

CULTURAS DE DESIGN E SUAS TRANSIÇÕES: NOVAS PERSPECTIVAS NO PÓS-DESENVOLVIMENTO

EVOLVING DESIGN CULTURES: FRESH PERSPECTIVES ON POST-DEVELOPMENT

Lucas Osorio Alves Silva^{1*}

Debora Barauna²

*Autor para correspondência: luhcasalves@gmail.com

Resumo: O conceito de desenvolvimento tem gerado debates que refletem sobre as condições socioculturais contemporâneas e o futuro da humanidade. Pesquisadores do sul global estão propondo alternativas sistêmicas que imaginam uma nova forma de humanidade, em que as autonomias cultural e política assumem o protagonismo. Tais abordagens sugerem que as transições sociais, necessárias nesse contexto, podem ser orientadas pelo *design*, promovendo futuros mais sustentáveis sob as perspectivas social, econômica e ambiental. Nesse cenário, este estudo recorre às obras de Arturo Escobar para explorar o pós-desenvolvimento como uma ampliação das culturas de *design*, anteriormente definidas pela abordagem de solução racional de problemas de Herbert Simon, pela crítica à ordem social funcionalista de Klaus Krippendorff e pelo modelo híbrido de *design* em um contexto pós-humano de Laura Forlano. O artigo propõe uma leitura do *design* pós-desenvolvimentista, destacando sua relevância para reimaginar a prática do *design* como um motivador de transformações sociais, econômicas e ecológicas.

Palavras-chave: pós-desenvolvimento; culturas de *design*; transições sociais.

Abstract: The concept of development has sparked debates that reflect on contemporary sociocultural conditions and the future of humanity. Researchers from the Global South are proposing systemic alternatives that envision a new form of humanity, where cultural and political autonomy takes center stage. These approaches suggest that the necessary social transitions in this context can be guided by design, promoting more sustainable futures from social, economic, and environmental perspectives. In this context, this study draws on the works of Arturo Escobar to explore post-development as an expansion of design culture, previously defined by Herbert Simon's rational problem-solving approach, Klaus Krippendorff's critique of the stable functionalist social order, and Laura Forlano's hybrid model of design in a post-human

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) – Porto Alegre (RS), Brasil.

² Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) – Porto Alegre (RS), Brasil.

context. This essay offers an interpretation of post-developmental design, highlighting its relevance in reimagining design practice as a catalyst for social, economic, and ecological transformation.

Keywords: post-development; design cultures; social transitions.

INTRODUÇÃO

A crítica às consequências desastrosas do desenvolvimento nas esferas sociais, ambientais e econômicas tem sido levantada há pelo menos três décadas por autores do sul global, como Shiva (1989), Sousa Santos (1994) e Santos (2023), entre outros. Eles argumentam que as práticas desenvolvimentistas, frequentemente impostas como modelos únicos de prosperidade, seguem lógicas colonizadoras que ignoram as especificidades culturais e ambientais dos países ditos subdesenvolvidos ou em desenvolvimento, promovendo um caminho de crescimento econômico em detrimento do bem-estar socioambiental. Em contraste, as propostas do pós-desenvolvimento deslocam o foco do crescimento econômico para o “bem viver” das comunidades, privilegiando a autonomia sociocultural e política dos indivíduos e dos coletivos da sociedade civil.

Nesse contexto, o *design* emerge como um potencial agente de transformação, capaz de sistematizar e acompanhar as transições sociais necessárias para que as ideias de indivíduo, cultura e natureza sejam ressignificadas. Como afirma Arturo Escobar (2018, p. 10), “o *design* é ontológico no sentido de que todos os objetos, ferramentas e serviços liderados pelo *design* trazem maneiras particulares de ser, conhecer e fazer”. Essa perspectiva sugere que o *design* pode atuar como um mediador de transições culturais, favorecendo a valorização de práticas locais e comunitárias que respeitem os ritmos e limites da natureza, confrontando as estruturas produtivas globais que frequentemente resultam em trocas desiguais de poder e conhecimento (Escobar, 2018).

