, no *Solarpunk* a esperança se manifesta como horizonte estético e pedagógico capaz de mobilizar pessoas e inspirar a ação.

Essa aproximação sugere que imaginar futuros alternativos não é mero exercício escapista, mas sim gesto político e pedagógico. Ao pensar na experiência material e fabulação estética, podemos vislumbrar caminhos de resistência que desconstroem a alienação técnica e reafirmam a potência criadora dos povos.

Que a rebeldia, a esperança e a imaginação – pontos convergentes de Cuba e o *Solarpunk* –, nos guiem na construção dos futuros por vir!

Referências

CHUL-HAN, Byung. **A crise da narração**. Petrópolis: Vozes, 2023.

FRASER, Nancy. **Capitalismo canibal**: como nosso sistema está devorando a nossa democracia, o cuidado e o planeta e o que podemos fazer a respeito disso. São Paulo: Autonomia Literária, 2024.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

HARAWAY, Donna J. **Ficar com o problema**: fazer parentes no Chthuluceno. São Paulo: n-1 edições, 2023.

JOHNSON, Isaijah. "Solarpunk" & the Pedagogical Value of Utopia. **Journal of Sustainability Education**, v. 23, 2020. Disponível em: https://www.susted.com/wordpress/content/solarpunk-the-pedagogical-value-of-utopia_2020_05/. Acesso em: 3 jul. 2025.

LE GUIN, Ursula K. The child and the shadow. **The Quarterly Journal of the Library of Congress**, v. 32, n. 2, p. 139—148, 1975. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/29781619. Acesso em: 4 jul. 2025.

OROZA, Ernesto. **Desobediencia tecnológica**: de la revolución al revolico. 2012. Disponível em: https://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico/. Acesso em: 3 jul. 2025.

SÁ BARRETO, Eduardo. Marx contra o otimismo tecnológico: economia 'imaterial' desmistificada e desdobramentos para as questões ambientais. **Nova Economia**, v. 26, n. 1, p. 97—122, 2016. DOI: 10.1590/0103-6351/2182. Disponível em: https://www.scielo.br/j/neco/a/k7gKDTnS4NvYCXXqDgyNYzJ/. Acesso em: 3 jul. 2025.

SAFATLE, Vladimir. **Em um com o impulso**. São Paulo: Autêntica, 2022.

SCHWAB, Klaus. **The Fourth Industrial Revolution**. Geneva: World Economic Forum, 2016.

TRANS VERSO

10 **Influência das cores na percepção de marcas de luxo: revisão sistemática (2015–2025)**

recebido em 15/10/2025
aprovado em 15/11/2025

Influência das cores na percepção de marcas de luxo: revisão sistemática (2015–2025)

Aline Bandeira Ferraz
aline.bferraz@ufpe.br
Universidade Federal de Pernambuco

Hans da Nóbrega Waechter
hans.waechter@ufpe.br
Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO (PT): Esta revisão sistemática (2015—2025) sintetiza evidências sobre a influência das cores na percepção de marcas de luxo, analisando 30 estudos empíricos e teóricos. A cor emerge como um elemento estratégico no *branding* de luxo, atuando como código semiótico que comunica valores de exclusividade, tradição e sofisticação. Os resultados revelam que paletas escuras, neutras e acromáticas (preto e branco) tendem a intensificar percepções de *status* e elegância, enquanto cores quentes despertam emoções e estimulam a intenção de compra. A congruência entre cor e mensagem da marca reforça credibilidade, mas pequenas incongruências podem gerar distinção e interesse. Tendências recentes, como o *quiet luxury* e o uso de cores dessaturadas, refletem a associação entre neutralidade cromática, herança e autenticidade. A revisão destaca lacunas em UX de luxo, abordagens multissensoriais e diferenças culturais e geracionais, apontando direções promissoras para pesquisas futuras.

Palavras-chave: cores; *branding*; marcas de luxo; psicologia das cores; percepção do consumidor; *branding de luxo*; PRISMA.

ABSTRACT (ENG): *This systematic review (2015—2025) synthesizes empirical and theoretical evidence on how color influences the perception of luxury brands, analyzing 30 relevant studies. Color emerges as a strategic element in luxury branding, functioning as a semiotic code that conveys exclusivity, heritage, and sophistication. Findings show that dark, neutral, and achromatic palettes (black and white) enhance perceptions of status and elegance, while warm hues evoke emotional engagement and increase purchase intention. Color-message congruence strengthens brand credibility, whereas moderate incongruence can foster distinction and curiosity. Recent trends such as quiet luxury and the use of desaturated tones reflect the association between chromatic subtlety, authenticity, and timelessness. The review identifies research gaps in digital luxury UX, multisensory brand experiences, and cross-generational or cultural variations, suggesting promising directions for future investigations in color-based brand perception.*

Keywords: *color; branding; luxury brands; color psychology; consumer perception; luxury branding; PRISMA.*

1. Introdução

A cor funciona como um pilar fundamental na arquitetura das marcas de luxo, operando como um sistema semiótico não-verbal que comunica valores essenciais de exclusividade, herança e qualidade superior muito antes de qualquer informação textual ser processada (Pathak; Srivastava, 2023; Singh, 2006). No léxico visual do luxo, paletas cromáticas específicas são empregues para evocar associações imediatas: o preto transmite poder e sofisticação, o dourado e o prateado denotam opulência, e o branco comunica um minimalismo elegante (Labrecque, 2020). Marcas como a *Tiffany & Co.* levaram esta estratégia ao seu apogeu, registando a sua cor icônica como uma marca comercial, garantindo reconhecimento instantâneo e uma associação indelével com a elegância (LIN, 2024). Esta utilização estratégica transcende a mera estética, posicionando a cor como um elemento central que molda a percepção, influencia o humor e orienta o comportamento do consumidor (Singh, 2006; Hidayat *et al.*, 2024).

