

A forma, a arte e o design em contexto educativo

The form, the art and the design in educational context

Silva, A.

ESELx - Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Lisboa

Retirado de: <http://convergencias.esart.ipcb.pt>

RESUMO: A partir de uma proposta em contexto educativo, este texto visa refletir sobre o potencial da função social do design na contemporaneidade e as possíveis formas de educar os futuros designers no sentido da responsabilidade ética e da empatia com o outro. Assim, procuramos mapear as metodologias de design na área do design social, tendo como ponto de partida uma proposta de projeto de intervenção social para os sem-abrigo, lançada no âmbito da Unidade Curricular de Design da licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias da Escola Superior de Educação de Lisboa. Pretende-se, deste modo, questionar a associação exclusiva do design e dos seus processos aos modelos de mercado e aos produtos materiais e abrir o debate sobre os possíveis desígnios do design.

PALAVRAS-CHAVE: Social design; Arte; Educação; Metodologias do Design.

ABSTRACT: We analyze the social potential of contemporary design, and reflect on possible ways to cultivate ethical responsibility and empathy in future social designers. More specifically, will attempt to map out existing methods in the area of social design, starting from a social intervention project proposal focusing on the displaced, brought forward by the Design Curricular Unit of the Visual Arts and Technologies bachelors of the Lisbon Superior School of Education. Our aim is to question the exclusive association made between design, its methods, and market models and the final physical products these depend on. We hope this will open up the debate on the purpose of design.

KEYWORDS: Social design; art; education; design methodologies.

1. Introdução

Como Marshall McLuhan (1964) visionariamente analisou, as tecnologias mudaram o paradigma do tempo, o ritmo de vida, as ligações socioculturais e a própria noção de território. Paul Virilio (1984) estudou o modo como a globalização e a mobilidade tornaram obsoleto o conceito de identidade como algo fixo, ligado a um determinado local e história. Este novo paradigma manifesta-se através de novas formas de agenciamento das memórias, novos mapeamentos que redefinem narrativas não lineares.

Por outro lado, o conceito de design alargou-se indefinidamente. Na era da reprodução técnica, o conceito de design alargou-se dado que, como observa Vilém Flusser em *A Filosofia do Design*, 1974, as ideias pré-existem às coisas. O designer passa a en-formar os não-objetos que nos rodeiam, isto é, a informação: a mão tornou-se obsoleta, pois os objetos já não são manipuláveis mas digitais.

Assim, o design passa a abarcar os não objetos aproximando-se, nas suas abordagens, às práticas artísticas, tornando-se, à sua semelhança, essencialmente transdisciplinar. Deste modo, recorre a áreas como a etnografia, a antropologia e aos estudos culturais, sobretudo na área do design social.

2. Arte & Design

O termo “design” surgiu em Inglaterra, no séc. XVIII, como tradução do italiano “disegno” (do latim “designare”). Na língua portuguesa, foi adotado o anglicanismo “design”, planificação, desígnio, sendo que o verbo “to design” é sinónimo de projetar, esquematizar, simular, planificar. Como Flusser analisou, a conotação do design com a simulação está relacionada com o facto de o design criar um artifício, uma artimanha que permite, de certo modo, ludibriar a natureza, como, por exemplo, uma alavanca engana a força da gravidade. Daí o design estar ligado ao termo grego *méchos*, “dispositivo inventado para produzir um engano” (Flusser; 15).

Mas, na sua origem, arte e design estavam ligados. A origem etimológica do termo “arte” deriva” do grego *téchne*, em latim *ars*. Na Antiguidade não havia, portanto, o atual conceito de arte. *Téchne* era considerado o domínio do belo, mas este tinha um sentido mais abrangente do que o atual: em *Hípias Maior*, Sócrates descreve como sendo belos tanto uma jovem mulher (Platão; 288^a), como uma vida, rica e saudável e uma morte com honras fúnebre, como um objeto bem construído, adequado para o seu fim, uma marmita ou uma colher (Platão; 291^a). Abrangia tanto uma manifestação sensível como algo abstrato, como as leis e instituições. *Téchne* estava relacionado com a habilidade de tornar sensível, ou dar forma à ideia do belo existente no mundo suprassensível. Está, por isso, também ligado ao termo *eidós* (ideias/formas), que, por sua vez, deu origem à designação de “imagem”.

