

Design social ou design para a inovação social? Divergências, convergências e processos de transformação

Carla Cipolla

O objetivo desta contribuição é trazer à luz uma discussão sobre as distinções entre o design social e o design para inovação social. O título intende apresentar um caráter instigador. Considerando a enorme relevância de ambas, não há aqui a intenção de criar “caixas” onde classificar rigidamente as práticas e definições, mas sim trazer uma contribuição sobre as perspectivas da prática de design atual e contribuir para uma reflexão sobre o sentido estratégico de nossas próprias práticas.

Muito do que será exposto nas próximas páginas parte de uma revisão da literatura do design social e do design para a inovação social, baseada na análise de textos de autores renomados em cada definição. O quadro conceitual fundamenta-se implicitamente em estudos e discussões realizadas em projetos internacionais de pesquisa sobre inovação social e as práticas da rede Design para a Inovação Social e Sustentabilidade – DESIS, iniciativas das quais a autora é parte integrante. Especificamente, a experiência da autora nas atividades do grupo temático Informal, Formal e Colaborativo – IFC foi elemento fundamental na redação do presente capítulo. O grupo reúne laboratórios DESIS em diversos países na África e na América Latina e dedica-se à compreensão da prática de design para a inovação social no contexto dos assentamentos informais e comunidades carentes.

Relações entre as palavras design e social: origens e perspectivas

Design social

Nesta seção analisamos dois autores históricos para o desenvolvimento do design social e suas definições (Victor Papanek e Victor Margolin).

“Há profissões mais prejudiciais do que o design industrial, mas muito poucas” (PAPANEK, 1985, p. ix) Esta é a declaração de abertura de Victor Papanek no seu livro *Design for the Real World*, que foi publicado pela primeira vez no início da década de 1970. O autor faz um forte apelo à prática de design responsável, incluindo as dimensões sociais, morais e ecológicas, antecipando com precisão muitas das questões que estariam na agenda da prática de design pelas décadas seguintes. Em termos práticos, design responsável significa projetar para as necessidades das pessoas, em vez de seus desejos (PAPANEK, 1985).

Grande parte da educação em design social tem sido influenciada pelo livro de Papanek. O autor também pergunta: “Em que situações do mundo real podem os alunos aprenderem melhor?” (PAPANEK, 1985, p. 316). A resposta vem de situações em que os alunos de design estariam projetando para crianças com paralisia cerebral ou problemas de paraplegia ou tetraplegia. Há outras passagens em que ele associa a educação em design com campos de design segundo ele explorados a seu tempo: design para o “terceiro mundo” e o design de dispositivos para deficientes. Papanek afirma que depois de tais experiências de aprendizagem, um estudante deverá sentir-se sempre um pouco envergonhado ao projetar uma torradeira bonita e *sexy* (p. 321).

Uma discussão sobre o conceito de Papanek de design social e suas consequências pode ser encontrada em Whiteley (1993), para quem *Design for the Real World* é um livro muito moral no tom e expressão, e o princípio fundamental do autor de que é errado para ganhar dinheiro com as necessidades dos outros “jaz subjacente ao texto” (p. 104).

Margolin e Margolin (2002) reconhecem o valor da proposta de Papanek para a ação social, mas afirmam que ele dá pouca orientação de como isso pode ser feito (p. 27). Eles propõem discutir a concepção dos produtos dentro de um processo de intervenção do serviço social com base em um modelo usado por assistentes sociais: uma prática cujo principal objetivo é atender as necessidades de populações carentes ou marginalizadas (p. 25). Este modelo aborda problemas em cinco fases: avaliação, planejamento, implementação, avaliação e encerramento. Margolin e Margolin sugerem que designers de produto podem colaborar com equipes de intervenção social durante este processo: “Nós acreditamos que muitos profissionais dividem os objetivos de designers que querem fazer um traba-

lho socialmente responsável e, portanto, propõe-se que ambos, os designers e os profissionais envolvidos em atividades de assistência social, encontrem formas de trabalharem juntos” (p. 27). Os autores concordam com Papanek sobre o valor da pesquisa em design social, dizendo que uma das razões pelas quais não há mais serviços de design social é a falta de pesquisa para demonstrar como um designer pode contribuir para o bem-estar humano (p. 28), e propõem uma agenda de investigação para corrigir tal situação. Em termos de educação em design, eles prestam especial atenção à definição de problema de projeto, da mesma forma como Papanek fez antes deles: “Habilidades no relacionamento com as populações vulneráveis ou marginalizadas, ao invés de atuar no *briefing* de um fabricante, precisam ser desenvolvidas por futuros designers sociais” (p. 29). Eles afirmam claramente sua escolha em adotar o modelo usado por assistentes sociais, apesar da existência de outras abordagens que podem ser igualmente capazes de guiar projeto socialmente responsável, como o design para a sustentabilidade. Como será apresentado na próxima seção, foram justamente as pesquisas em design neste campo, ligado a questões ambientais, que deram o impulso pioneiro para que a inovação social fosse considerada no design.