A necessidade de uma revisão sistemática sobre este tema é justificada por dois fatores. Primeiro, a natureza do consumo de luxo está em constante evolução. Tendências como o "*quiet luxury*" (luxo discreto), que privilegia a sutileza em detrimento da ostentação, e a crescente migração do comércio de luxo para plataformas digitais, alteram fundamentalmente as arenas onde a comunicação visual ocorre (Zhou *et al.*, 2025). Estas mudanças exigem uma compreensão atualizada de como as estratégias cromáticas se adaptam a novos contextos e a novas sensibilidades dos consumidores.

Segundo, nas últimas décadas, pesquisadores de marketing vêm ressaltando que o uso apropriado das cores pode diferenciar produtos dos concorrentes e influenciar percepções ao alterar o humor e sentimentos do público-alvo (Gupta; Dingliwal, 2023). No contexto de produtos premium e de luxo, estudos anteriores já indicavam, por exemplo, que cores mais escuras tendem a elevar as percepções de preço e qualidade (Lee; Choi; Kim, 2018). Contudo, ainda há lacunas sobre como exatamente as cores influenciam a percepção de luxo - seja na avaliação de exclusividade, prestígio ou intenção de compra associada a marcas luxuosas (Lyons; Wien, 2018).

Os objetivos desta revisão são: (1) responder à pergunta "*Como as cores influenciam a percepção dos consumidores sobre marcas de luxo?*"; (2) identificar e avaliar sistematicamente todos os estudos relevantes publicados no período definido; (3) sintetizar as evidências conforme as principais áreas temáticas; (4) avaliar criticamente a integridade metodológica da base de evidências; e (5) identificar e delinear lacunas críticas para orientar futuras investigações.

2. Metodologia

Para garantir o máximo rigor e transparência, esta revisão sistemática foi conduzida em estrita conformidade com as diretrizes do *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) 2020. Trata-se de uma diretriz baseada em evidências, composta por uma lista de verificação de itens e um diagrama de fluxo, desenvolvida para aprimorar a clareza e a transparência no relato de revisões sistemáticas. Essencialmente, o PRISMA orienta os autores a detalhar por que a revisão foi realizada, quais métodos foram empregados (desde a estratégia de busca e critérios de seleção até a avaliação de viés e síntese dos dados) e quais foram os resultados encontrados, permitindo que os leitores avaliem criticamente a robustez da pesquisa e que outros possam replicá-la (Page *et al.*, 2021).

2.1 Estratégia de busca e fontes de dados

A revisão seguiu as diretrizes PRISMA, englobando etapas de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão de estudos relevantes. Foi realizada uma busca sistemática e abrangente nas seguintes bases de dados eletrônicas: *Scopus*, *Web of Science*, *PsycINFO*, *Business Source Premier*, *Taylor & Francis Online* e *SpringerLink*.

Para garantir a captura de literatura cinzenta relevante, foram realizadas buscas complementares no *Google Scholar* e nas listas de referências dos artigos elegíveis. As buscas foram realizadas entre 6 de fevereiro de 2025 e 12 de maio de 2025, para assegurar a inclusão da literatura mais recente. As palavras-chave foram definidas em inglês para ampliar o alcance internacional da busca, incluindo termos referentes a cores, luxo e comportamento do consumidor. Os principais termos utilizados foram:

- Cor: "*color*" OR "*colour*"
- Marca de luxo: "*luxury brands*" OR "*luxury branding*"
- Consumidor: "*consumer perception*" OR "*consumer attitude*" OR "*consumer behavior*"

Dessas derivações, compuseram-se strings de busca combinadas por operadores booleanos. Por exemplo: ("*color*" OR "*colour*") AND ("*luxury brands*" OR "*luxury branding*") AND ("*consumer perception*" OR "*consumer behavior*"). Outras variações incluíram sinônimos (e.g., *consumer attitude* no lugar de *perception*) e, em alguns casos, termos em idiomas locais quando pertinente (por exemplo, "marca de luxo" e "cor" em português) para captar estudos não publicados em inglês. As buscas foram realizadas em títulos, resumos e palavras-chave.

2.2 Critérios de inclusão e exclusão

Foram definidos critérios de inclusão para garantir a relevância dos estudos selecionados.

Critérios de inclusão:

- Publicações entre 1 de janeiro de 2015 e 12 de maio de 2025 (período recente visando captar avanços atuais);
- Estudos empíricos (quantitativos ou qualitativos) ou artigos de revisão teórica que abordassem explicitamente o efeito ou papel da cor na percepção de marcas de luxo pelos consumidores;
- Estudos cobrindo contexto de consumo de luxo (bens duráveis, moda, serviços de luxo, etc.), incluindo experimentos sobre design de embalagens, anúncios, logos, ambientes de loja, etc., desde que ligados à percepção de luxo/exclusividade da marca ou produto;
- Publicação em periódicos ou conferências *peer-reviewed* (ou capítulos de livros e teses relevantes), em qualquer idioma.