Além de Escobar, outros autores contribuem para a compreensão dessas dinâmicas, como Esteva e Prakash (1998), que criticam a noção de desenvolvimento como um processo homogêneo e prescritivo que ignora a diversidade cultural; Illich (1973), que propõe uma visão de convivialidade que prioriza a autonomia comunitária sobre a imposição tecnológica; e Federici (2004), que discute a relação entre o capitalismo, o patriarcado e as práticas de expropriação que se intensificam com o desenvolvimento. Todos esses autores compartilham uma crítica comum ao paradigma dominante e destacam a importância de práticas socioculturais que resistam às imposições do modelo econômico atual.

Com base em tais reflexões, este artigo examina como a história e a evolução das culturas de *design*, desde a solução racional de problemas proposta por Simon (1981), passando pela crítica de Krippendorff (2006) à ordem social funcionalista estável, até o modelo híbrido de *design* pós-humano sugerido por Forlano (2017), podem contribuir para uma reconfiguração do *design* como motor de transições culturais e ecológicas necessárias.

A relevância deste artigo reside na exploração da constante transformação e expansão das culturas de *design*, sobretudo na proposta de um *design* empático e centrado no ser humano. À medida que a sociedade enfrenta mudanças rápidas e complexas – sejam elas tecnológicas, sociais, econômicas e/ou ambientais –, o *design* vê-se desafiado a repensar suas práticas e teorias para responder de forma mais sensível e inclusiva às necessidades emergentes.

Revisões contínuas das teorias do *design* são, portanto, imprescindíveis, pois permitem a adaptação das práticas de *design* às dinâmicas contemporâneas, garantindo que o campo se mantenha relevante e alinhado com os valores da sociedade à qual se destina. Assim, entender que as culturas de *design* se amplificam e se diversificam em resposta às mudanças sociais é necessário para que ele continue a promover impactos positivos, ao adotar abordagens mais justas, participativas e sustentáveis. Este artigo contribui para tal entendimento ao explorar a ampliação das culturas de *design* no contexto pós-desenvolvimentista, afirmando

a necessidade de um *design* que vá além da mera solução de problemas e se posicione como um agente alinhado às transformações culturais, sociais e ecológicas.

Por fim, esta análise busca evidenciar como o *design*, ao ampliar seu campo de atuação para além das soluções tradicionais, pode fortalecer dinâmicas sociais mais justas e sustentáveis, alinhando-se às perspectivas do pós-desenvolvimento. O momento atual exige uma reflexão crítica sobre as dinâmicas de desenvolvimento e suas implicações, abrindo espaço para um debate sobre a ampliação das culturas de *design* como caminhos para novas práticas socioculturais que promovam o bem-estar coletivo.

O DESIGN E O PROBLEMA

Embora a prática seja frequentemente destacada nos estudos de *design*, esse campo do conhecimento vai além dos processos sobre como as coisas devem ser feitas; ele também oferece um conjunto de teorias que ajudam a consolidar o campo, tornando teoria e prática intrinsecamente conectadas e interdependentes. Um dos marcos iniciais da teoria do *design* pode ser atribuído às contribuições de Simon (1981) em seu livro *As ciências do artificial*.

Simon propôs uma sistematização que abrange áreas como engenharia, administração e arquitetura, oferecendo uma metodologia que permite a qualquer profissional envolvido na resolução de problemas – por meio de escolhas, sínteses e decisões – adotar uma abordagem científica em seu trabalho. Para Simon (1981), os atos projetuais devem ser direcionados por objetivos, funcionalidades e propósitos específicos, fazendo com que o processo de projetar seja uma atividade técnica e estruturada. Nesse contexto, o problema do *design* estabelece-se como ponto de partida fundamental para projetos que seguem tal abordagem.

A importância da obra de Simon como referência na cultura de *design* foi destacada por Nigel Cross, que em 1984 compilou textos fundamentais no livro *Developments in Design Methodology*, consolidando Simon como um teórico-chave no campo do *design*. A visão racional e positivista de Simon foi amplamente debatida e expandida por autores como Fry (2008), Buchanan (1992) e Margolin (2002), todos focados na sistematização do *design* como uma ciência que parte de problemas lógicos de projeto. Essa perspectiva trata o *design* como uma série de etapas que seguem a dicotomia problema/solução de forma objetiva e estruturada. Todos esses nomes formam uma base sólida para as teorias de *design* estudadas dentro de espaços acadêmicos.

