

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

## **Design como ruído:**

Criando tensionamentos para além da normalidade imposta

Palavras-chave: cosmopolítica, economias diversas, ensino .

**Camila Bezerra Furtado Barros;** Universidade Federal do Ceará;  
Fortaleza, Ceará, Brasil; [camila@iaud.ufc.br](mailto:camila@iaud.ufc.br)

**José Victor Bezerra Alves;** Universidade Federal do Ceará; Ceará,,  
Brasil; [josevictor@design.ufc.br](mailto:josevictor@design.ufc.br)

**Mateus Viggiano de Almeida Dondi;** Universidade Federal do Ceará;  
Fortaleza, Ceará, Brasil; [mateusdoni@design.ufc.br](mailto:mateusdoni@design.ufc.br)

## **1. Introdução**

Apesar de ainda imperar no design uma noção interessada de que todo design serve ao mercado, já que dele foi semeado, nesta pesquisa compreendemos que o design como prática projetual advém do homem, como característica fundante da capacidade humana de moldar o que o rodeia. Entretanto, não se pode fechar os olhos ao comportamento ambivalente entre capital e cultura no qual o design se insere.

Os artefatos de design podem atuar como dispositivos (AGAMBEN, 2005), entendendo que as significações produzidas dentro de uma rede discursiva trabalham ora para equalizar, ora para criar tensionamentos e para promover o novo: novas visibilidades, novos saberes, novas projeções de identidade. Assim, nos questionamos: como os produtos e processos de design podem ser problematizados, em suas relações e implicações sociopolíticas, visando a promoção de um fazer projetual que tensione o que se apresenta como norma para criar novos possíveis?

Entendendo a expansão do design não só como palavra, mas como fazer, no contexto do cotidiano da vida projetada (entre textos, objetos, serviços etc.), somos levados a refletir sobre a capacidade transformadora por meio deste, explorando os limites e potencialidades para a constituição de novas formas de subjetividade e de

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

coletividade. Na reelaboração contínua do mundo em que vivemos, o design pode trabalhar para manter ou romper o que se apresenta como único possível.

Esta pesquisa nasce da observação das disciplinas de projeto do curso de graduação em Design da Universidade Federal do Ceará (Tópicos Avançados em Projeto Gráfico) e de pós-Graduação em Artes (Ateliê de Criação II), além dos debates e contribuições teóricas do Grupo de Pesquisa em Arte e Design (PADE). A partir de vivências em sala de aula de disciplinas prioritariamente técnicas, emergiu o interesse na problematização do que era produzido: Fazemos design para quem? Qual o papel do designer? O projeto se finda no produto? Que tipo de design nos interessa? Esses questionamentos foram ganhando corpo e se apresentando como possibilidades de pesquisa.

Interessa aqui entender como podemos produzir design para o conflito, para a transformação. O design crítico é uma visão de design como atividade de contestação política e social que se volta a processos de construção de cenários, narrativas e protótipos a fim de promover reflexões que mudam visões de mundo – tanto do público que entra em contato com esses artefatos, quanto do próprio designer que se vê em constante estado reflexivo ao longo da atividade projetual (FRAZATO, 2012a; MALPASS, 2017). O design crítico não tem seu objetivo fundante na funcionalidade racional, ele é provocativo e almeja promover deslocamentos simbólicos, um design que trabalha para o incômodo.

Não obstante, produzir design de maneira crítica é entender que todo design carrega em si potência política no sentido ontológico. Para isso, é de suma importância um estudo sobre a construção discursiva acerca do significante design para entender o que se coloca como antagônico e/ou incorporado a esta cadeia diante de um regime discursivo que obedece ao liberal capitalismo. Em seguida, estudar o potencial político deste design que pode promover rupturas, restabelecer ordens, promover fraturas sensíveis para propor novas práticas projetuais revendo processos e alcançando outros resultados. Assim, em um movimento de exteriorização, o último e o primeiro objetivo desta pesquisa é a ação criativa, a pesquisa aplicada.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Assim, a pesquisa justifica-se pelo desejo de produzir e pensar projetos de design atentos ao caráter político de suas ações, compreendendo aproximações entre Arte e Design e sua função política como pesquisa aplicada.

## 2. Objetivos

Nessa perspectiva, com esta pesquisa temos dois grandes interesses, um que reflete o design enquanto aspectos teóricos e outro que fomenta, mediante essa reflexão, arranjos discursivos que se visibilizam por meio do design.

I - Compreender o Design como ação política – Como prática projetual reflexiva (Pesquisa através do design): usar o design para pensar implicações sociais, culturais e políticas dos mais diversos objetos, bem como produzir design que questione e desafie o status quo, em vez de validá-lo ou reforçá-lo; promover a prática projetual reflexiva, por meio de um design crítico e político, analisando textos sincréticos (verbal, visual e material) dos artefatos produzidos.

II - Entender o político no design (Pesquisa sobre o Design): compreender os dispositivos de design como práticas discursivas que visam salvaguardar e expandir mecanismos de manutenção da ordem hegemônica, moldando modos de fazer e pensar do usuário, em um campo sempre imbricado por relações de poder que reverberam em modos de existência.

