



Programa de
Pós-Graduação em Design

#01 JUN – SET 2026

eixo Design

Informativo do Programa
de Pós-Graduação em Design
da Universidade de Brasília

Comunicação e visibilidade do PPG Design UnB

Pag. **2**





↑ Fachada do IDA
Foto: Washington Ribeiro
@wrbk

Comunicação e visibilidade do PPG Design – UnB

No início de 2026, a partir do que determinamos para o Plano Estratégico 2025-2028, criamos a Comissão de Comunicação e Visibilidade do Programa de Pós-graduação em Design da Universidade de Brasília. Nosso propósito é ampliar a visibilidade das pesquisas, produções e impactos do PPG Design, fortalecer a comunicação com a comunidade acadêmica e a sociedade e criar um espaço genuinamente formativo para a equipe discente que dela faz parte.

Nesse sentido, ofertamos no semestre 2026/2 a disciplina “Laboratório de Comunicação e Visibilidade” ministrada pelo Prof. Breno Abreu e a Profa. Ana Carolina Kalume para criarmos alguns produtos junto aos discentes de mestrado, doutorado e alguns alunos especiais. Este informativo, carinhosamente chamado EIXO DESIGN, é fruto desse esforço e trabalho conjunto.

Esperamos que vocês encontrem neste informativo uma maneira de se conectar mais com o PPG Design e que assim consigamos fortalecer internamente nossa comunidade e externamente que a comunidade disponha de mais informações sobre nosso programa de pós-graduação e o que tem realizado nossos docentes, discentes, técnicos e egressos, com transparência e diversidade.

Boa leitura!

Breno Tenório Ramalho de Abreu
Coordenador do PPG Design UnB

3 Direto da secretaria
Precisa falar com a secretaria do PPG Design?

4 Agenda & prazos
Agenda PPG Design/UnB
Design em pesquisa/Brasil

6 No radar
16ª European Academy of Design Conference
Revista Estudos em Design

7 Por dentro do PPG
Como se organizam as pesquisas do PPG Design/UnB?

PPG DESIGN em números

11 Quem faz o PPG
Rodrigo Araujo de Souza

13 Pesquisa em foco
Bruna Cruz, pesquisadora da UnB investiga como a gamificação pode contribuir para o ensino da modelagem do vestuário

16 O que fazemos
Pesquisa e arte de Lua Kixelô Cavalcante no Museu Nacional.

Exposição de Jefferson Santos coloca a arte e tecnologia no centro do debate.

O design ativista de Rapha Baggas em livro

19 Por onde ando
Marina Dourado Lustosa Cunha, Da Lamparina à direção da Editora UnB, uma vida no campus

Daniel Mira, Da pesquisa em Alter do Chão à inovação inspirada na natureza

Precisa falar com a Secretaria do PPG Design?

O canal oficial de contato é o e-mail ppgdesign@unb.br. O atendimento da Secretaria do Programa é presencial, das 13h às 19h, no novo prédio do Instituto de Artes, Departamento de Design, Sala B20, na Universidade de Brasília, Campus Darcy Ribeiro, CEP 70910-900, Asa Norte, Brasília-DF. O Departamento de Design funciona presencialmente de 7h às 19h.

Nossos contatos

- ✉ ppgdesign@unb.br
- 🌐 ppgdesign.unb.br
- 📱 [@ppgdesign.unb](https://www.instagram.com/ppgdesign.unb)
- 📍 <https://maps.app.goo.gl/E5WnZCCGJtDhHdi5A>



Informativo do Programa
de Pós-Graduação em Design
da Universidade de Brasília

Reitoria (UnB)
Rozana Reigota Naves

Vice-Reitoria (UnB)
Márcio Muniz de Farias

Coordenação
do Programa de
Pós-Graduação em Design
**Prof. Dr. Breno Tenório
Ramalho de Abreu**

**INFORMATIVO
EIXODESIGN:**
Eixo Design é uma
publicação periódica
do Programa de
Pós-Graduação em
Design da Universidade
de Brasília, desenvolvido
dentro do Laboratório de
Comunicação, dedicada à
divulgação de pesquisas,
atividades acadêmicas,
produções, eventos
e acontecimentos da
comunidade do Programa.