Ao explorar as ideias de Simon (1981), é possível compreender o *design* como uma metodologia voltada para a solução de problemas, adotando a visão de “como as coisas podem ser” para reforçar a cultura do artificial. Simon aplicou a lógica científica da resolução de problemas aos processos de tomada de decisão, o que gerou uma abordagem utilitarista do *design*: diante de um problema, o *design* é capaz de solucioná-lo por meio de uma lógica técnica e matemática.

Uma vez que o problema da otimização, uma vez formalizado, é um problema matemático, ordinário – maximizar uma função sujeita a restrições – é evidente que a lógica usada para deduzir a resposta é a lógica ordinária do cálculo de predicados na qual a matemática assenta (Simon, 1981).

Assim, sua proposta adota uma austeridade matemática que aproxima o problema de uma equação lógica, visando sempre a uma solução funcional e eficiente.

Ao focar no problema como o eixo central do *design*, entretanto, tal abordagem tende a ignorar a complexidade e a subjetividade dos contextos sociais, que são cada vez mais reconhecidos no mundo contemporâneo. O *design* limitado a uma lógica de problema/solução não considera a diversidade de experiências, práticas culturais e modelos mentais que emergem em contextos plurais. Essa crítica é sustentada por autores do sul global, como

Escobar (2018), que propõe um *design* para a autonomia e a transformação social, e Bonsiepe (1997), que enfatiza a importância da contextualização cultural do *design*. Ambos destacam a necessidade de expandir a prática do *design* para além das soluções técnicas, integrando saberes locais e formas diversas de ver o mundo.

Nesse sentido, é fundamental questionar as limitações do *design* convencional e propor enfoques que levem em conta múltiplas soluções criativas para problemas complexos, especialmente em contextos pós-desenvolvimentistas. Ao incluir perspectivas variadas, como as defendidas por Manzini (2017) e Tonkinwise (2015), o *design* pode explorar não apenas o que “as coisas devem ser”, mas também o que elas “podem se tornar”, valorizando a cocriação e o engajamento comunitário como estratégias centrais para o desenvolvimento de soluções mais justas e inclusivas.

Ao restringir o *design* a problemas específicos, corre-se o risco de selecionar apenas um deles em detrimento de outros, limitando assim as soluções a essa única questão, que pode ser uma construção artificial. Ao priorizar um único problema de projeto, o processo de desenvolvimento de soluções torna-se controlado e lógico, sem considerar a diversidade de modelos mentais transculturais, as práticas plurais e as realidades marginalizadas dos participantes. Essa discussão pode ser aprofundada à luz das premissas do pós-desenvolvimento, que valorizam não apenas as diferentes abordagens de *design*, mas também enriquecem a diversidade de saberes e as variadas formas de intuir, crer, sentir, pensar e expressar.

A cultura do *design*, quando circunscrita a uma abordagem simplista de problema e solução, torna-se menos relevante em contextos pós-desenvolvimentistas, pois ignora as múltiplas diversidades que são essenciais para o ato de projetar, incluindo tanto aspectos técnicos quanto as particularidades de cada projetista. O envolvimento de diferentes estratégias e a inclusão de várias vozes ressaltam que “nenhuma solução pode ser exclusivamente técnica e nenhum processo de *design* pode ser considerado apenas em termos de resolução de problemas” (Manzini, 2017, p. 59). O *designer* tem de estar atento à sociedade na qual está inserido, mas também precisa buscar na crítica um forte elemento projetual. É necessário reimaginar uma sociedade mais justa, e o *design* precisa entender o quanto da sua origem foi responsável por criar e fazer a manutenção dessa sociedade insustentável.

Reconhecendo a importância do problema na cultura do *design*, é viável propor, no contexto pós-desenvolvimentista, uma ampliação que possibilite a geração de diversas soluções criativas para múltiplos problemas ou propósitos, permitindo que diferentes maneiras de enfrentar os desafios de projeto sejam exploradas. Embora oferecer uma solução sistemática para um problema por meio do *design* possa ser eficaz em contextos específicos, é fundamental entender que existem diversas formas de expor e resolver desafios em contextos subjetivos.

Além disso, é deveras importante ir além de um modelo mental segmentado que limita a resolução de problemas a uma lógica do norte global, que tende a marginalizar e desvalorizar formas de conhecimento não ocidentais, como o cuidado, o direito e as ciências e economias alternativas. Portanto, esse entendimento pós-desenvolvimentista critica as abordagens tradicionais do *design* por não considerarem as realidades sociais e ecológicas complexas, enfatizando a necessidade de um *design* que promova a sustentabilidade e a justiça social.