Foram excluídos: (a) trabalhos publicados antes de 2015; (b) estudos que tratavam de cores ou de luxo de forma desvinculada (por exemplo, apenas "percepção de luxo" sem menção a cor, ou estudos sobre cor no varejo, mas não focados em marcas de luxo); (c) trabalhos primariamente não-acadêmicos ou não revisados por pares (como artigos de opinião e blogs) que não

constituíssem a base de evidência principal para as alegações da revisão; (d) duplicatas da mesma referência em diferentes bases.

Figura 1 - Diagrama de Fluxo PRISMA. Fonte: elaborado pelos autores.

Na Tabela 1, apresentada abaixo, é possível encontrar a lista completa dos 30 trabalhos que compõem a base desta revisão.

Autores (Ano)	País/ Região	Tipo de estudo	Tópico principal
Bakir *et al.* (2021)	EUA	Estudo Empírico (Qualitativo)	Análise das percepções de luxo da Geração Z, que valoriza a estética e o estilo de vida.
Baxter *et al.* (2018)	Reino Unido	Estudo Empírico (Experimental)	Cores icônicas (ex: azul Tiffany) ativam associações de personalidade da marca (sofisticação).
Broeder (2022)	Misto	Estudo Transcultural (*Survey*)	Investigação sobre as associações de cores com emoção, confiança e exclusividade em diferentes culturas.
Cho & Suh (2020)	Coreia do Sul	Estudo com *Eye-Tracking* (Quase-Exp.)	Cores escuras em grandes superfícies aumentam a percepção de luxo; contraste equilibrado aumenta a preferência de permanência.
Dash (2018)	Índia	Estudo Conceitual	Exploração do impacto emocional e psicológico da cor em estratégias de marketing.

Foroudi *et al.* (2018)	Reino Unido	Estudo Empírico (*Survey*)	Investigação sobre a importância do logo (que inclui cor) na percepção geral da marca.
Gonçalves *et al.* (2023)	Portugal	*Survey* Experimental	Cores quentes geraram maior intenção de compra; preto gerou mais confiança.
Hanzaee & Teimourpour (2020)	Irã	Estudo Empírico (*Survey*)	Influência da cor, usabilidade e estética na experiência do usuário (UX) e no comportamento de compra online.
Hidayat *et al.* (2024)	Indonésia	Revisão Teórica	Análise da psicologia da cor no branding e como ela influencia as decisões de compra.
Japutra *et al.* (2018)	Indonésia	Estudo Empírico (*Survey*)	Análise dos benefícios funcionais e estéticos do logo no fortalecimento da relação consumidor-marca.
Kim *et al.* (2020)	Coreia do Sul	Experimento com Realidade Virtual	Cores suaves (*muted*) e brilhantes (*bright*) evocam percepções estéticas distintas, influenciando emoções e comportamento.
Ko *et al.* (2019)	Coreia do Sul	Estudo Empírico (Misto)	Análise dos atributos de marcas de luxo (qualidade, estética) e a conexão com os consumidores.
Kostić *et al.* (2017)	Sérvia	Revisão Teórica	Discussão sobre o impacto psicológico geral das cores em estratégias de marketing.
Kumar *et al.* (2016)	Índia	Estudo Empírico (Misto)	Identificação dos fatores (incluindo design e cor) que afetam a percepção do consumidor sobre o logo da marca.
Labrecque (2020)	EUA	Revisão Teórica	Consolida teorias de cor e salienta a importância de considerar as três dimensões da cor separadamente.
Lee, Choi & Kim (2018)	Coreia do Sul	Estudo Empírico (Experimental)	Efeito de selos de qualidade na percepção de risco e intenção de compra em e-commerce de luxo.
Li *et al.* (2022)	China	Estudo Empírico (*Survey*)	Relação entre o valor percebido pelo consumidor e a identidade social/pessoal em marcas de luxo.
Lin (2024)	Suécia	Tese de Mestrado (Estudo de Caso)	Estudo de caso sobre o "Azul Tiffany" e a proteção legal da cor como um ativo de marca.
Lyons & Wien (2018)	Noruega	2 Experimentos	A congruência entre a cor e a mensagem do produto reforça a percepção de *premiumness*.
Maghraby *et al.* (2024)	Egito	Revisão Teórica	Análise da psicologia da cor e seu efeito na construção de marcas.
Naumova, Bilan & Naumova (2019)	Ucrânia/ Polônia	Estudo Transcultural (*Survey*)	Análise do comportamento do consumidor de luxo, considerando as variações culturais.
Pathak & Srivastava (2023)	Índia	Revisão Teórica	Papel da cor na criação da identidade da marca e na influência da percepção do consumidor.
Rathee & Rajain (2019)	Índia	Revisão Teórica	Discussão sobre o impacto da cor na percepção e no comportamento de compra do consumidor em geral.
Sanyal *et al.* (2021)	Índia	Estudo Empírico (Survey)	Análise da crescente influência da Geração Z e suas preferências no mercado de luxo.
Sherman & Tobiassen (2015)	EUA	Revisão Teórica	Impacto geral da cor no marketing, servindo como base conceitual.
Volkova & Cho (2025)	EUA	Estudo Empírico (Experimental)	Efeito da temperatura da cor nas atitudes dos usuários em relação a aplicativos móveis hedônicos vs. utilitários.