Também o artista era considerado um “fazedor” de simulações, de “representações” de ideias, i. é, imagens. Enquanto o *eidós* era visível apenas através do olho interior, *eidolon* era uma manifestação que se tornava sensível no mundo das coisas. Tanto o designer como o artista, neste sentido, dão forma àquilo que aparece:

“O design, tal como todas as expressões culturais, mostra que a matéria não aparece (não é ostensiva), senão na medida em que é en-formada, e que, uma vez en-formada, começa a aparecer (torna-se um fenómeno). Assim, a matéria no design, como em qualquer âmbito da cultura, é o

modo como aparecem as formas.” (Flusser ; 15)

Apesar de, desde o Renascimento e a ascensão do logocentrismo, o mundo das artes ter sido gradualmente separado do mundo das ciências e da razão, certos fenómenos da contemporaneidade, caracterizada pela hibridização e pela diluição das fronteiras, apontam para o retorno do antigo conceito de arte como *téchne*, colocando em causa o paradigma do imperativo do desinteresse instaurado por Kant nos finais do séc. XVIII. O design social constitui, a nosso ver, um desses interstícios entre domínios e uma potencial fonte de renovação social.

3. Design Social

Na senda do apelo de Victor Papanek e de outros autores mais recentes como Jan Van Toorn (1994), entre outros, para uma responsabilização ética por parte dos designers, o design social é uma área emergente que se tem revelado como privilegiada para sinergias interdisciplinares, como é o caso de IDEO, ou dos Futurefarmers (1995), estúdios de design interdisciplinares. Este último é um estúdio de design que serve de plataforma para projetos artísticos. Procuram, através de vários media, desconstruir os vários sistemas de modo a tornar visível a sua lógica interna, desde os sistemas de alimentação aos de transporte e à educação, reconfigurando narrativas alternativas aos sistemas vigentes. IDEO é uma organização com fins não lucrativos, criada em 2011, que trabalha com várias ONGs e que utiliza as metodologias do design para solucionar problemas sociais emergentes, como a dificuldade no acesso à água potável, o analfabetismo, a discriminação de minorias, etc., desenvolvendo um design centrado no ser humano.

O despertar da consciência do papel ético do designer, deu-se sobretudo a partir dos anos 60 e 70, quando se tornou claro que o desenvolvimento tecnológico não poderia ser infinito, devido aos limites dos recursos da terra, trazendo uma distribuição cada vez mais desigual dos seus bens. O facto fez com que muitos designers procurassem também despertar o sentido crítico do público, adotando, assim, algumas estratégias comuns às estratégias artísticas, como a ironia, o choque, a inversão, a apropriação ou o que os situacionistas denominaram de “*détournement*”, isto é, uma forma de infiltração na estrutura do poder, absorvendo-a para veicular uma mensagem ou uma atitude. Exemplificativo desta estratégia no design gráfico são, entre outros, o trabalho de Tibor Kalman na revista *Colors*, lançada em 1991, que focava temas tabu, como a SIDA, o racismo e a violência, e o seu manifesto “*Fuck committees (I believe in lunatics)*”, de 1998, que critica o poder das corporações nos Estados Unidos e apela aos designers para “encontrar as brechas” no sistema, procurando mudar a sociedade tornando-a mais humana, ou, ainda, por exemplo, a série de imagens de Jonathan Barnbrook agrupadas sob o título de “*Globalização*”.