Ainda assim, o *design* possui a capacidade de tratar de problemas artificialmente criados em projetos. Em face de desafios contemporâneos, como a insegurança alimentar, a pobreza e as crises climáticas e energéticas, práticas de *design* situadas podem gerar soluções cocriativas entre *designers* e comunidades locais. Embora tais abordagens possam não dar conta da totalidade do sistema que gera essas crises, a validade de resolver problemas localizados é inegável. Krippendorff (2006) contribuiu para essa discussão ao destacar a subjetividade e o significado nos projetos de *design*, propondo que a prática do *design* deve ir além da mera resolução de problemas e pode incorporar as experiências e as vozes de todos os envolvidos, o que enriquece a cultura do *design* em um contexto de pós-desenvolvimento.

O DESIGN E O SIGNIFICADO

Krippendorff (2006), em sua obra *The semantic turn* (“A virada semântica”), propõe uma reinterpretação do *design*, argumentando que cada projeto possui propósitos e objetivos intrínsecos à linguagem e às narrativas do que deve mudar, do que precisa ser realizado, de como e por quem. Assim, a virada semântica enfatiza a centralidade do ser humano, reconhecendo que o significado – intimamente ligado à cultura – é fundamental em todas as definições de projeto.

Krippendorff (2006) sugere que a cultura de *design* deve evoluir de uma preocupação meramente estética com produtos tangíveis para a criação de artefatos que façam sentido para os usuários, ampliando seu impacto e apoiando comunidades em transformação rápida. Essa visão é corroborada por autoras do sul global, como Dandekar (2016) e Amatullo (2012), que também ressaltam a relevância de uma abordagem culturalmente informada no *design*, considerando a complexidade das interações sociais e as realidades locais.

Krippendorff defende a ideia de que o *design* deve olhar para as particularidades culturais na sua prática, desafiando a noção de uma estética universal que dominou a tradição do *design* industrial. Ele afirma: “A virada semântica desafia a submissão cega dos *designers* a uma ordem social funcionalista estável, que é anacrônica ao tipo de sociedade vivenciada hoje” (Krippendorff, 2006 p. 6). Assim, ao adotar essa nova perspectiva, é crucial entender que o *design* não se limita a produzir objetos, mas é, essencialmente, uma atividade criativa que propõe significados e interações que ressoam com os usuários.

Ao discutir o marco histórico do *design* na Revolução Industrial, é evidente que a ênfase na criação de uma estética universal não considerou as variáveis culturais e as características locais. Dandekar (2016) argumenta que essa produção em massa, destinada a todos, negligenciou as nuances que expressam diferentes culturas, resultando em uma estética homogênea ligada à industrialização. Tal abordagem frequentemente priorizava as intenções dos produtores sobre as necessidades dos usuários, uma crítica que é também compartilhada por Krippendorff (2006), ao afirmar que a lógica de produção, produto e lucro predominou na era industrial, desconsiderando a complexidade das práticas culturais locais e suas particularidades artísticas. Portanto, a reorientação sugerida por Krippendorff (2006), somada à evolução desse pensamento proposta por vozes do sul global, revela a necessidade de culturas de *design* que não apenas respondam a problemas, mas que também construam significados relevantes, respeitando a diversidade cultural e as experiências subjetivas dos usuários em um mundo em constante mudança.

Reconhecendo que a lógica de produtor-produto-lucro predominou no *design* nos últimos dois séculos, é fundamental questionar até que ponto a cultura do *design* tem contribuído para um padrão de consumo insustentável e, conseqüentemente, qual tipo de “desenvolvimento” os *designers* desejam promover por meio das inovações que oferecem. No contexto do desenvolvimento profissional, os *designers* devem se concentrar cada vez mais em fornecer soluções educacionais para aprimoramentos imediatos *online*? Nos aspectos de desenvolvimento social, sua missão deve ser projetar serviços e produtos visando a um aumento do PIB? Para o desenvolvimento sustentável, devem os *designers* propor serviços alicerçados em *green bonds*³?