Design para a inovação social

Considerando a relação entre sustentabilidade e design, o que emerge das contribuições de Manzini (2002; 2007; 2008) é uma visão em que os designers usam seus conhecimentos para valorizar as próprias habilidades e capacidades das pessoas, bem como as soluções que elas desenvolvem autonomamente para enfrentarem seus desafios locais. Tal perspectiva encontra-se expressa no trabalho de Manzini na sua definição das comunidades criativas, que ele descreve como grupos de cidadãos inovadores se organizando para resolver um problema ou para abrir uma nova possibilidade e, ao fazê-lo, dando um passo significativo no processo de promoção da sustentabilidade social e ambiental (MANZINI, 2007). Manzini conecta as comunidades criativas com o “velho debate” sobre as minorias ativas (MOSCOVICI, 1979) e as define como “pessoas e comunidades que agem fora dos padrões de pensamento e comportamento dominante” (MANZINI, 2007, p. 236).

Estas soluções são definidas como inovações sociais (CAJAÍBA-SANTANA, 2013), um termo que detalharemos a seguir neste capítulo. Designers são chamados a reconhecer o valor das inovações sociais organizadas pelas comunidades criativas e favorecê-las. Eles são chamados a apoiar esses “heróis” (MERONI, 2007, p. 128) em seus esforços de criar soluções fora dos padrões correntes de produção e consumo, nomeadamente através do design de soluções facilitadoras: “Sistemas que fornecem instrumentos cognitivos, técnicos e organizacionais, de

modo a facilitar que indivíduos e/ou comunidades possam alcançar um resultado, usando suas habilidades e capacidades enquanto regeneram a qualidade dos contextos de vida em que vivem” (MANZINI, 2007, p. 240).

Além de apoiar inovações sociais em curso e a consolidação e replicação de práticas promissoras em termos de promoção da sustentabilidade, designers passaram a usar a cultura do design e seus instrumentos para o desenvolvimento de novos projetos, especificamente inovações sociais, em colaboração com demandas e comunidades locais, interagindo assim com outras ramificações da prática de design envolvidas em processos de codesign ou design participativo.

Distinções do uso da palavra “social” associada ao design

Manzini (2015) ressalta um duplo significado comumente atribuído ao adjetivo “social”.

O primeiro deles é relativo a dinâmicas sociais e estruturas da sociedade. O segundo indica a existência de situações sociais particularmente problemáticas ou limitantes (como a exclusão social e a pobreza).

Quando utilizado desta segunda forma, o termo “social” se torna sinônimo de uma condição restritiva de indivíduos e grupos específicos e que necessita de um enfrentamento. Tal enfrentamento pode consolidar-se na prática de design, segundo Manzini (2015) e a partir das afirmações dos pioneiros Papanek e Margolin descritas anteriormente, com a prática do “design social”.

Ainda segundo Manzini (2015), o primeiro significado do termo “social”, porém, aproxima a prática, pesquisa e educação em design para casos e processos de inovação social.

Entretanto, a observação de eventos da rede DESIS revelou que tal distinção não é claramente considerada entre os membros da rede, como a coleção de projetos apresentados no DESIS Fórum na África do Sul, que apresentou os resultados do grupo temático IFC – Informal, Formal e Colaborativo que reúne laboratórios DESIS entorno da prática de design para a inovação social. Ficaram evidentes a sobreposição e a interpretação contínua entre ambos os conceitos e respectivas práticas, de acordo com o contexto de projeto considerado. Esta observação gerou aprendizados promissores e foi um dos estímulos para a escritura deste capítulo pela autora. Outros eventos realizados no Brasil indicaram que, também aqui, os termos são utilizados (não exclusivamente pelos DESIS Labs brasileiros) de maneira indistinta.

Tal constatação gerou uma reflexão, ainda em curso na rede DESIS e no cluster temático IFC – Informal, Formal e Colaborativo. Uma destas foi: qual o

significado de mantermos ou promovermos tal distinção para as teorias e práticas em Design? Como tais distinções podem contribuir, ou não, para a compreensão do sentido estratégico de nossas práticas?

Neste sentido vale debruçar-se sobre o conceito de inovação social, em mais detalhes, em sua elaboração mais atual, para observarmos as reflexões que dali são possíveis obter em busca de uma resposta a esta questão. Não é intenção deste capítulo fornecer uma resposta definitiva, mas contribuir para o debate em curso visto que a própria definição de inovação social e a compreensão de suas práticas se encontra em elaboração. Houve muita investigação em inovação técnica, mas há muito ainda a investigar quanto à inovação social: “as particularidades da chamada inovação social requerem novos paradigmas e novas perspectivas teóricas, a fim de avançar” (CAJAÍBA-SANTANA, 2013, p.43).