Wang *et al.* (2022)	China	3 Experimentos	Anúncios em PB aumentam a percepção de luxuosidade e a avaliação do anúncio.
Yu *et al.* (2018)	China	Estudo Empírico (Análise de Dados)	Investigação sobre as preferências de cor na indústria da moda, com base na sazonalidade.
Zhang & Zhao (2019)	China	Estudo Conceitual	Definição do valor da marca de luxo, incluindo singularidade e *status* social.
Zhou *et al.* (2025)	Misto	7 Experimentos e Estudos de Campo	Baixa saturação aumenta o *status* percebido da marca ao evocar herança de continuidade.

Tabela 1 – Estudos Incluídos na Síntese Qualitativa (N=30). Fonte: elaborado pelos autores.

2.3 Processo de seleção e extração de dados

O processo de triagem de títulos e resumos, bem como a avaliação de elegibilidade dos textos completos, foi conduzido por umas das autoras desta revisão. Esta abordagem representa uma limitação metodológica, pois a ausência de um segundo revisor independente aumenta o potencial para o viés de seleção. Foi utilizado um formulário padronizado para a extração de dados, capturando informações sobre autores, ano, país, desenho do estudo, características da amostra, manipulação da variável de cor, variáveis dependentes, principais resultados e conclusões.

2.4 Avaliação da qualidade e risco de viés

Cada um dos 30 estudos incluídos foi submetido a uma avaliação formal de qualidade e risco de viés, utilizando as ferramentas de avaliação crítica do Joanna Briggs Institute (JBI) (Aromataris *et al.*, 2024; Hilton, 2024). A escolha das ferramentas JBI justifica-se pela sua capacidade de avaliar uma vasta gama de desenhos de estudo, incluindo qualitativos, quase-experimentais e transversais analíticos, refletindo a diversidade metodológica da literatura encontrada (Aromataris *et al.*, 2024). A avaliação da qualidade foi realizada pela autora. Para ilustrar a aplicação dessas ferramentas e detalhar os estudos mais representativos que formam o núcleo da análise de resultados, a Tabela 2 apresenta um extrato dessa avaliação, fornecendo uma visão clara da metodologia das principais evidências que fundamentam esta revisão.

Autores (Ano) / País / Desenho do Estudo	Amostra	Variável (eis) de Cor	Resultado (s) Chave	Resumo da Avaliação de Qualidade (JBI)
Labrecque (2020) / EUA / Revisão Teórica	N/A	Matiz, Saturação, Valor	Percepção da marca, comportamento do consumidor	9/11 (JBI SR Checklist): Revisão abrangente com diretrizes metodológicas claras. Risco de viés baixo.
Lyons & Wien (2018) / Noruega / 2 Experimentos	N=158 (Estudo 1), N=162 (Estudo 2)	Cor da embalagem (vermelho vs. verde)	Percepção de *premiumness*	8/9 (JBI Quase-Exp. Checklist): Desenho experimental robusto com manipulações claras. Risco de viés baixo.
Cho & Suh (2020) / Coreia do Sul / Estudo com Eye-Tracking (Quasi-Exp.)	N=26 estudantes de design	Combinações de cores e aplicação espacial	Luxuosidade percebida, preferência de permanência	7/9 (JBI Quase-Exp. Checklist): Uso inovador de eye-tracking; amostra de conveniência limita a generalização. Risco de viés moderado.

Wang et al. (2022) / China / 3 Experimentos	N=152, N=120, N=188	Anúncios a cores vs. preto e branco (PB)	Avaliação do anúncio, luxuosidade percebida	9/9 (JBI Quasi-Exp. Checklist): Múltiplos estudos com amostras diversas reforçam a validade. Risco de viés baixo.
Gonçalves et al. (2023) / Portugal / Survey Experimental	N=302	Paletas de cores (quentes, frias, neutras)	Confiança, intenção de compra	7/9 (JBI Quasi-Exp. Checklist): Boa validade interna; a natureza do survey online pode introduzir variáveis não controladas. Risco de viés moderado.
Kim et al. (2020) / Coreia do Sul / Experimento com Realidade Virtual	N=240	Matiz, Saturação, Valor nas paredes	Percepção estética, emoção, comportamento	8/9 (JBI Quasi-Exp. Checklist): Elevada validade ecológica devido ao uso de RV. Risco de viés baixo.

Tabela 2 – Características e avaliação da qualidade dos estudos incluídos. Fonte: elaborado pelos autores.

3. Principais achados

3.1 O *glamour* do preto e branco: um caso especial na publicidade

Dentro do domínio acromático, a utilização do preto e branco (PB) em publicidade de luxo emerge como uma estratégia eficaz. O estudo experimental de Wang, Wang e Jiang (2022) investigou este fenômeno em profundidade, demonstrando que anúncios em PB aumentam consistentemente a percepção de luxuosidade do produto e melhoram as avaliações gerais do anúncio em comparação com as suas contrapartes a cores.

O mecanismo que explica esse efeito é descrito pela teoria da distância psicológica (Wang; Wang; Jiang, 2022). No cotidiano, a experiência visual é naturalmente saturada de cor, e a sua remoção deliberada, uma quebra dessa norma perceptiva, provoca uma mudança cognitiva no espectador. Ao ser apresentada em preto e branco, a imagem passa a ser percebida como menos literal, mais abstrata e distanciada da realidade imediata. Essa sensação de afastamento reforça a natureza aspiracional e artística do luxo, que se posiciona além do comum. A estética monocromática, por sua vez, desperta associações com arte, nostalgia e atemporalidade, qualidades intrinsecamente ligadas à narrativa de muitas marcas de luxo. O estudo também identificou uma condição: o efeito do preto e branco é significativamente mais forte em produtos de apelo hedônico, voltados ao prazer e à emoção, do que em itens de apelo utilitário, centrados na função.