Periodicidade: trimestral
Ano: 2026
Volume 1, número 1
Brasília, Distrito Federal
ISSN: em processo de
solicitação

Editora-chefe
**Prof. Dra. Ana Carolina
Kalume Maranhão**

Editora Adjunta
Ana Therezinha Marques

Comissão Editorial
**Ana Carolina
Kalume Maranhão
Breno Tenório
Ramalho de Abreu
André Rosa
Haroldo Brito
Jefferson Santos
Paulo Almeida
Washington Ribeiro**

Reportagem
**Bruna Andrade
Clarice Concê
Cláudia Dias
Daniel Medeiros
Edu Amorim
Elyssa Dias
Isla Fonseca
Luana Cavalcante
Simone Schuertz
Viviane Soares**

Revisão
**André Rosa
Cláudia Dias
Gisele Moura
Luana Cavalcante**

Fotografias e imagens
**Simone Schuertz
Washington Ribeiro**

Projeto gráfico e editoração
**Haroldo Brito
Jefferson Santos**

**Apoio Editorial
Professores**

Prof. Dr. Breno Tenório
Ramalho de Abreu
Profa. Dra. Ana Carolina
Kalume Maranhão

Discentes

Ana Therezinha Marques
Andre Rosa
Bianca Queiroz
Bruna Andrade
Clarice Sousa
Claudia Dias
Daniel Medeiros
Eduardo Amorim
Elyssa Dias
Gisele Silva
Haroldo Brito
Isla Fonseca
Jefferson Santos
Kalil Barros
Lourdes Rojas
Luana Cavalcante
Nathalia Silva
Paloma Lima
Rafaella Lacerda
Simone Souza
Viviane Soares
Washington Ribeiro

**Programa de
Pós-Graduação em
Design, Universidade
de Brasília**

Universidade de Brasília,
Campus Universitário
Darcy Ribeiro, novo prédio
do Instituto de Artes,
Departamento de Design
CEP 70910-900 / Asa Norte,
Brasília-DF

Contatos

Secretaria do PPG Design

- ✉ ppgdesign@unb.br
- 🌐 ppgdesign.unb.br
- 📱 [@ppgdesign.unb](https://www.instagram.com/ppgdesign.unb)

Agenda PPG Design / UnB

Data, horário e local	Atividade
➤ 10/11/2026 Terça-feira, 14h às 14h30, Auditório Bia Medeiros do novo prédio do Instituto de Artes	VI SEMINÁRIO DE PESQUISA EM DESIGN, TECNOLOGIA E SOCIEDADE Abertura: <i>Breno Tenório Ramalho de Abreu</i> , Coordenador do PPG Design
➤ 10/11/2026 Terça-feira, 14h30 às 18h, Auditório Bia Medeiros do novo prédio do Instituto de Artes	IV FÓRUM DE EGRESSOS Programação específica do Fórum de Egressos: em breve.
➤ 11/11/2026 Quarta-feira, 14h às 15h, Auditório Bia Medeiros do novo prédio do Instituto de Artes	VI SEMINÁRIO DE QUALIFICAÇÃO Palestra: <i>"Design Contemporâneo – pesquisa e projetos para cenários presentes e futuros"</i> Palestrante: <i>Mônica Cristina de Moura</i>
➤ 11/11/2026 Quarta-feira, 08h às 19h, salas B36 e B37, Instituto de Artes	BANCAS DE QUALIFICAÇÃO DE MESTRADO
➤ 12/11/2026 quinta-feira, 14h às 15h,	VI SEMINÁRIO DE QUALIFICAÇÃO Palestra (A definir) Palestrante: (A definir)
➤ 12/11/2026 quinta-feira, 08h às 19h, salas B36 e B37, Instituto de Artes	BANCAS DE QUALIFICAÇÃO DE MESTRADO
➤ 13/11/2026 sexta-feira, 14h às 15h, Auditório Bia Medeiros do novo prédio do Instituto de Artes	VI SEMINÁRIO DE QUALIFICAÇÃO Palestra: <i>"Fluência em Visualização de Dados para Tempos de Incerteza"</i> Palestrante: <i>Doris Clara Kosminsky</i>
➤ 13/11/2026 sexta-feira, 08h às 19h, salas B36 e B37, Instituto de Artes	BANCAS DE QUALIFICAÇÃO DE MESTRADO
➤ 14/12/2026 segunda-feira	Encerramento das aulas do semestre. Último dia de aulas — 2026.2 Trancamento geral de matrícula e Data-limite para solicitação de trancamento geral.
➤ 19/12/2026 sábado	Fim do período letivo Último dia letivo do semestre de pós-graduação da UnB.

Canais
da agenda

Calendário de Bancas e Eventos:

<https://ppgdesign.unb.br/calendario-de-bancas-e-eventos/>

Calendário acadêmico da pós-graduação UnB 2026.2:

https://saa.unb.br/wp-content/uploads/2026/06/2026_2_Calendar_Ativ_PosGrad_23_06_2026.pdf

Design em pesquisa / Brasil

Seleção de eventos e oportunidades com relação direta com pesquisa, pós-graduação, interação, tecnologia e produção científica em Design