Recorrendo por vezes a metodologias da etnografia, da antropologia e aos estudos culturais, o design social assemelha-se, nos seus processos, a certas vertentes artísticas contemporâneas com o caráter de intervenção social. Citamos como exemplo, entre outros, o trabalho da artista interdisciplinar Alison Cornyn, com relevante experiência na área do design de interação, cofundadora do “*Picture Projects*”, estúdio sediado em Brooklyn que coordena vários projetos multimédia os quais investigam, sob diferentes perspetivas, prementes questões sociais de grande complexidade, como o sistema judicial criminal, com o projeto “*Prison Public memorial*”, 2011-2012, ou, ainda, os projetos de Pedro Reyes (México), como, por exemplo, “*Palas por Pistolas*”¹, 2008; ou o grupo artístico *Superflex* (Dinamarca), criado em 1996, e que, por exemplo, no seu projeto *Biogas*, colaborou com engenheiros africanos e europeus para construir uma unidade de biogás que preenche as necessidades de uma família em zonas rurais da Tanzânia.

Assim, artistas e designers conjugam frequentemente esforços para tentar resolver, em conjunto, questões sociais problemáticas, como é o caso do “*Design Studio for Social Intervention*” (Boston), criado em 2005, que apela à participação de ativistas, artistas, académicos e do público em geral. Neste contexto, tornou-se influente um artigo de Andrew Blauvelt, *Towards Relational Design*, 2008, o qual alarga o conceito de *Estética Relacional* de Nicholas Bourriaud, 1998, designando por “*Design Relacional*” a atual terceira fase do design. Segundo o mesmo autor, a primeira fase, o design modernista, caracterizar-se-ia por uma linguagem da forma, racional e transmissível; a segunda, a partir dos anos 60 e 70, por uma ênfase dada ao potencial do design como criador de significado – que gerou o fenómeno do designer como autor – e, por último, a terceira, a partir de meados dos anos 90, que explora os efeitos performativos do design no utilizador e na comunidade, sendo, por isso, contexto-específico e baseado no relacionamento. Através deste termo, Blauvelt identifica uma alteração que defende ter vindo a verificar-se, desde os anos 90, nos projetos de design e que tem como característica mais saliente, como analisa Bártole (2010), a sua estrutura participativa assim como “uma certa tensão identitária entre design e arte” (falta cit.)

De facto, tem vindo a alargar-se o entendimento de que os métodos do design, criados de início para racionalizar e otimizar os processos de criação de produtos, podem também ser aplicados na área dos não objetos, isto é, na área da informação e dos serviços, agilizando a conexão entre indivíduos e organizações. É neste contexto que a área do design social se tornou mais recentemente numa área emergente. Testemunho desta evolução é o número crescente de grupos de design social ou conferências ligadas ao tema. Os exemplos são inumeráveis, citando aqui apenas a título de exemplo, para além dos acima referidos, D-VER (S. Francisco, EUA), uma organização com fins não lucrativos, criada em 2007 por Paul Polak e Catapult Design (EUA), criado em 2008, ambos com o fim de contribuir para as condições de vida na parte mais pobre do planeta; o congresso “*Social Impact Design*”, em 2012, no Cooper-Hewitt, National Design Museum (NY), ou DESIS, uma rede de laboratórios de design sediados em universidades, criada em 2009 por Ezio Manzini, da qual também existe uma unidade em Portugal, coordenada por Teresa Franqueiro. Manzini salienta o potencial social das academias e universidades, apelando a que estas, ao invés de realizarem meros exercícios inúteis, apliquem os esforços na contribuição para a sustentabilidade social. Segundo este designer, para se alcançar este objetivo, o design em geral e as academias em particular, têm que operar uma viragem do design de produto para o design de serviços e de sistemas, e dos processos de design linear para processos em rede.

O projeto *Nutrire Milano* é um exemplo de como o mundo académico pode contribuir para a sustentabilidade através dos chamados “*Laboratórios de Design*” (DESIS 2011). A investigação académica, criou as bases para a implementação deste projeto que visa melhorar a agricultura perto das zonas urbanas, criando redes entre os produtores e os cidadãos baseadas em relações diretas e apoio mútuo. Neste caso, a metodologia utilizada foi, o estudo do contexto, através do levantamento dos recursos e das melhores práticas existentes (Manzini; 2011). Seguidamente, realizaram um estudo das tendências emergentes, concebendo uma estratégia que veio a ser implementada através deste projeto. Este tipo de iniciativas por parte das escolas de design, tem vindo a aumentar, como são ainda exemplos, entre outros, *Chongming Eco-community*, em Xangai.