## 2. Metodologia

A pesquisa se desdobra em duas frentes. A primeira é bibliográfica (GIL, 1987), analisando e cotejando discursos teóricos que caracterizam as bases do design, tanto normativos quanto descritivos, dialogando com autores como Fry (2011, 2018), Latour (2014) e Mouffe (2015). A segunda é prática, observando de que modo concepções teóricas reverberam na execução de projetos discursivos (pesquisa em design), considerando o processo como parte fundamental. A abordagem é de pesquisa-participante, sensível às imprevisibilidades presentes na execução projetual. Essas ações

problematizam o fazer projetual, processos, metodologias e produtos, alimentando pesquisa e prática de forma dialógica.

Para as práticas projetuais, há uma base metodológica na compreensão do sujeito designer em relação ao projeto com a observação de seus processos e sua rede de criação (Salles); Questionamentos de quais os interesses provocativos; Estudos de contexto (com o desenvolvimento de uma rede sintomática), Fabulação Especulativa (Dune e Raby, 2013) e Desenvolvimento do artefato. Pontuamos também que as disciplinas Tópicos Avançados em Projeto Gráfico e Ateliê de Criação II funcionam como campo de experimentação, produzindo artefatos estes críticos (design especulativo) com potencial reflexivo e repensando os caminhos metodológicos.

## 2. Projetos

Foram desenvolvidos projetos que exemplificam o design crítico-reflexivo, em contexto de graduação e pós-graduação.

- "Design crítico: problematizando corpos femininos de perfis *fitness* do *Instagram* em um projeto especulativo" (2020), que reflete sobre imposições de padrões corporais e provoca debate sobre estética e política no ambiente digital.

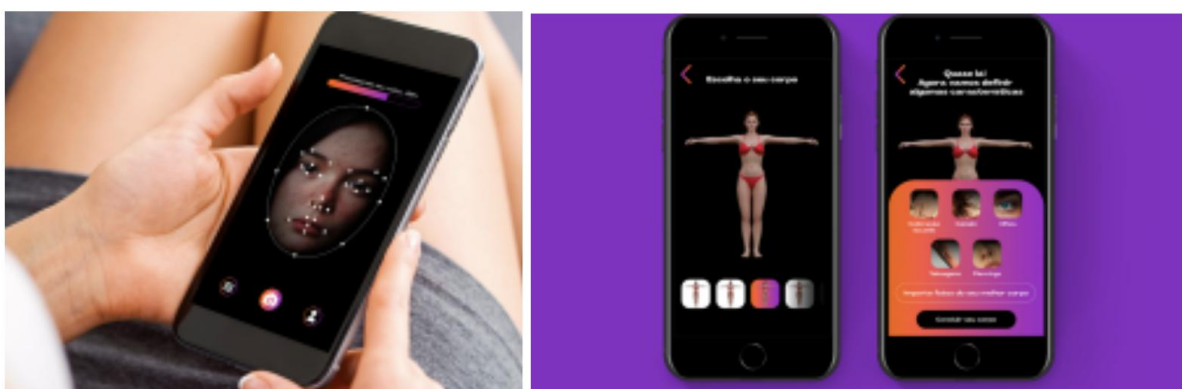


Imagem 1 – *Real Body*  
Fonte: Tatyana Frankalino (2020)

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

- "TRAMAS IN-TANGÍVEIS: EXPERIMENTAÇÕES ENTRE CORPO, MATÉRIA E MODA" (2025), projeto que procurou explorar a relação arte/design de moda, entendendo o objeto vestível como dispositivo de extensão do corpo. Com a prática objetivou-se refletir sobre a produção tecnológica e o corpo reconfigurado pelo meio phygital (Físico/Digital).



Imagem 2 – Tramas In-Tangíveis  
Fonte: Luana Karan, designer (2025)

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

- “CONCEBENDO REPRESENTAÇÕES QUEER CONTEMPORÂNEAS” (2024), projeto explora o design crítico e teorias *queer*, concebendo artefatos que imaginam “profanações” em objetos de espaços em que a comunidade LGBTQIAPN+ sofre discriminação e opressão. A profanação tem como intuito atribuir novas significâncias, a partir de desejos e angústias dos corpos *queer*, aos espaços e objetos trabalhados.