Data	Evento / oportunidade	Local / formato	Por que acompanhar	Link
28–30 set.	1º Simpósio de Design, Comunidade e Negócios	On-line • UCS	Design, inovação, transformação social e negócios em ambiente universitário.	UCS
29 set. – 2 out.	SBGames 2026. + SVR 2026 + SIBGRAPI 2026 + ICAT-EGVE 2026	Goiânia • GO • UFG	Eventos científicos em jogos, XR, computação gráfica e ambientes virtuais. O SBGames inclui Artes & Design.	UFG
7–9 out.	16º P&D Design 2026	Recife • PE • CESAR/ CESAR School	Principal encontro brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, com forte participação dos PPGs.	P&D Design 2026
19–23 out.	IHC 2026, XXV Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais	Quixadá • CE • UFC	Principal fórum científico brasileiro de IHC; relevante para UX, interação, acessibilidade e pesquisa com usuários.	IHC 2026
25–27 nov.*	10º SEMGED, Seminário de Moda, Gestão e Design.	Divinópolis • MG • híbrido	Pesquisa em Design e Moda. Tema: "Criatividade Humana na Era da IA" . Apresentação de palestras, Exposições de trabalhos e Grupos de Trabalhos.	SEMGED
7–8 dez.	8º UFG Fashion Business	Goiânia • GO • UFG	Projeto acadêmico em Design de Moda com pesquisa com usuários, inovação, prototipagem e apresentação de projetos.	UFG Fashion Business
Até dez.	Chamada de artigos, Design de Moda e UX	Modapalavra • UDESC • on-line	Dossiê sobre UX, ergonomia, acessibilidade, design participativo, tecnologia e métodos centrados no usuário.	Chamada Modapalavra



16TH INTERNATIONAL EUROPEAN ACADEMY OF DESIGN CONFERENCE

TRUST_DISTRUST

A **16ª European Academy of Design Conference** (EAD 2027) será realizada no Porto, Portugal, entre os dias 3 e 7 de maio de 2027, consolidando-se como uma das conferências de design mais respeitadas da Europa. O evento está atualmente na reta final de sua chamada de trabalhos, com prazo limite para **submissões até 30 de setembro de 2026**.

Sob o tema central "*Trust___Distrust*" (Confiança/Desconfiança), esta edição convida os participantes a explorarem perspectivas críticas sobre a manipulação algorítmica e a economia das plataformas. Os interessados podem contribuir enviando ensaios visuais ou artigos completos, que devem ter entre 4.000 e 6.000 palavras. Informações adicionais e o site para inscrições podem ser acessados diretamente no link oficial: <https://trust.fba.up.pt/call-for-papers>.



ESTUDOS EM DESIGN
DESIGN ARTICLES

A **Revista Estudos em Design** (Qualis A1), reconhecida como um dos principais veículos de publicação nacional na área, está com chamada aberta para publicações referentes ao ano de 2027. O periódico recebe artigos de pesquisadores, profissionais e estudantes, mantendo o foco em trabalhos científicos que promovam discussões e reflexões sobre o design nos cenários brasileiro e internacional.

O prazo limite para o envio das **submissões é até o dia 15 de outubro de 2026**. É importante ressaltar que há uma taxa de submissão no valor de R\$ 280,00, além de uma taxa de publicação de R\$ 498,00, sendo esta última cobrada exclusivamente após a aprovação do artigo. Mais detalhes e o acesso ao sistema de submissões estão disponíveis diretamente na plataforma: https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/pt_BR.



📷 Foto,
Simone Schuertz

Como se organizam as pesquisas do PPG Design/UnB?

O Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília oferece cursos acadêmicos de mestrado e doutorado e tem como área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade.

Nela se articulam estudos teóricos, práticos, históricos, críticos, estéticos e éticos do Design, em diálogo com questões relacionadas à tecnologia, cultura, educação, governo e sociedade.

É a partir dessa área de concentração que se organizam as três linhas de pesquisa do Programa: Design, Cultura e Materialidade (DCM); Design, Espaço, Linguagens e Mediações (DELM); e Design, Informação e Interação (DII). Cada uma reúne perspectivas e campos de investigação próprios, mas sem funcionar como um núcleo isolado. Temas, objetos e problemas podem atravessa mais

de uma linha e ser investigados por diferentes abordagens.

A vinculação a uma linha de pesquisa orienta a trajetória do estudante no Programa, mas também se manifesta nas disciplinas cursadas, nos projetos desenvolvidos e no processo de orientação, ao mesmo tempo em que há espaço para o diálogo com outras linhas e perspectivas. Essa articulação amplia as possibilidades de formação e permite que diferentes abordagens se encontrem ao longo do percurso acadêmico.

Assim, a área de concentração funciona como um eixo comum, enquanto as três linhas apontam diferentes caminhos para investigar as relações entre Design, tecnologia e sociedade. É nessa convivência entre diferentes pesquisas que se constrói parte da diversidade acadêmica do PPG Design/UnB.