Tais indagações abrem espaço para um leque de outras reflexões sobre a cultura do *design*: será viável que essa cultura continue a projetar na mesma direção atual? É possível persistir no caminho do desenvolvimento, onde desejos são explorados, significados são construídos artificialmente, problemas são abordados com soluções localizadas e não sistêmicas e o sucesso comercial é o foco do *designer*? Diante de um mundo contemporâneo

³ *Green bonds* são instrumentos financeiros destinados a financiar projetos que têm benefícios ambientais, como energias renováveis, eficiência energética e gestão sustentável da água. Esses títulos são emitidos por governos, instituições financeiras ou empresas para atrair investidores interessados em promover a sustentabilidade e a mitigação das mudanças climáticas.

caracterizado pela produção em massa, independentemente do artefato, o *design* revela-se um instrumento poderoso, por meio do qual o indivíduo molda suas ferramentas e ambientes e, por extensão, a sociedade e a si mesmo. Essa realidade demanda dos *designers* altos níveis de compreensão social e responsabilidade moral. Tais questionamentos se tornam ainda mais relevantes quando se considera que “a virada semântica é uma semente para o *design* se redesenhar por meio de seu discurso” (Krippendorff, 2006, p. 12).

Krippendorff (2006) sugere uma ampliação da perspectiva da cultura de *design*, deslocando o foco da discussão industrial de forma e função para a criação de significado por meio dos artefatos, em colaboração com a sociedade. Além disso, o autor acrescenta que não existem princípios estéticos universais, uma posição que se alinha com as propostas do pós-desenvolvimento, que por sua vez busca “desafiar a ontologia moderna do universalismo em prol da multiplicidade de universos possíveis. Esse é o significado de reivindicar um pluriverso” (Khotari *et al.*, 2021, p. 30).

Portanto, é imprescindível fortalecer ainda mais as culturas de *design*, direcionando um olhar mais atento às características e práticas locais, de modo a cultivar significados e transformações sociais – levando o *design* a ter mais envolvimento com as comunidades projetuais. Assim, os projetos podem se tornar exercícios capazes de preparar as culturas de *design* para os desafios do pós-desenvolvimento. Ao resgatar os ensinamentos de Nego Bispo em *A terra dá, a terra quer*, é necessário menos desenvolvimento e mais envolvimento (Santos, 2023).

Os contextos sociais contemporâneos são fluidos e complexos, exigindo dos *designers* que dediquem mais atenção à criação de significados que ressoem com a sociedade. Como afirma Krippendorff (2006 p. 13),

a virada semântica que o *design* está experimentando está correlacionada com várias grandes mudanças intelectuais, culturais e filosóficas [...], além de ser influenciada por mudanças radicais no ambiente social e tecnológico em que o *design* é hoje praticado.

Esse novo cenário, que se estenderá ao pós-desenvolvimento, pode indicar que o ato de projetar em colaboração muitas vezes se torna egocêntrico e não dialoga com a complexidade social, destacando a necessidade de que os projetos sirvam como oportunidades para um *design* mais participativo. No que diz respeito à produção de significado, os *designers* devem evitar restringir suas abordagens às próprias perspectivas e experiências, priorizando as vivências e a organização social coletivas.

As ideias de Krippendorff (2006) destacam-se ao integrar a prática da reflexão na ação, proposta por Schön (2000), com a precisão científica de Simon (1981). Isso permite ao autor desenvolver uma doutrina cuidadosa sobre como atribuir sentido às coisas, reconhecendo que esse sentido é essencialmente humano. Sua visão pragmática reflete a época em que vive, posicionando o *design* no contexto do Antropoceno, um aspecto crucial da obra de Krippendorff. Ao considerar o cenário social atual e futuro, é fundamental reconhecer que a perspectiva centrada no humano tem suas limitações. Nesse sentido, a visão de transumanismo de Laura Forlano (2017) destaca-se como uma importante contribuição, enfatizando a necessidade de as culturas de *design* incorporarem a igualdade entre humanos e não humanos.

O DESIGN PÓS-HUMANO

Embora Krippendorff (2006) defenda a ideia de que a virada semântica deve ser centrada no humano e que os *designers* têm o potencial de produzir significados, ele não amplia a visão da cultura de *design* para incluir uma relação que transcenda os próprios *designers*,

incorporando a sociedade e os não humanos. A tecnologia, por sua vez, não apenas expande a atuação dos *designers* na sociedade, mas também dissemina sua lógica e modelo mental, desafiando-os a projetar em contextos sociotécnicos que se tornam cada vez mais subjetivos e complexos.