A utilização do PB pode ser interpretada como um ato de redução semiótica. Ao eliminar a cor, a marca remove uma camada de informação visual que pode ser percebida como superficial ou datada. Esta redução força o consumidor a focar-se em elementos mais fundamentais e duradouros, como a forma, a textura, o jogo de luz e sombra, e o artesanato do produto, qualidades centrais para a proposta de valor do luxo (Wang; Wang; Jiang, 2022).

Porém, apesar da força dos códigos acromáticos, a literatura demonstra que não existe uma "fórmula de cor" universal para o luxo. A eficácia de uma cor é altamente contingente, modulada pelo contexto de aplicação, pela mensagem da marca e pelo ambiente em que é percebida.

3.2 Congruência semântica em embalagens e produtos

O trabalho de Lyons e Wien (2018) oferece uma visão matizada sobre a interação entre cor e mensagem na embalagem de produtos premium. Através de dois experimentos, os autores demonstraram a importância da congruência semântica. Para produtos de natureza hedônica (e.g., um alimento indulgente), a congruência entre a cor e o atributo promovido (e.g., vermelho para realçar um "sabor delicioso") reforça a percepção de *premiumness*. Neste caso, a cor funciona como um reforço da promessa da marca, tornando a comunicação mais coesa e credível (Lyons; Wien, 2018).

Contudo, o estudo revelou um efeito contra-intuitivo para produtos de natureza primariamente utilitária. Nestes casos, uma incongruência moderada (e.g., uma cor inesperada, mas esteticamente agradável) pode aumentar a percepção de *premiumness*. A quebra da expectativa visual atrai a atenção e pode sinalizar que o produto possui uma qualidade ou sofisticação inesperada, elevando-o acima dos concorrentes puramente funcionais (Lyons; Wien, 2018). Isto sugere que, enquanto a congruência gera conforto e clareza, a incongruência controlada pode gerar intriga e distinção.

3.3 Gatilhos afetivos e intenção de compra

O estudo de Gonçalves *et al*. (2023) desafia algumas convenções da psicologia das cores ao investigar o impacto de paletas quentes, frias e neutras na confiança e intenção de compra de produtos de luxo. Contrariamente à associação comum do azul com a confiança (Singh, 2006), os seus resultados indicaram que as cores quentes (vermelho, laranja) geraram níveis mais elevados de intenção de compra. Embora a cor preta, analisada isoladamente, tenha sido a que mais despertou confiança, as cores quentes foram mais eficazes em traduzir essa percepção em ação (Gonçalves *et al*., 2023).

Este fenômeno pode ser explicado pela hipótese do "afeto aspiracional". O consumo de luxo é, em grande medida, impulsionado por emoções e desejos, e não por uma avaliação puramente racional baseada na confiança (Lee; Choi; Kim, 2018). As cores quentes estão psicologicamente associadas a energia, paixão, excitação e poder; emoções altamente congruentes com o desejo aspiracional que alimenta a compra de luxo (Singh, 2006; Pathak; Srivastava, 2023). O azul, ao sinalizar calma e fiabilidade, pode comunicar um atributo que é considerado um pré-requisito básico, mas não o principal gatilho emocional para uma compra de alto envolvimento. Assim, em contextos destinados a provocar uma decisão de compra, como campanhas de lançamento ou botões de "*call-to-action*", as cores quentes podem ser mais eficazes porque se alinham com o estado afetivo subjacente do consumidor de luxo.

3.4 Atmosferas e o ambiente construído

A influência da cor estende-se de forma decisiva aos ambientes físicos e virtuais. O estudo de Cho e Suh (2020), utilizando *eye-tracking*, demonstrou que a aplicação espacial de uma combinação de cores é tão importante quanto as próprias cores. Descobriram que a aplicação de cores escuras em grandes superfícies, como paredes ou chão, aumenta significativamente a percepção de luxo de um espaço de retalho. Além disso, um nível de contraste apropriado entre as cores, nem demasiado extremo, nem ausente, foi crucial para criar um ambiente agradável que aumentava a preferência dos clientes em permanecer na loja.

Complementarmente, a investigação de Kim, Hyun e Park (2020), realizada num ambiente de realidade virtual de um quarto de hotel de luxo, aprofundou a análise das dimensões da cor. Os resultados mostraram que cores suaves (*muted*) e brilhantes (*bright*) podiam evocar percepções estéticas clássicas e expressivas, respectivamente, dentro do mesmo matiz. Estas percepções estéticas, por sua vez, influenciavam as respostas emocionais dos clientes (prazer, dominância) e, consequentemente, os seus comportamentos de aproximação, validando o modelo Estímulo-Organismo-Resposta no contexto dos serviços de luxo.

3.5 Desconstruindo a cor em saturação e valor

A investigação mais recente no campo da cor e marketing move-se para além de uma análise simplista do matiz (e.g., "vermelho vs. azul"), focando-se nas suas dimensões constituintes: saturação (a intensidade ou pureza da cor) e valor/luminosidade (o quão clara ou escura é a cor). Este avanço metodológico, defendido por teóricos como Labrecque (2020), permite uma compreensão mais granular e precisa dos efeitos cromáticos.