Principais características de cada linha

PPG DESIGN

DCM

A linha Design, Cultura e Materialidade investiga as relações entre Design, cultura e materialidade, considerando os significados, experiências e transformações presentes na vida cotidiana. As pesquisas desta linha envolvem artefatos, materiais, espaços e tecnologias, articulando dimensões estéticas, simbólicas, sociais, ecológicas e éticas. Entre os temas abordados estão processos criativos e projetuais, sustentabilidade, educação, inclusão, tecnologias emergentes e questões socioambientais.

DELM

A linha Design, Espaço, Linguagens e Mediações dedica-se às relações entre Design e os espaços físicos, virtuais e sociais, considerando as linguagens e os processos de mediação que constituem essas experiências. As pesquisas da linha estabelecem diálogos com áreas como artes, comunicação, arquitetura, educação e ciências humanas e sociais, abrangendo temas relacionados à cidade, território, memória, comunicação, linguagem e às diferentes formas de perceber, experimentar e produzir os espaços.

DII

Já a linha Design, Informação e Interação investiga os contextos em que a informação participa da vida em sociedade e as relações estabelecidas entre pessoas, sistemas e tecnologias. As pesquisas contemplam temas como Design da Informação, Design de Interação, tecnologias da informação e comunicação, sistemas inteligentes e interativos, visualização, aprendizagem e experiências lúdicas, articulando dimensões técnicas, críticas, estéticas e poéticas.

PPG DESIGN em Números

Atualmente o programa conta com 91 estudantes ativos (58 no mestrado e 33 no doutorado). Em sua trajetória histórica, o PPG já acolheu 256 alunos e titulou 146 mestres e doutores, consolidando sua relevância na pós-graduação. Esses registros históricos se distribuem entre as linhas de pesquisa Design, Informação e Interação - DII (99), Design Cultura e Materialidade - DCM(90), e Design, Espaços, Linguagem e Mediação - DELM (67).

A pluralidade é uma marca da nossa comunidade. No perfil de gênero por autodeclaração, registram-se 161 mulheres, 94 homens e 1 pessoa não binária. Geograficamente,

o programa recebeu 8 alunos internacionais de Cuba(5), Cabo Verde, Colômbia e Irã estes com 1 representante cada e 248 brasileiros — com maior concentração no Distrito Federal (210) e em Goiás (23). além de 1 representante de cada estado a seguir: do Rio de Janeiro e Rondônia (2 cada), Alagoas, Amazonas, Ceará, Espírito Santo, Minas Gerais, Pará, Piauí, Roraima e Tocantins

Alinhado às políticas de inclusão, o ingresso por ações afirmativas soma 27 ativos, abrangendo 19 pessoas negras heteroidentificadas, 5 pessoas com deficiência, 1 indígena e 2 servidores.

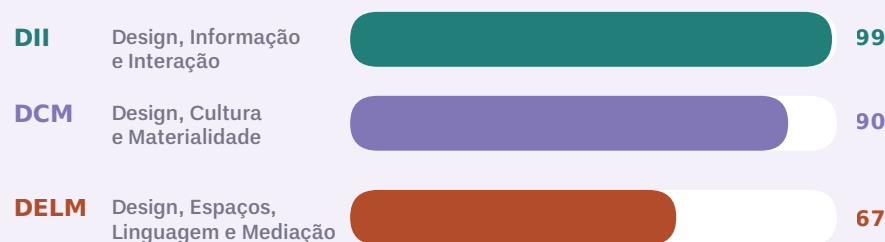
PPG Design em números · panorama geral

Três leituras complementares da trajetória do programa



PPG Design em números · linhas de pesquisa

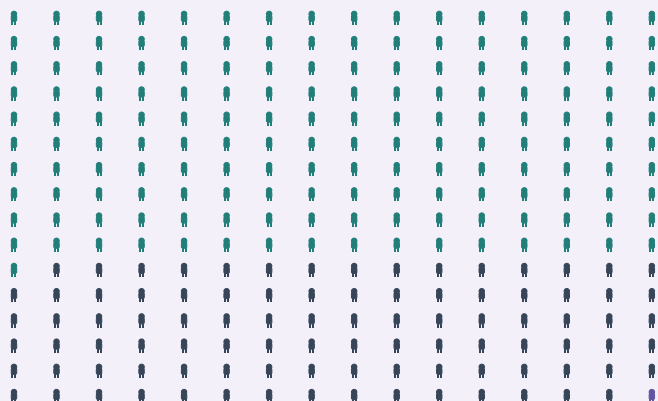
Distribuição histórica dos discentes - 256 registros históricos distribuídos entre as três linhas





PPG Design em números · distribuição por gênero

Autodeclaração · 256 registros



Feminino 161 · **62.9%**
Masculino 94 · **36.7%**
Não binário 1 · **0.4%**

1 ícone = 1 pessoa

PPG Design em números · países de origem

Brasil e quatro países com presença internacional registrada

248 Brasil
5 Cuba
1 Cabo Verde
1 Colômbia
1 Irã

PPG Design em números · origem dos discentes brasileiros

Destaque para o Distrito Federal e Goiás; demais UF's aparecem como ocorrências pontuais