Em *Design schools as agents of (sustainable) change: A Design Labs Network for na Open Design Program* (2011), Manzini defende que, ao contrário do que crê Papanek, o modelo de mercado não é incompatível com o modelo de design mais centrado no fator humano, existindo atualmente várias organizações, ONGs, instituições governamentais, etc., com as quais o designer pode colaborar e obter os fundos necessários à realização do projeto. Além disso, o largo alcance da internet permitiu a auto-organização de redes de relações humanas não ligadas pela proximidade espacial, as quais conjugam esforços no sentido de apoiar projetos capazes de marcar a diferença no âmbito social, como é exemplo o *Crowdfunding Kickstarter* (EUA), o maior site de financiamento do mundo para apoio de projetos inovadores.

4. Proposta Educativa

Na disciplina de Teoria de Design, do curso de Artes Visuais e Tecnologias da ESEL, no âmbito do estudo das metodologias, pretendíamos lançar um projeto de design social dentro dos parâmetros do que Blauvelt definiu como design relacional, sendo importante, portanto, que fosse direcionado para uma problemática existente no meio envolvente dos alunos, focando o seu contexto imediato e visando a conceção de uma proposta holística e sustentável, a médio e longo prazo. Optámos assim por optar pela problemática dos sem-abrigo visto ser algo com que os alunos se deparam no quotidiano no contexto urbano, e por pensarmos que, didaticamente, seria adequado para desenvolver nos alunos o sentido ético da função do designer, uma vez que os predisponha a ter empatia pelo outro, que é visto frequentemente como alienígena.

Relativamente à metodologia, optámos pelas metodologias de design de inovação, inspirando-nos no modelo de design de inovação leccionado por Vijay Kumar, no IIT Institute of Design de Design (originalmente fundada por Moholy-Nagy, em 1937, como New-Bauhaus). Estas metodologias são descritas em 101

Metodologias (2012), onde Kumar expõe a sua experiência pedagógica no IIT Institute of Design, como, por exemplo, *Heath Sense*, 2009, em que foi lançado o desafio de um projeto que se dirigisse à reforma do sistema de saúde de Obama, usando metodologias de design de inovação. Neste quadro, optou-se por utilizar a metodologia de sondagem dos media populares. A pesquisa revelou tendências-chave na telemedicina, nas plataformas open source. Posteriormente, foi desenhada uma plataforma, *Heartsense*, dirigida a mulheres afroamericanas pobres, onde se fornece a informação para obter subsídios para comida saudável e aplicações para facilitar a escolha nas lojas e as reclamações.

Em outro dos projetos, *New Options for Out-of-School Youth*, 2008, realizaram em primeiro lugar uma investigação e definição dos fatores-chave – informações concisas que indicam o estado de um dado tópico, neste caso, o facto de 40% dos alunos do secundário nos EUA desistirem antes de terminar— e posteriormente, conceberam uma plataforma para os ligar com empresas que fornecessem emprego aos jovens apos a formação.

Esta forma de abordagem pedagógica e processual do design pareceu-nos adequada a um design centrado no fator humano, fornecendo aos alunos os instrumentos para pensarem na solução a partir do contexto existente, evitando assim ideias pré-concebidas, propícias a sabotar o processo criativo. Após a exposição das metodologias de inovação acima referidas, foi, então, lançada uma proposta pontual com vista a melhorar as condições de vida dos sem-abrigo que contemplasse os serviços de vários agentes sociais, criando parcerias, de forma a envolver a participação do grupo alvo de uma forma sustentável. Embora o objetivo não fosse conceber um produto, foi deixada em aberto a possibilidade de ser incluída nessa proposta a planificação de um produto desde que integrado numa rede de ligações entre pessoas.

5. Metodologias e resultados

O desenvolvimento das propostas de trabalho individuais assentou em metodologias projetuais que contemplaram a pesquisa e a recolha de dados, a análise dos mesmos e a adoção de uma metodologia, podendo estas fases ser repetidas e sucederem-se por diferentes ordens.