Nesse cenário, emergem novos desafios que ultrapassam as áreas de atuação tradicionais dos *designers*, como o transumanismo. Assim, é fundamental que esses profissionais desenvolvam um alto nível de compreensão social e responsabilidade moral. Culturas de *design* pós-desenvolvimentista devem, portanto, focar na discussão sobre novas metodologias, abordagens e práticas, levando em conta questões emergentes como ontologia orientada a objetos, teoria não representacional e decolonialidade.

Forlano (2017), ao vincular o pós-humanismo ao *design*, sugere abordagens híbridas que repensem a pesquisa e a prática na área, deslocando o foco do *design* centrado no humano/usuário para uma perspectiva que contemple sistemas sociotécnicos complexos. Esses sistemas enfatizam as interconexões entre humanos e não humanos, utilizando conceitos como ontologia orientada a objetos, teoria não representacional e transumanismo, além de revisitar a teoria ator-rede de Latour. A autora destaca que “*design* emergente pode apoiar melhor valores como igualdade e justiça para humanos e não humanos que foram tradicionalmente ignorados nos processos de *design*” (Forlano, 2017, p. 16).

As críticas de Forlano ao Iluminismo baseiam-se na ideia de que a centralidade do homem no mundo marginalizou outras formas de vida e existência, resultando em um destino inevitável: a exploração do mundo para o benefício do capital. Essa perspectiva associa a cultura de *design* a modelos econômicos neoliberais e capitalistas, que promovem uma visão do indivíduo como usuário ou consumidor, enfraquecendo o senso de pertencimento a comunidades ou grupos capazes de enfrentar as explorações perpetradas por governos e corporações.

Além disso, a visão antropocêntrica, originada no Iluminismo e amplamente disseminada pelo norte global, serve como base para o conceito de desenvolvimento, que privilegia o progresso humano em detrimento de outros seres. Segundo Escobar (2018, p. 35),

passadas algumas décadas do chamado “desenvolvimento”, o mundo está, sem dúvida, em uma crise – sistêmica, múltipla e assimétrica – que demorou para se concretizar, mas que hoje se estende por todos os continentes.

Esse modelo de desenvolvimento resulta em dominação, uma vez que desvaloriza as culturas tradicionais locais e compromete a autenticidade de seus conteúdos, à medida que se conforma a criações alienadas, que carecem de operabilidade e funcionalidade. Assim, a cultura local torna-se refém de um padrão preestabelecido de progresso, determinado pelas dinâmicas do mundo dos negócios e que pouco dialoga com as demandas de utilidade social.

O pós-humanismo desafia tal estrutura ao integrar o humano e o não humano, rompendo com as categorias binárias (Forlano, 2017). Essa corrente de pensamento também questiona a teoria crítica da raça e a teoria decolonial, propondo perspectivas que reconheçam a diversidade e as subjetividades presentes na sociedade. Ao desvincular a produção do pensamento pós-humano da episteme eurocêntrica, as práticas de *design* precisam superar a dependência intelectual, emocional, ética e espiritual do norte global para se manterem relevantes e capazes de abordar e estruturar problemas e significados sociais emergentes. A decolonialidade, uma das premissas do pós-desenvolvimento, defende a ideia de que a lógica do “desenvolvimento como progresso” deve ser descontinuada, permitindo que as possibilidades locais acolham a diversidade e as diversas expressões de vida na Terra.

Essa perspectiva é especialmente relevante para o estabelecimento de culturas de *design* que estejam alinhadas a valores e a uma ética que reconheçam as interconexões entre humanos e não humanos (entendidos como máquinas, animais e minerais). Tal abordagem busca criar uma rede comunitária e social que promova um sentimento de pertencimento não apenas a um sistema político e cultural, mas a um planeta com limitações ecológicas que afetam a maneira como consumimos. Conforme destaca Forlano (2017, p. 18),

à medida que ajustamos nossos entendimentos sobre humano e não humano e modos de estar no mundo, é provável que também desenvolveremos métodos, estruturas e práticas de *design* que abordam melhor os desafios que enfrentamos como planeta.