Zhou *et al*. (2025) investiga empiricamente a relação entre a saturação da cor e o *status* percebido da marca de luxo. Através de uma série de sete estudos, os autores desvendam uma cadeia causal robusta: uma baixa saturação de cor (cores mais suaves, "lavadas" ou dessaturadas) está associada na mente do consumidor ao desvanecimento causado pela passagem do tempo. Esta associação ativa a percepção de que a marca possui uma rica herança de continuidade, um pilar fundamental do valor de muitas marcas de luxo. Como a herança confere um *status* mais elevado, a utilização de cores de baixa saturação resulta num aumento do *status* percebido da marca (Zhou *et al*., 2025).

Este achado fornece uma explicação teórica para a ascensão da tendência do *quiet luxury*, que se manifesta esteticamente através de paletas de cores neutras e dessaturadas. Não se trata apenas de uma preferência estética minimalista, mas de uma estratégia semiótica que comunica subtilmente longevidade, tradição e autenticidade. No entanto, os autores também identificam uma condição de fronteira crucial: este efeito é atenuado ou mesmo revertido quando uma marca se posiciona explicitamente como inovadora e moderna. Para estas marcas, cores de alta saturação podem ser mais congruentes com a sua proposta de valor, sinalizando energia, novidade e vanguarda (Zhou *et al*., 2025).

3.6 O papel da luminosidade e do contraste

A investigação de Cho e Suh (2020) demonstrou que cores mais escuras (baixo valor) aplicadas a grandes superfícies tendem a ser percebidas como mais luxuosas. A escuridão pode evocar noções de seriedade, peso e substância. No entanto, o seu efeito não é isolado; é a interação entre valor e contraste que otimiza a experiência espacial. Um ambiente totalmente escuro pode ser opressivo, enquanto um ambiente totalmente claro pode parecer insubstancial. É o uso estratégico do contraste entre elementos claros e escuros que cria profundidade visual, sofisticação e um ambiente percebido simultaneamente como luxuoso e convidativo.

4. Discussão, limitações e pesquisas futuras

A compilação e análise dos estudos incluídos nesta revisão não só revelam padrões consistentes, mas também expõem as limitações metodológicas do campo e destacam áreas que permanecem sub exploradas, oferecendo caminhos para futuras investigações.

Esta revisão identificou quatro áreas principais onde a investigação é necessária:

1. **Cor na UX/UI de luxo:** Apesar da explosão do comércio eletrônico de luxo, existe uma notável escassez de investigação sobre como as cores influenciam a percepção de luxo em ambientes digitais. Embora existam princípios gerais sobre psicologia das cores em design de interfaces e experiência do utilizador (UX/UI) (Hanzaee; Teimourpour, 2020; Volkova; Cho, 2025), a sua aplicação específica ao contexto do luxo, onde a criação de uma aura de exclusividade, confiança e experiência *premium* é primordial, permanece um território largamente inexplorado. Futuras pesquisas devem investigar o impacto de paletas de cores, fundos e *layouts* em *websites* e aplicações de marcas de luxo na percepção de qualidade, na confiança do utilizador e na conversão de vendas.

2. **Interações multissensoriais:** A experiência de luxo é inerentemente multissensorial, envolvendo o toque de materiais nobres, o som de um fecho de qualidade ou a fragrância de uma loja (Hultén, 2011). A investigação atual foca-se quase exclusivamente no sentido da visão, ignorando as potenciais interações sinestésicas. É crucial investigar como a cor interage com outros estímulos sensoriais. Por exemplo, uma cor tradicionalmente associada ao luxo, como o preto, mantém o seu efeito numa embalagem de material leve e frágil? Como a percepção de uma cor é alterada pela iluminação do ambiente? Estudos futuros devem adotar uma abordagem multissensorial para refletir mais fielmente a complexidade da experiência de luxo.

3. **Nuances geracionais e culturais:** A globalização do mercado de luxo exige uma maior atenção às variações culturais na interpretação das cores. Os consumidores mais jovens, nomeadamente a Geração Z, estão a redefinir o conceito de luxo (Bakir *et al*., 2021). As suas preferências estéticas, moldadas pela cultura digital e por novos valores, podem divergir significativamente das gerações anteriores. Há uma necessidade de investigar se esta geração responde de forma diferente a paletas de cores não convencionais no luxo, como tons pastel, neons ou combinações mais ousadas, que são cada vez mais visíveis em colaborações e no *streetwear* de luxo.

4. **Mediadores psicológicos:** Muitos estudos demonstram que a cor tem um efeito, mas menos investigações se aprofundam no porquê desse efeito ocorrer. Futuras pesquisas devem focar-se em testar os mecanismos psicológicos mediadores, como a ativação emocional (*arousal*), a fluência cognitiva (a facilidade com que a informação é processada), as associações simbólicas ou a adequação estética. Compreender estes processos subjacentes permitiria aos gestores de marca aplicar a cor de forma mais precisa e estratégica, alinhando a paleta cromática com o objetivo psicológico desejado (e.g., usar uma cor de alta ativação para um lançamento de edição limitada; usar uma cor que evoca herança para reforçar a tradição).