210 Distrito Federal

23 Goiás

2 Rio de Janeiro e Roraima

**1 AL · AM · CE · ES ·
MG · PA · PI · RR · TO**

PPG Design em números · ingresso via ações afirmativas

27 ingressantes ativos distribuídos em quatro modalidades

19

Negro(a)
heteroidentificado(a)



5

Pessoa com
deficiência



1

Indígena



2

Servidor(a)





📷 Foto,
Washington Ribeiro
@wrbk

**Rodrigo Araujo
de Souza,**
Técnico-
Administrativo do
PPG-Design

Bate-bola

EIXODESIGN: Rodrigo, qual é a sua função no PPG Design?

RODRIGO: Secretário do PPG Design

ED: Como você chegou ao Programa e a essa função?

R: Ao chegar na UnB a nomeação já foi direta para o PPG Design, uma vez que o Departamento já havia demandado mais servidores.

ED: O que pouca gente conhece sobre o trabalho que você realiza nos bastidores?

R: Pelo fato do nosso trabalho ser público, penso que não tenho algo que poucas pessoas saibam. Geralmente as nossas ações são bem divulgadas, difundidas e debatidas.

ED: Você cuida de muitas demandas ao mesmo tempo. Como se organiza para fazer tudo com tanta atenção e excelência?

R: Obrigado pelo elogio. Procuro me organizar utilizando ao máximo as ferramentas e softwares disponíveis. Quando não temos a ferramenta, buscamos a possibilidade de aquisição. Hoje, também temos o auxílio da IA para tirar dúvidas que seriam difíceis de serem sanadas. Isso nos ajuda muito na condução dos trabalhos. E para todos os casos, utilizo o seguinte princípio: não há como procurar um livro em uma biblioteca com os livros no chão. Ou seja, sem organização, as coisas não funcionam.



ED: O que você mais gosta no seu trabalho no PPG?

R: O ambiente de trabalho do Departamento de Design, que proporciona paz para exercer as atividades.

ED: O que a convivência com estudantes e professores te ensinou?

R: Não só a convivência com os estudantes e professores, mas o ambiente acadêmico como um todo nos ensina a ouvir e debater ideias. Isso é muito importante em qualquer ambiente de trabalho.

ED: O que você considera essencial para tornar o ambiente acadêmico mais acolhedor?

R: Proporcionar liberdade às pessoas pra que elas possam exercer a sua criatividade. Essa é uma das melhores formas de acolher as pessoas em um ambiente.

ED: Tem algum momento no PPG Design que te marcou especialmente?

R: O recebimento do novo espaço (prédio) de trabalho, foi algo que já lutávamos há bastante tempo.

ED: O que te dá orgulho ao olhar para o Programa hoje?

R: Ver que o volume de trabalho flui sem tantas intercorrências, devido às melhorias que sempre fazemos quando necessário e também à disposição de todos em fazer as melhorias.

ED: Para fechar: que recado você deixaria para quem está chegando agora ao PPG Design?

R: Eu diria que aqui os discentes têm todo o apoio operacional para a realização do curso de maneira fluida e que sempre estamos buscando melhorar em todos os aspectos possíveis para atender o nosso público-alvo.

» Reunião de colegiado do PPG Design 2025

» Foto, Breno Abreu



📷 Foto,
Washington Ribeiro
@wrbk

Bruna Cruz,
designer de moda
e doutoranda do
PPG Design – UnB.

Modelagem sem medo: a gamificação no ensino da moda

Pesquisa investiga por que estudantes travam nos cálculos dos moldes e busca caminhos para aprender com mais confiança

Frações, escalas, proporções.

Para muitas pessoas que estudam moda, o maior obstáculo da modelagem do vestuário não está no tecido, mas nos cálculos dos moldes. É desse desafio que parte a pesquisa de doutorado de Bruna Cruz, designer de moda e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade de Brasília (PPG Design/UnB), intitulada “Ensino da modelagem do vestuário: estratégias visuais, projetuais, experimentais e gamificadas para a compreensão dos processos de construção do vestuário e o enfrentamento dos estigmas matemáticos”.

Iniciada em junho de 2025, a pesquisa integra a linha Design, Informação e Interação, da área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade, e é orientada pelo Prof. Dr. Ricardo Ramos Fragelli. O estudo busca compreender por que estudantes encontram dificuldades nos processos matemáticos e geométricos da modelagem plana. O trabalho considera que essas dificuldades envolvem não apenas aspectos técnicos, mas também dimensões cognitivas, afetivas e pedagógicas da aprendizagem.