Para expandir a visão de culturas de *design*, é essencial compreender que algumas iniciativas visam não apenas oferecer soluções imediatas para os problemas existentes, mas também provocar um despertar de interesse nas áreas envolvidas (e entre os *designers*), de forma paradoxal ou provocativa, incentivando novas maneiras de observar e projetar essas questões (Manzini, 2017). Assim, além de estar preparado e possuir amplo entendimento social e responsabilidade moral para projetar para e com a sociedade, o *designer* deve incorporar novos atores que compreendam seu contexto, permitindo a criação de significados que realmente ressoem com a comunidade à qual pertencem.

A obra de Forlano (2017) explora a interseção entre *design*, pós-humanismo e práticas sociais, propondo uma visão que se alinha com o pós-desenvolvimento defendido por Escobar (2018). Forlano sugere que o *design* precisa se afastar da centralidade do ser humano, considerando as complexas inter-relações entre humanos e não humanos em sistemas sociotécnicos. Isso ressoa com a crítica de Escobar aos paradigmas de desenvolvimento convencionais, que frequentemente desconsideram as práticas e saberes locais em favor de modelos homogêneos.

Ao enfatizar a importância de uma prática de *design* inclusiva e responsiva, que valorize a diversidade de existências e realidades, Forlano contribui para um entendimento mais amplo do *design* como um agente de transformação social que busca não apenas atender a necessidades humanas, mas também promover a justiça social e ambiental em um mundo cada vez mais interconectado e multifacetado com diversas manifestações, sejam humanas ou não humanas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As culturas de *design* têm se expandido sistematicamente, ao longo de vários anos, o que possibilita a proposta deste artigo em explorar uma delas, ou mais, alinhadas às premissas do pós-desenvolvimento, que cada vez revelam mais pautas emergentes. Tais emergências têm o potencial de transformar a visão e a dinâmica da sociedade, alterando o papel do *design* em relação à sua origem e permitindo que ele se concentre nas relações sociais, sejam elas humanas ou não.

Se os campos de atuação do *design* seguirem em direção a um contexto pós-desenvolvimentista, é possível observar uma transição das culturas de *design* de um enfoque na resolução de problemas para uma ênfase na construção de significados. A linha voltada para a resolução de problemas ainda está muito enraizada na perspectiva iluminista, positivista e cartesiana, que se aproxima de um modelo mental colonialista do norte global. Por outro lado, a construção de significados – que não exclui a projeção orientada para a solução de problemas – oferece uma oportunidade maior para combinar diversos interesses sociais e seus aspectos culturais, refletindo as características do pós-desenvolvimento.

A discussão sobre desenvolvimento no contexto contemporâneo deve ser reavaliada, especialmente à luz de uma lógica que não se baseie nos paradigmas do norte global. O desenvolvimento, muitas vezes associado a indicadores econômicos frágeis como o PIB, não reflete a verdadeira riqueza de uma nação. Ao priorizar a produção em massa e o crescimento econômico, essa abordagem frequentemente resulta na exaustão de recursos naturais, na degradação ambiental e no vilipêndio das comunidades mais frágeis, ignorando a complexidade das realidades sociais e culturais locais. É fundamental reconhecer que o verdadeiro progresso não deve ser medido apenas em termos quantitativos, mas sim na qualidade de vida, no bem viver, na preservação do meio ambiente, além do fortalecimento das comunidades e suas culturas.

Nesse sentido, é essencial que o *design* e seus profissionais adotem uma nova postura, priorizando a criação de relações significativas com os agentes projetuais envolvidos. Em vez de se concentrar na produção incessante de artefatos, o foco pode ser o desenvolvimento de um entendimento profundo das necessidades e contextos daqueles para quem se projeta. Ao engajar-se mais intensamente com as comunidades e fomentar um diálogo colaborativo, os *designers* podem criar soluções que não apenas atendam às demandas locais, mas também elevem os usuários a agentes projetuais, gerando uma rica valorização cultural. Essa conduta mais reflexiva e consciente ao *design* poderá contribuir para uma prática que respeite os limites do planeta, além de celebrar a diversidade e a riqueza das experiências humanas.

Não é viável que apenas os *designers* expressem suas visões e ações na sociedade por meio de seus projetos, dada a necessidade de diversidade no significado que se busca. Para que as culturas de *design* consigam se transformar, rompendo com sua origem e sua associação atual a um modelo neoliberal e capitalista, é fundamental que elas promovam processos abertos, permitindo a participação por meio do pluralismo de manifestações e de diversos atores. Dessa forma, as culturas de *design* poderão se alinhar a novas alternativas propostas pelo pós-desenvolvimento.