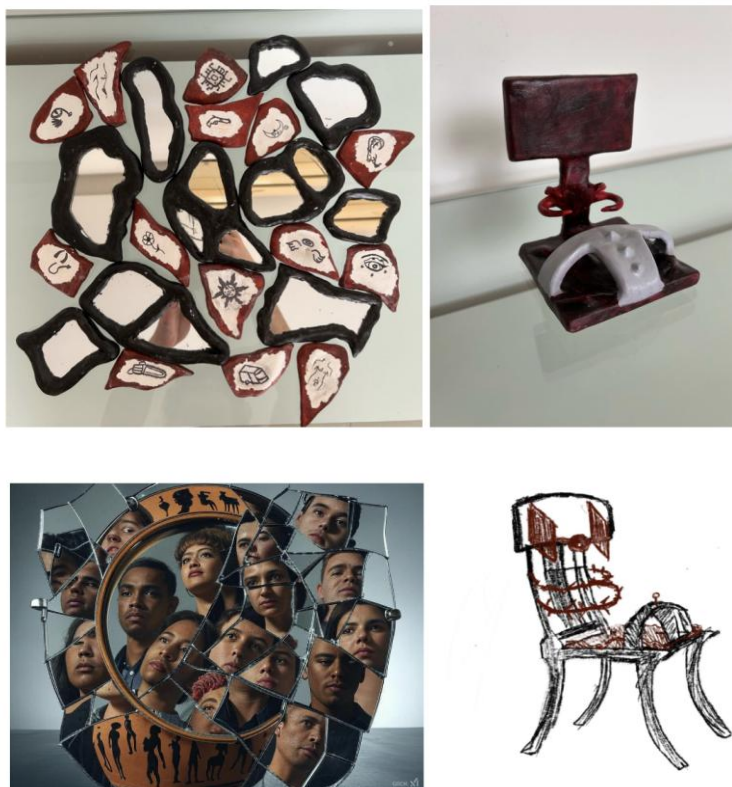


Imagem 3 – Elementos visuais V CPDA  
Fonte: Mateus Dondi, graduando em design (2024)

- "F: somos todos iguais" (2025), desenvolvido para a disciplina de Tópicos Avançados em Projeto Gráfico III, abre diálogo a produção socio-cultural na cidade de Fortaleza. O resultado do projeto especulativo (imagem 4) é um convite, velado e irônico, a fazer revolução no ano 2043 e criticar o sentimento da falta de pertencimento da sociedade civil em um ambiente urbano que busca a qualquer custo esconder e violentar as diversas maneiras de se identificar e tornar-se parte desse ambiente.

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

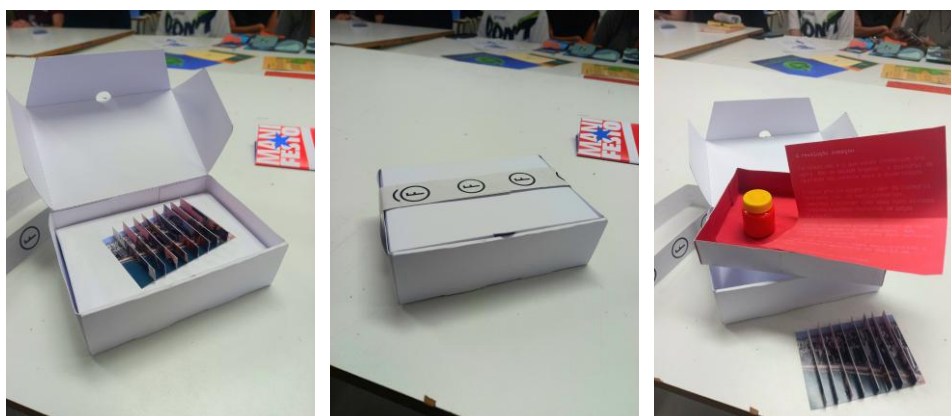


Imagem 4 – F: somos todos iguais  
Fonte: José Victor Alves, graduando em design (2025)

## 2. Considerações Finais

Compreendemos que o design carrega discursos ideológicos e modos de fazer que moldam os sujeitos e suas ações. Este projeto ultrapassa a ação projetual e analisa o fazer em relação ao contexto e implicações, atentando para o que projetamos da vida comum quando um dispositivo de design é criado.

A ação projetual é problematizada e, assim, o design, fomentando uma abordagem crítica capaz de criar ruídos diante da aparente normalidade. Acreditamos na educação como vetor de transformação, sendo a sala de aula um espaço para sugerir novos caminhos para o design, capazes de desafiar consensos e abrir espaço para novos possíveis.

Esse processo teórico-prático promove nos designers a compreensão de seu fazer enredado à dimensão política e, na compreensão de suas implicações, fomenta uma abordagem crítica do projeto. Com efeito, por meio de uma ação reflexiva diante da atividade projetual, o designer pode atuar em projetos que criem ruídos diante da

# V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

aparente “normalidade” que se estabelece. Sublinhamos, por fim, nossa crença na sala de aula, na educação e, por via de consequência, neste projeto como um vetor capaz de sugerir novos caminhos para se pensar o design e suas implicações.

## REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? Outra Travessia, n.5, Florianópolis: Periódicos UFSC, 2005.

BESSA, Rafael. Design radical: por um design consciente do mundo em que está inserido. Revista Recorte. 2021.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FRY, Tony. Design As Politics. Oxford: Berg, 2011.

FRY, Tony. Design, a Philosophy of Liberation and ten considerations. Strategic Design Research Journal, 2018.

LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design. Agitprop, 2014.

MOUFFE, Chantal. Sobre o Político. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

RANCIÈRE, J. O desentendimento: Política e Filosofia. São Paulo: Editora 34, 1996.