Em primeiro lugar, foi pedido aos alunos a realização de um *briefing* com a caracterização do grupo alvo, a metodologia selecionada e uma cronologia das etapas previstas. Os estudantes, na sua maioria, selecionaram o estudo de campo, a realização de entrevistas, o método análogo e o *brainstorming* como estratégias de projeto. De seguida, descreveremos alguns dos trabalhos realizados que exemplificam a utilização destas metodologias.

6. Estudo de campo

Após levantamento das instituições de apoio existentes, as estudantes Carlota Ribeiro e Camila Silva realizaram o estudo de campo visitando as instituições e integrando-se nos percursos de distribuição de alimentos, realizados pela associação Comunidade e Paz, tendo-se apercebido da grande diversidade de pessoas, com diferentes formações, que são englobadas sob o termo “sem-abrigo” e da crescente população jovem sem-abrigo. Constataram que as associações, como a Comunidade e Paz, criam laços de confiança através da entrega de alimentos e que, após uma triagem, selecionam os mais aptos para integrarem comunidades terapêuticas onde, nas oficinas, aprendem competências e realizam produtos que são aproveitados para recolha de fundos nas lojas solidárias. No entanto, verifica-se que estas não têm grande lucro devido à fraca qualidade dos produtos.

Da análise dos dados concluiu-se que a falta de receitas do departamento financeiro deste tipo de associações se devia, assim, à falta de atratividade dos produtos. A sua proposta consistiu num serviço de parceria entre instituições do Ensino Superior com as oficinas de reabilitação já existentes, criando grupos de trabalho constituídos por alunos da área do Design e das Artes de forma a tornar os produtos mais apelativos ao público e, simultaneamente, potenciarem as competências dos utentes dessas oficinas.

Numa primeira fase, os alunos Artur Costa, Inês Silva e Mariana Santos estabeleceram contacto com o núcleo responsável da Santa Casa da Misericórdia e da Câmara Municipal de Lisboa e mais tarde com o NAL (Núcleo de Apoio Local) e o NPISA (Núcleo de Planeamento e Implementação Sem-abrigo). Na fase seguinte, realizaram visitas de campo às instalações do NPISA, acompanhados pelos seus técnicos, em dois períodos bastante distintos, diurno e noturno.

Optaram pela realização de entrevistas a vários agentes sociais. Em primeiro, realizaram uma entrevista aos técnicos da Câmara de Lisboa responsáveis pelo contacto direto com os sem-abrigo com o intuito de perceber quais os principais problemas no apoio os sem-abrigo. Seguidamente, realizaram vários inquéritos na rua para averiguarem qual a perceção que as pessoas têm dos sem-abrigo. Após o tratamento de dados, verificaram que a maioria considera que os sem-abrigo estão nesta situação por preguiça ou desleixo e que têm pouca formação ou nenhuma.

A proposta destes alunos contempla a realização de uma atividade de forma a integrar a arte e a perceção que a comunidade, em geral, tem das pessoas em situação de sem-abrigo. As artes-terapia são intervenções psicoterapêuticas que recorrem a mediadores com a pintura, o desenho, a escultura, colagens, poesia, música entre outros. Estas experiências podem intensificar a expressão das vivências, bem como aumentar a consciencialização sensorial e equilíbrio. Deste modo, numa primeira fase, seriam selecionados alguns sem-abrigo sendo-lhes, seguidamente, fornecido material de desenho e lançada uma proposta de composição com tema livre. Posteriormente, seria realizada uma exposição dos trabalhos dando assim a conhecer à comunidade uma outra faceta dos sem-abrigo e combatendo deste modo, o estereótipo dos sem-abrigo como uma massa, anónima e indiferenciada, de excluídos.

Esta proposta, teve boa aceitação por parte dos parceiros e do NPISA tendo sido a apreciação dos técnicos de ambos os espaços, bastante positiva.