5. Conclusão

Esta revisão sistemática confirma que a cor não é um mero elemento decorativo, mas sim um ativo estratégico de primeira ordem na construção e gestão de marcas de luxo. As evidências compiladas entre 2015 e 2025 demonstram que as escolhas cromáticas têm o poder de comunicar sofisticação, moldar atitudes e impulsionar o comportamento do consumidor de forma significativa.

A síntese dos achados revela que, embora paletas acromáticas e neutras constituam uma base segura e eficaz para sinalizar luxo clássico, o impacto mais profundo da cor reside na sua aplicação contextual e multidimensional. A eficácia de uma cor depende da sua congruência com a mensagem da marca, do seu alinhamento com o estado afetivo do consumidor e da sua aplicação inteligente no espaço físico ou digital. A investigação mais recente sublinha a importância de ir para além do matiz, mostrando como a saturação pode ser um poderoso veículo para comunicar herança e *status*.

Para os gestores de marca, as implicações são claras: a estratégia de cor deve ser deliberada, informada por evidências e alinhada com o posicionamento da marca. A ousadia cromática, quando coerente com a narrativa da marca, pode ser uma poderosa ferramenta de diferenciação.

Em suma, a cor deve ser tratada pelas marcas de luxo como um ativo estratégico de branding. Pesquisas e aplicações futuras que aprofundem o elo entre paletas cromáticas e o imaginário de luxo certamente auxiliarão profissionais a criar experiências de marca mais impactantes e alinhadas às expectativas do seu público, fortalecendo assim o valor das marcas de luxo no longo prazo.

Referências

AROMATARIS, E. *et al*. **JBI Manual for Evidence Synthesis**. JBI, 2024. DOI: 10.46658/JBIMES-24-01. Disponível em: https://synthesismanual.jbi.global.

BAKIR, A. *et al*. Is it love or just like? Generation Z's brand relationship with luxury. **Journal of Product & Brand Management**, v. 30, n. 8, p. 1159-1173, 2021.

BAXTER, S. *et al*. Roses are red, violets are blue, sophisticated brands have a Tiffany hue: The effect of iconic brand color priming on brand personality judgments. **Journal of Brand Management**, v. 25, n. 4, p. 384-394, 2018.

BROEDER, P. Colours of emotion, trust, and exclusivity: a cross-cultural study. **Color Culture and Science Journal**, v. 14, n. 2, 2022.

CHO, J. Y.; SUH, Y. G. Spatial color efficacy in perceived luxury and preference to stay: an eye-tracking study of retail interior environment. **Frontiers in Psychology**, v. 11, p. 296, 2020.

DASH, M. The psychology of colour in marketing. **International Journal of Business and Management Invention**, v. 7, n. 8, p. 50-54, 2018.

FOROUDI, P. *et al*. A new approach to brand logo perception. **Journal of Business Research**, v. 85, p. 463-473, 2018.

GONÇALVES, A. S. *et al*. The influence of color in the decision making process: luxury brands. *In*: Theory and Applications in the knowledge economy (take), 7., 2023, Sopot. **Anais [...].** Sopot, 2023.

GUPTA, D.; DINGLIWAL, U. Colours in Branding: Creating Brand Identity and Influencing Consumer Perception. **Ramanujan International Journal of Business and Research**, v. 8, n. 2, p. 11-25, 2023.

HANZAEE, K. H.; TEIMOURPOUR, B. Web user experience and consumer behaviour: the influence of colour, usability and aesthetics on the consumer buying behaviour. **Test Engineering and Management**, v. 83, p. 14916-14929, 2020.

HIDAYAT, T. *et al*. The psychology of color in business branding: how color influences purchasing decisions. **Asian Journal of Management and Business Research**, v. 4, n. 1, p. 1-11, 2024.

HILTON, M. JBI critical appraisal checklist for systematic reviews and research syntheses (product review). **Journal of the Canadian Health Libraries Association / Journal de l'Association des bibliothèques de la santé du Canada**, v. 45, n. 3, 2024. DOI: 10.29173/jchla29801.

HULTÉN, B. Sensory marketing: the multi-sensory brand-experience concept. **European Business Review**, v. 23, n. 3, pp. 256-273, 2011.

JAPUTRA, A. *et al*. The impact of brand logo identification on consumer-brand relationship. **Journal of Brand Management**, v. 25, n. 3, p. 191-203, 2018.

KIM, D.; HYUN, H.; PARK, J. The effect of interior color on customers' aesthetic perception, emotion, and behavior in the luxury service. **Journal of Retailing and Consumer Services**, v. 57, p. 102252, 2020.

KO, E. *et al*. What is a luxury brand? A hybrid philosophy of art and luxury. **Journal of Business Research**, v. 95, p. 24-32, 2019.

KOSTIĆ, M. *et al*. The psychological impact of colors in marketing. **International Journal Vallis Aurea**, v. 3, n. 2, p. 42-54, 2017.

KUMAR, V. *et al*. What makes a logo likable? A framework for logo evaluation. **Journal of Brand Management**, v. 23, n. 4, p. 391-410, 2016.

LABRECQUE, L. I. Color research in marketing: theoretical and technical considerations for conducting rigorous and impactful color research. **Psychology & Marketing**, v. 37, n. 7, p. 855-865, 2020.

LEE, S. A.; CHOI, J.; KIM, H. W. Selling luxury products online: The effect of a quality label on risk perception and purchase intention. **Journal of Electronic Commerce Research**, v. 19, n. 1, p. 18-33, 2018.