Gamificação como possibilidade de redesenhar a aprendizagem

Para facilitar a compreensão da matemática e da geometria na modelagem, a pesquisa explora elementos como desafios, escolhas, tentativa e erro, feedback e progressão, estimulando experimentação, raciocínio e autonomia.

“Estratégias educacionais baseadas em gamificação vão além do simples engajamento, construindo situações estimulantes para a ancoragem de conceitos e auxiliando na superação de crenças fixas e negativas sobre uma determinada área do conhecimento, como o que pode ser encontrado em conteúdos de modelagem. Estamos particularmente interessados em investigar os principais elementos de motivação humana correlacionados à experiência de aprendizagem e à intencionalidade pedagógica, seja em sistemas analógicos ou digitais”, explica o orientador, Ricardo Fragelli.

A pesquisa não busca transformar a modelagem em um jogo, mas redesenhar a experiência de aprendizagem, tornando a matemática mais visual, contextualizada e conectada à criatividade. O objetivo é que cada estudante experimente, reflita e encontre soluções com mais autonomia e confiança. O trabalho dá continuidade ao mestrado de Bruna, no qual a designer já explorava formas de tornar os processos de modelagem mais visuais e compreensíveis. Agora, no doutorado, amplia o foco para as dimensões cognitivas e afetivas e inclui a gamificação como possibilidade de intervenção.

“Minha pesquisa surge da união entre modelagem, Design, gamificação e educação, com o objetivo de entender não apenas como construímos uma roupa, mas como podemos ensinar alguém a compreender a lógica dessa construção”, resume Bruna.



Foto,
Arquivo Pessoal

Quando a matemática também aparece na modelagem

O estudo parte da ideia de que, em alguns casos, o desafio com a modelagem pode surgir antes da prática, ligado a experiências negativas com a matemática, medo de errar, métodos mecânicos e ausência de contexto. Esses elementos podem contribuir para a ansiedade, a baixa autoeficácia e a esquiva da aprendizagem.

A questão é, especialmente, sensível na modelagem, pois um erro matemático em uma etapa pode afetar as seguintes. O estudo considera fatores como a quantidade de símbolos e informações, a abstração espacial, o uso de frações, a sequência lógica dos cálculos e as relações de escala e proporção, além de aspectos afetivos, como o despertar de memórias de fracasso.

Contribuições para a educação e o Design

A pesquisa busca evitar que estudantes se afastem da modelagem por acreditarem que “não levam jeito para a matemática”. A ideia é que a matemática deixe de ser percebida como obstáculo e seja reconhecida como linguagem estruturante da própria criação em moda.

Para o campo do Design, o trabalho amplia a compreensão da modelagem no Design de moda como processo cognitivo, afetivo e projetual.



Foto,
Arquivo Pessoal



↑ Foto,
@fercoutho

Pesquisa e arte de Lua Kixelô Cavalcante no Museu Nacional

A artista Lua Kixelô Cavalcante marcou presença no Museu Nacional da República, em Brasília, com sua exposição individual “Muído em Aleijo ou Aleijo em Miúdo”, aberta à visitação entre julho e setembro. O ambiente desafiou o público a pensar coletivamente sobre deficiência, capacitismo, acessibilidade, pertencimento e sobre quais corpos têm seus modos de existir legitimados dentro dos espaços culturais.

O trabalho nasceu de uma pesquisa íntima da artista, com sua própria experiência como pessoa com deficiência, mas com a preocupação de não se limitar a uma narrativa individual. Lua relata ter recebido comentários de pessoas com deficiência que se reconheceram nas obras e nas discussões propostas, mas também de pessoas sem deficiência que disseram ter começado a perceber determinadas barreiras e privilégios de outra maneira.

O tema que é obra de arte é também objeto de pesquisa. Lua cursa mestrado no PPG Design UnB e investiga as relações entre deficiência, corpo, design e próteses, pensando especialmente nos significados atribuídos às próteses pessoais e como esses objetos participam da construção das experiências e das identidades de pessoas com deficiência. A orientação é da professora Flavia Rigoni.

O catálogo que reúne registros das obras e da exposição, textos curatoriais e uma entrevista com a artista está disponível em:
<https://drive.google.com/file/d/1HTmqkZUSmclHo9URVTcl36JGnjjqPie/view>

🔩 **Muído em Aleijo**,
tamanho variável, madeira
e broca de aço. Lua Kixelô
Cavalcante.





↑ Foto,
Arquivo Pessoal

Exposição coloca o arte e tecnologia no centro do debate

O designer e artista Jefferson Silva Santos participou da Exposição EmMeio, que integrou o 25º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu Nacional da República. Aberta ao público de 15 a 20 de setembro, a exposição trouxe reflexões sobre ecologias complexas, sistemas inteligentes e relações entre o biológico, o artificial e o simbólico.