Na mesma linha, os estudantes Anaïs Chambel, Catarina Távira, Renato Coelho e Crisitana Távira, visaram, igualmente na sua proposta, a mudança de mentalidades relativamente aos sem-abrigo. Quanto à pesquisa de campo, optaram por se concentrar nas instituições da sua área de residência, nomeadamente, “Dá-me a tua mão” e a “Esperança Lusitana”. Na primeira, que trabalha em colaboração com cafés locais, o Banco Alimentar e o Pingo Doce, entrevistaram a Irmã Arminda, que refere que um dos principais problemas dos sem-abrigo relaciona-se com a higiene e a falta de acesso à água, havendo, no geral, falta de verbas, sendo a principal dificuldade na angariação de apoios o egoísmo e a imagem estereotipada que as pessoas têm de um sem-abrigo. Entrevistaram também uma voluntária dessa instituição, Carla Sabino que corrobora a opinião da Irmã Arminda. Na associação “Esperança Lusitana”, entrevistaram a fundadora, Maria Clara Coelho, a qual salienta que o desemprego é a maior causa da situação dos sem-abrigo, havendo muitos com formação e aponta como principais carências dos sem-abrigo um ouvido amigo e alimentos de qualidade. Entrevistaram também outros voluntários dessa associação, como Nuno Coelho, que concorda com a opinião da fundadora no que diz respeito à necessidade que os sem-abrigo têm de atenção humana e Teresa Humana que também salienta a necessidade de sensibilizar a população para a dor alheia.

Os inquéritos de rua realizados por estes alunos obtiveram resultados semelhantes aos do grupo descrito anteriormente, isto é, revelam falta de sensibilidade relativamente aos diferentes motivos que podem levar uma pessoa a cair nesta situação, responsabilizando, por vezes, exclusivamente os próprios, e desconhecimento da variedade de pessoas, com diferentes formações que são geralmente englobadas por este termo.

Após os inquéritos, realizaram um *brainstorming* durante os quais definiram, entre outros, os seguintes temas: ajuda alimentar; controlo dos vícios, solidão, apoio social; mudar as mentalidades; falta de motivação; instalações; coordenação entre as associações; recuperação de casas velhas.

Seguiu-se a exploração de cada um dos temas definidos, como por exemplo, entre outros: organização de um sistema em cooperação com o centro de emprego de modo a oferecer trabalhos temporários aos sem-abrigo; um sistema de apoio aos sem-abrigo ilegais de forma a ajudá-los a legalizar a sua situação; um sistema virtual para a coordenação em conjunto das diferentes associações; apoio aos que saíram da rua a fim de não recaírem; mudar as mentalidades explorando a ideia de “Nós e eles” e combatendo a ilusão de que os sem-abrigo são totalmente desprovidos de competências e saberes.

Após várias sessões de análise, optaram por abordar este último tema devido a ser o mais exequível. De seguida, passaram à fase de exploração da solução, tendo sido apresentadas, entre outras, as seguintes propostas: em primeiro lugar sessão fotográfica a ex-sem-abrigo e subsequente realização de cartazes. Após

contactos com os agentes sociais, constataram que, devido ao estigma associado aos sem-abrigo, os que tinham conseguido reintegrar-se não gostavam de ser a eles associados, o que inviabilizou esta hipótese. Exploraram então o tema “Nós e eles” e, baseando-se nos resultados dos inquéritos de rua, decidiram ironizar o distanciamento da população relativamente aos sem-abrigo, como se estes constituíssem uma espécie aparte, através de uma cartaz com uma linguagem gráfica de desenho científico, semelhante aos painéis destinados a designar espécies de animais em jardins zoológicos - em que a sua espécie é em latim – tendo, assim, o título de “*Sintetus*”.

7. Conclusão

Numa sociedade baseada no vertiginoso aumento de produtos materiais para consumo que se revelou insustentável, o design deve redirecionar-se para o imaterial, a gestão e otimização do já existente e a potencialização do fator humano que é menosprezado, facilitando laços entre as pessoas no sentido da estética relacional defendida por Nicholas Bourriaud e do conceito decorrente de “design relacional”, desenvolvido por Andrew Blauvelt.