LI, G. *et al*. How consumer perceived value affects brand identity in the luxury market. **Frontiers in Psychology**, v. 13, 2022.

LIN, Y. ***Color as a brand:*** *the legal landscape of Tiffany Blue and comparative insights into color trademark protection*. 2024. Dissertação (Mestrado) — Department of Business Law. Lund: Lund University, 2024.

LYONS, S. J.; WIEN, A. H. Evoking premiumness: how color-product congruency influences premium evaluations. **Food Quality and Preference**, v. 64, p. 103-110, 2018.

MAGHRABY, T. M. *et al*. The psychology of color and its effect on branding. **Journal of Textiles, Coloration and Polymer Science**, v. 21, n. 2, p. 355-363, 2024.

NAUMOVA, O.; BILAN, S.; NAUMOVA, M. Luxury consumers' behavior: a cross-cultural aspect. **Innovative Marketing**, v. 15, n. 4, p. 1-13, 2019.

PAGE, M. J. *et al*. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. **BMJ**, v. 372, n. 71, 2021. DOI: 10.1136/bmj.n71.

PATHAK, A.; SRIVASTAVA, M. Colours in branding: creating brand identity and influencing consumer perception. **Ramanujan International Journal of Business and Research**, v. 8, n. 2, p. 11-25, 2023.

RATHEE, R.; RAJAIN, P. Impact of colour on consumer behaviour. **International Journal of Research and Analytical Reviews**, v. 6, n. 1, 2019.

SANYAL, S. N. *et al*. The rising influence of Gen Z in the luxury market. **Journal of Fashion Marketing and Management**, v. 25, n. 4, p. 660-677, 2021.

SHERMAN, E.; TOBIASSEN, M. The impact of color on marketing. **SAGE Open**, v. 5, n. 3, 2015.

SINGH, S. Impact of color on marketing. **Management Decision**, v. 44, n. 6, p. 783-789, 2006.

VOLKOVA, A.; CHO, H. Warm for fun, cool for work: the effect of color temperature on users attitudes and behaviors toward hedonic vs. utilitarian mobile apps. **Journal of Research in Interactive Marketing**, v. 19, n. 1, 2025.

WANG, Y.; WANG, X.; JIANG, L. What is the glamor of black-and-white? The effect of color design on evaluations of luxury brand ads. **Journal of Consumer Behaviour**, v. 21, n. 5, p. 973-986, 2022.

YU, Y. *et al*. Color preferences in fashion: A study of seasonal variations. **Color Research & Application**, v. 43, n. 2, p. 248-257, 2018.

ZHANG, L.; ZHAO, H. Top luxury brand and brand value. **Journal of Product & Brand Management**, v. 28, n. 2, p. 185-199, 2019.

ZHOU, X. *et al*. The color of status: color saturation, brand heritage, and perceived status of luxury brands. **Journal of Consumer Research**, 2025. Disponível em: https://academic.oup.com/jcr/advance-article/doi/10.1093/jcr/ucaf029/8120421?login=false. Acesso em: 20 nov. 2025.

TRANSVERSO

11 **A criação de um ninho de insignificâncias**

recebido em 15/10/2025
aprovado em 15/11/2025

A criação de um ninho de insignificâncias

Tainan Èvelin de Oliveira Pedroso
tainanevepedroso@gmail.com
Universidade Federal de Pelotas

Andreza Soares de Siqueira
andreza.siq3@gmail.com
Universidade Federal de Pelotas

Kelly Wendt
kelly.wendt@ufpel.edu.br
Universidade Federal de Pelotas

> Principais elementos do cisco são: gravetos, areia, cabelos, pregos, trapos, ramos secos, asas de mosca, grampos, cuspe de aves, etc. [...] Depois de assentado em lugar próprio, o cisco produz material de construção para ninhos de passarinhos. [...] O cisco há de ser sempre aglomerado que se iguala a restos. Que se iguala a restos a fim de obter a contemplação dos poetas (Barros, 2010, p. 400-401).

Dentre o caminhar na natureza, na aleatoriedade da escolha de um elemento caído no chão, há aquele determinado galho, pluma, pedra, folha que chama mais a atenção, que "toca" de uma forma que não se sabe explicar, ou seja, por algo que há ali presente neste determinado elemento, ele deixa de ser apenas mais um, adquirindo um significado singular. Ademais, a palavra "insignificâncias" é proposital para causar incômodo e reflexão, pois no momento em que o objeto é "(a)colhido" este torna-se significante e extraordinário: "Poderoso para mim não é aquele que descobre ouro. Para mim poderoso é aquele que descobre as insignificâncias (do mundo e as nossas)" (Barros, 2007, p. 19).

Assim, confere-se um significado próprio a movimentos que, diante de um olhar humano superficial ou pouco contemplativo - traduzido pela expressão corriqueira "dar uma olhada" -, constituiriam tão somente elementos aleatórios, desinteressantes, insignificantes e irracionais na trajetória da ave observada. Nesse contexto, objetiva-se demonstrar que, ao realizarmos movimentos típicos das aves, notadamente observar, coletar e construir, adquirimos uma visão que lhes é peculiar, é dizer, compreendemos a possibilidade de ver sob outras perspectivas.

Referências

BARROS, Manoel de. **Poesia Completa**. São Paulo: Leya, 2010.

BARROS, Manoel de. **Tratado geral das grandezas do ínfimo**. Rio de Janeiro: Record, 2007.