Jefferson se uniu aos artistas Carina Flexor, Fran Favero e Guilherme Gontijo para levar à exposição a obra “Reflexos da leitura”, que provoca uma reflexão sobre a interação do corpo com o livro no ato de ler. Imagens de sinapses são apresentadas em animação digital em um livro dentro de uma caixa com espelhos, criando um desdobramento poético com profundidade infinita.

Livro é também objeto de pesquisa de Jefferson no doutorado no PPG Design UnB. O pesquisador analisa o protagonismo negro nas histórias em quadrinhos brasileiras na atualidade, com orientação da professora Fatima Aparecida dos Santos.



🖼️ **Reflexos da Leitura,**
48,5cm(a) × 39,7cm(l) × 23,8cm(p), Madeira, Livros,
espelhos e tela multimídia. Jefferson Silva Santos.



↑ Foto,
Arquivo Pessoal

O design ativista de Rapha Baggas em livro

O designer Rapha Baggas lançou, neste mês de setembro, seu livro “Baggas”, uma coletânea de crônicas visuais produzidas entre 2018 e 2026 sobre os acontecimentos do país em um período de intensa efervescência política e cultural. São 204 páginas coloridas que trazem para o papel as peças que, originalmente publicadas no Instagram do autor, movimentaram o debate político nacional no período. O design ativista de Rapha Baggas combina crônicas visuais ágeis dos acontecimentos diários com críticas a políticos e denúncias de violências como racismo, homofobia, xenofobia e outras questões sociais.

Parte do trabalho presente no livro, em especial obras do período de 2018 a 2023, foi também objeto da pesquisa de Rapha Baggas durante o mestrado no PPG Design UnB. Por meio de autoetnografia crítica e análise de discurso visual, o autor abordou o design como instrumento de resistência política, engajamento social e transformação simbólica, com orientação da professora Daniela Fávaro Garrossini.



A dissertação, intitulada “O DESIGN COMO FORÇA POLÍTICA E CULTURAL: Tecnopolítica, resistência estética e produção visual no ativismo digital brasileiro (2018-2023)”, está disponível em: <https://ppgdesign.unb.br>.

O livro “Baggas” pode ser adquirido no site oficial <https://raphabaggas.com> e na Livraria da Travessa.

↑ Baggas, 20x20cm,
livro. Rapha Baggas.

Foto,
Arquivo Pessoal

Da Lamparina à direção da Editora UnB, uma vida no campus

Egressa da primeira turma de mestrado, em 2015, a conta como o caminho no PPG a preparou para dirigir a Editora UnB

Estou há tanto tempo na UnB que brinco estar quase virando um dos famosos gatos do campus Darcy Ribeiro. Minha história aqui começou em 2009, quando ingressei na graduação em Desenho Industrial. Desde então, passei por quase todos os vínculos possíveis: fui estagiária, participante de empresa júnior (um salve eterno para a Lamparina!), bolsista de extensão, de iniciação científica e pesquisadora.

O tema da minha pesquisa, desenvolvida na linha Design, Espaço, Linguagens e Mediações, nasceu entre 2013 e 2014, quando eu era bolsista no Núcleo de Multimídia e Internet, orientada pela

Profa. Dra. Daniela Garrossini, ao lado da Ana Carolina Kalume e de outras pesquisadoras. Com a popularização dos celulares multimídia, estudávamos formas colaborativas de trabalho entre cursos, mediadas por novas tecnologias.

Ao terminar a graduação, ingressei na primeira turma de mestrado do PPG Design/UnB. A maratona de pesquisa e do protótipo trouxe uma transformação curiosa: eu não gostava de café. Comecei misturando a bebida com leite e chocolate; no final do curso, já tomava café preto sem açúcar.

Se o café garantia a energia, a Dani, minha orientadora,

garantia o direcionamento. Como personagem, seria o Sr. Miyagi, de *Karatê Kid*, por me lançar desafios que revelavam potenciais adormecidos. As rotinas administrativas do núcleo pareciam distantes do meu tema, mas me prepararam para a gestão pública.

No Design, o desejo de criar costuma deixar a revisão de literatura em segundo plano; o PPG me ensinou a encarar a leitura sob a ótica da pesquisa aplicada e da fundamentação teórica sólida. Foi lá também que conheci a obra de Edgar Morin: recém-formada, a leitura sobre sistemas complexos me parecia superabstrata.

A surpresa veio logo após o mestrado. Eu imaginava seguir a carreira docente, mas, em 2016, fui convocada em um concurso público e tomei posse como servidora técnico-administrativa em educação da Fundação Universidade de Brasília, no cargo de programadora visual. O título de mestre trouxe valorização salarial e abriu portas para projetos acadêmicos com o corpo docente.

Identifiquei-me logo com o trabalho na Editora UnB, onde percebi a complexidade de que Morin falava: lidamos com múltiplas áreas do conhecimento, cruzando a produção científica com as demandas do mercado editorial.