Para pesquisas futuras, é pertinente questionar o desafio que o pós-desenvolvimento impõe às culturas de *design*: será que estas conseguirão se reorientar, utilizando sua origem como base e distanciando-se de suas contribuições ao neoliberalismo e ao capitalismo, para se aproximar da sociedade e das existências humanas e não humanas que historicamente foram marginalizadas?

REFERÊNCIAS

AMATULLO, M. Design for social impact: a community engagement approach. In: SHEA, A. **Designing for social change: strategies for community-based design**. New York: Princeton Architectural Press, 2012. p. 15-24.

BONSIEPE, G. **Design: do material ao digital**. Tradução de Cláudio Dutra. Florianópolis: Fiesc/IEL, 1997.

BUCHANAN, R. Wicked problems in design thinking. **Design Issues**, Cambridge, v. 8, n. 2, p. 5-21, 1992.

CROSS, N. Designerly ways of knowing: design discipline versus design science. **Design Issues**, v. 17, n. 3, p. 49-55, 2001.

DANDEKAR, A. Design for social innovation: challenges and opportunities for designers in the 21st century. **Journal of Design History**, v. 29, n. 1, p. 1-14, 2016. DOI: 10.1093/jdh/epv017.

ESCOBAR, A. **Designs for the pluriverse: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds**. Durham: Duke University Press, 2018.

ESTEVA, G.; PRAKASH, M. S. **Grassroots post-modernism: remaking the soil of cultures**. London: Zed Books, 1998. Disponível em: https://www.academia.edu/5955967/Grassroots_Postmodernism_Remaking_the_Soil_of_Cultures. Acesso em: 21 set. 2024.

FEDERICI, S. **Caliban and the witch: women, the body and primitive accumulation**. New York: Autonomedia, 2004. Disponível em: https://monoskop.org/images/d/d8/Federici_Silvia_Caliban_and_the_Witch_Women_the_Body_and_Primitive_Accumulation_2004.pdf. Acesso em: 18 set. 2024.

FORLANO, L. Posthumanism and design. **She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation**, v. 3, n. 1, p. 16-29, 2017. ISSN: 2405-8726. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.001>.

FRY, T. **Design futuring**: sustainability, ethics and new practice. Oxford: Berg, 2008.

ILLICHI, I. **Tools for conviviality**. New York: Harper & Row, 1973. Disponível em: <https://archive.org/details/illich-conviviality>. Acesso em: 19 set. 2024.

KHOTARI, A.; SALLEH, A.; ESCOBAR, A.; DEMARIA, F.; ACOSTA, A. **Pluriverse: a post-development dictionary**. Nova Delhi: Tulika Books, 2021.

KRIPPENDORFF, K. **The semantic turn**. A new foundation for design. Boca-Raton: Taylor & Francis, 2006. Seção 1.2, p. 5-13.

MANZINI, E. **Design: quando todos fazem design**. Tradução de Luiza Araújo. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017. 254 p.

MARGOLIN, V. **The politics of the artificial**: essays on design and design studies. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

SANTOS, A. B. **A terra dá, a terra quer**. São Paulo: Ubu Editorial, 2023. ISBN: 978-85-71261-05-1.

SCHÖN, D. A. **Educando o profissional reflexivo**: um novo *design* para o ensino e aprendizagem. Tradução de Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2000. 256 p.

SHIVA, V. **Fique vivo**: mulheres, ecologia e desenvolvimento. Nova York: Zed Books, 1989.

SIMON, H. A. **As ciências do artificial**. Coimbra: Armênio Amado, 1981.

SOUSA SANTOS, Boaventura de. **Pela mão de Alice**: o social e o político na pós-modernidade. Porto: Afrontamento, 1994.

TONKINWISE, C. Design for transitions – from and to what? **Design Philosophy Papers**, v. 13, n. 1, p. 85-92, 2015. DOI: 10.1080/14487136.2015.1085686. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/290472543_Design_for_Transitions_-_from_and_to_what. Acesso em: 22 set. 2024.

Registro de contribuição de autoria:

Taxonomia CRediT (<http://credit.niso.org>)

Declaração de conflito: nada foi declarado.