Através deste trabalho em contexto educativo, os alunos descobriram o enorme potencial humano, nas várias associações e pessoas que, por iniciativa própria e sem se vangloriarem, sacrificam o seu tempo. Pensamos ser salutar e pertinente levar os alunos a sair do contexto formal da instituição escolar para o contacto real, para uma situação em que são eles próprios que têm que criar o enquadramento da pesquisa, criar contactos com o grupo alvo do projeto, com as potenciais instituições patrocinadoras e com todos os agentes comunitários envolvidos nas redes já existentes. Após esta experiência educativa, foi demonstrado através da prática, o papel essencial do estudo de campo, e o modo como as ideias pré-concebidas deformam por vezes a perceção do problema, devendo-se partir de uma compreensão holística das pessoas e do seu contexto.

Verificámos também que o envolvimento pessoal dos alunos com o grupo alvo levou a uma apropriação afetiva dos futuros designers do seu projeto, refletindo uma ultrapassagem de si mesmos que constituiu uma mais-valia e um fator de motivação.

Assim, no espaço experimental educativo, em que é tão importante a sensibilização ética, em especial na área do design, verificámos que esta foi uma experiência extremamente enriquecedora para os alunos e que aponta para o potencial existente como vetor de futuro para melhorar a sociedade.

Estas são as sementes que poderão vir a contribuir para uma sociedade mais humana.

Referências Bibliográficas

- BÁRTOLO, José – Design *Relacional: Algumas notas*. *Reactor* [em linha]. 2010. [Consult.10 Ag. 2010]. Disponível na internet: <URL: <http://reactor-reactor.blogspot.com/2010/06/design-relacional-algumas-notas-e.html>>
- BELTING, Hans; Buddensieg, Andrea and Weibel, Peter (ed.) – The Global Contemporary and the Rise of New Art Worlds. Karlsruhe/London: ZKM, MIT Press, 2013. *ISBN: 9780262518345*.
- BLAUVELT, Andrew – Towards Relational Design. *Design Observer*, acedido a 11.03.2008
- BOURRIAUD, Nicolas – Esthétique Relationnelle. Paris: Les Presses du Réel, 2001. *ISBN : 978-2-84066-030-9*.
- BÜRDEK, Bernhard E – Design: History, Theory and Practice of Product Design. Basel: Birkhäuser, 2005. *ISBN9783764370299*.
- COLES, Alex (ed.) – Design and Art. Documents of Contemporary Art. London: Whitechapel Gallery, 2007. *ISBN-13: 978-0262532891*.
- FLUSSER, Vilém – Uma Filosofia do Design. Lisboa: Relógio d’Água, 2010. *ISBN 978-989-641-160-2* .
- JÉGOU, F – Collaborative services Social Innovation and design for sustainability. Milano: Polidesign, 2010. *ISBN: 978-88-95651-03-3*.
- MANZINI, Ezio (2011). *Design schools as agents of (sustainable) change: A Design Labs Network for an Open Design Program*. DESIS Network [em linha]. Maio de 2011. [Consult. 7 Ag. 2010]. Disponível na internet <URL:<http://sigeneration.ca/documents/Designschoolsasagentsofsustainablechange.pdf>>
- MERONI, Anna (2008). Strategic Design to take care of the territory. Networking Creative Communities to link people and places in a scenario of sustainable development. Brazil: Paper presented at the P&D Design São Paulo.
- MURRAY, Robin, Caulier-Grice, Julie, Mulgan, Geoff (2010). The Open Book of Social Innovation. London: NESTA Innovating Public Services.
- PLATÃO (1989). Hípias Maior. Coimbra: Instituto Nacional de Investigação Científica.
- THACKARA, John (2005). In the bubble, Designing in a complex world. London, UK: The MIT Press.

Notas

1. Neste projeto, através da fundição de 1527 armas doadas, foram feitas 1527 pás com inscrição do projeto que foram distribuídas por escolas e instituições a fim de plantarem 1527 árvores.

Reference According to APA Style, 5th edition:

Silva, A. ; (2015) A forma, a arte e o design em contexto educativo. *Convergências - Revista de Investigação e Ensino das Artes* , VOL VIII (15) Retrieved from journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>