Depois de muitos anos como designer na casa, em janeiro de 2025, assumi meu maior desafio profissional: fui indicada pela reitora e aprovada pelo Conselho Universitário para dirigir a Editora UnB. Conduzi-la ao lado da equipe com quem trilhei esse caminho tem sido a realização de um sonho.

Para quem está na fase desesperadora da qualificação ou na reta final da escrita, deixo uma dica de ouro: escreva qualquer coisa. Faça resumos, organize as referências e deixe fluir. A edição e o refino a gente faz depois, com quem orienta e com colegas. Somos mais fortes que a ansiedade e que qualquer autoquestionamento. Olhando para trás, cada xícara de café valeu a pena!

Jogo Rápido

Um livro ou artigo marcante:

Design para um mundo complexo, de Rafael Cardoso

O PPG em poucas palavras:

Expansão

Um lugar favorito na UnB:

Biblioteca Central

Para você, Design hoje é:

Conexão

Foto,
Arquivo Pessoal

Da pesquisa em Alter do Chão à inovação inspirada na natureza

Egresso do mestrado em 2018, Daniel Mira conta como a pesquisa em Alter do Chão (PA) abriu caminho para seu trabalho com inovação inspirada na natureza

Hoje, como CEO do NOUS Ecossistema, atuo em Brasília e por todo o Brasil com inovação inspirada na natureza. Estar exatamente nesse lugar não é mero acaso: entrei no programa com o objetivo claro de desenvolver metodologias e pesquisas que me dessem o arcabouço teórico e de campo necessários para impulsionar a inovação centrada no meio ambiente. Por isso, quando defendi a dissertação de mestrado, em 2018, não houve espaço para aquele famoso vazio do “o que eu faço agora?”. O ritmo continuou e, logo nos primeiros meses, passei a escrever meu pré-projeto de doutorado.

Minha pesquisa de campo, desenvolvida na linha Design, Espaço, Linguagens e Mediações, nasceu de um projeto que iniciei na Amazônia ao lado da Profa. Dra. Célia Matsunaga. Aquela vivência nos inspirou a desenhar um estudo que mergulhasse na etnografia e na fenomenologia como metodologias para compreender as pessoas e o território no contexto da floresta, mais especificamente em Alter do Chão, no Pará. Escolhi o PPG Design/UnB porque sua interdisciplinaridade e seus caminhos temáticos se alinham ao pensamento sistêmico e às estratégias complexas que encontramos na natureza e nas comunidades

tradicionais. O Design por si só já abraçaria essa proposta, mas as pesquisadoras, os pesquisadores e as linhas de pesquisa da UnB me permitiram aprofundar o trabalho em âmbitos que nem eu esperava.

Durante a escrita, meu “combustível oficial” foi o puro entusiasmo de pesquisar algo que realmente fazia sentido para mim. Conteí também com o apoio fundamental da minha orientadora, a Célia. Se ela fosse um personagem, seria um Mestre Yoda bem-humorado: uma pessoa profunda, sensível, sábia e admiravelmente simples.

O ambiente da pós-graduação me ensinou algo que nenhuma faculdade ou mercado de trabalho havia conseguido: o valor das trocas ricas em diálogos formais e bem estruturados que o corpo docente promovia. Ali, também ressignifiquei conceitos. A teoria de Wassily Kandinsky em Ponto e linha sobre plano,

que parecia superabstrata na graduação, hoje vem direto à minha mente no trabalho prático. A titulação me provou que a pesquisa acadêmica é o alicerce essencial para uma inovação mais profunda, sistêmica e sustentável. Sem essa base, eu não estaria onde estou hoje.

Atualmente, sigo movimentando minha vida profissional com um projeto que me enche de orgulho: estamos desenvolvendo uma plataforma de biomimética integrada à inteligência artificial.

Para quem está cruzando a fase desesperadora da qualificação ou a reta final da escrita, deixo uma dica de ouro. Se você perdeu o ritmo e acabou deixando para a última hora, recomendo não entregar o trabalho a qualquer preço; preserve a qualidade. Mas, se você manteve o ritmo e está conseguindo entregar com uma certa folga, esforce-se um pouco mais nesta reta final. Garanto que você vai ficar muito feliz com o resultado.

Jogo Rápido

Livro ou artigo marcante:

Introdução ao zen-budismo, de D. T. Suzuki

O PPG em poucas palavras:

Diversidade real

Um lugar favorito na UnB:

Restaurante natural no ICC norte

Para você, Design hoje é:

Uma forma de pensar que dá visibilidade às necessidades reais das pessoas e do planeta



eixo Design

Informativo do Programa
de Pós-Graduação em Design
da Universidade de Brasília



UnB

Programa de
Pós-Graduação em Design

Campus Universitário Darcy Ribeiro
Brasília-DF | CEP 70910-900

ppgdesign.org.br