Inovação social: características das inovações orientadas para a “mudança social”

Segundo Cajaíba-Santana (2013): “inovações sociais são novas práticas sociais criadas a partir de ações coletivas, intencionais e orientadas ao resultado, com o objetivo de ativar mudança social através da reconfiguração de como objetivos sociais são realizados” e “propõem novas alternativas e novas práticas para grupos sociais” (p. 47).

O autor complementa: “inovação social é sobre mudança social e esta deve ser a principal característica a ser colocada em evidência. Nós não estamos falando apenas de mudanças na forma como os agentes sociais agem e interagem uns com os outros, mas também mudanças no contexto social em que essas ações ocorrem através da criação de novas instituições e novos sistemas sociais”.

Percebe-se, nas afirmações do autor, que ser uma resposta para problemas sociais não é um elemento distintivo único de uma inovação social: uma iniciativa que objetiva resolver um problema social não é necessariamente uma inovação social, até mesmo as inovações técnicas podem ser destinadas a resolver problemas sociais (CAJAIBA-SANTANA, 2014, p. 44). Portanto as inovações sociais e a prática do design para a inovação social, ao terem seu foco em promover mudança social como característica distintiva, apontam como diretriz estratégica a promoção de um processo de mudança nas estruturas da sociedade, por exemplo, em suas instituições, ou no estabelecimento de relações inéditas entre atores. Esse é um dos aspectos mais distintivos das inovações sociais e constitui-se em uma chamada estratégica para a prática do design na atualidade. Particularmente em pauta, na pesquisa e prática de design, situa-se como orientação qualitativa deste processo a promoção da sustentabilidade (como na rede DESIS – Design para a Inovação Social e Sustentabilidade).

Cajaíba-Santana (2013) ressalta que nem todo o processo de mudança social é uma inovação social; ela assume um caráter intencional, em que os atores intendem atingir um determinado resultado, o que conecta tal definição à prática do design como elemento de suporte a tais processos. O autor ressalta também o caráter de novidade da inovação social, sendo esta uma reconfiguração de como objetivos sociais são atingidos. Neste sentido, constituem-se como novas práticas sociais que desafiam os paradigmas existentes. Então a inovação social toma forma quando uma nova ideia estabelece um modo diferente de pensar e agir.

Tal como nos lembra Manzini (2015), a inovação social coloca seu foco inicial na capacidade das pessoas, não nos seus problemas. Os participantes são considerados como portadores de habilidades e capacidades. Este aspecto é fundamental, pois as inovações sociais dependem das capacidades das próprias pessoas envolvidas e emergem a partir destas mesmas capacidades. Os participantes trazem suas habilidades para alcançar um resultado comumente reconhecido, o que beneficia todos os envolvidos.

Quanto ao horizonte qualitativo da mudança desejada, Cajaíba-Santana (2013) menciona a promoção do bem-estar coletivo, elemento que é destacado continuamente por Manzini (2002, 2015), em que a consideração das características deste estado de “bem-estar” é preocupação constante do autor.

Alinhado com Cajaíba-Santana (2013), Manzini (2015) destaca a mudança social como um elemento-chave da prática do design para a inovação social e inclui “tudo o que o design profissional pode fazer para ativar, manter e orientar processos de mudança social no sentido da sustentabilidade” (p. 62). Além disso, “implica uma transformação sociotécnica impulsionada por e orientada para a mudança social” (MANZINI, 2015, p. 63). A palavra “social” aqui é entendida como “a forma como as pessoas geram novas formas sociais” (MANZINI, 2015, p. 64).

Conclusão: design social e design para inovação social como um *continuum* em uma gama de possibilidades

Considerando o quanto dito acima, como conclusão, restaria ressaltar a polarização entre as definições de design social e design para inovação social. Observa-se que a análise detalhada do termo *inovação social* indica marcadamente o seu caráter de mudança nas estruturas da sociedade. A prática do design associada ao termo “social” no design para inovação social não coloca seu foco no importante atendimento de demandas e resolução de problemas sociais (como pobreza ou restrições físicas) como no design social, mas alarga-se, ambicionando

a promoção de mudanças amplas, no modo mesmo como a sociedade é organizada, suas instituições e modos de vida, segundo uma determinada orientação qualitativa (tal como a sustentabilidade, por exemplo).

Entretanto, nesta seção final, em vez de ressaltar a polarização mencionada acima entre os termos, propõe-se a valorização de todas as práticas que articulem as palavras “design” e “social”. Propõe-se aqui, como percurso investigativo e prático, que possamos explorar toda a gama de possibilidades que tal associação de palavras comporta.

Independentemente do termo utilizado, “design social” ou “design para a inovação social”, o que se configura como convite aqui é utilizar tais definições para compreensão e posicionamento da orientação estratégica de nossas práticas, considerando o quanto estas são condicionadas pelas possibilidades disponíveis no contexto local, o quanto possa ser necessário atuar para reduzir um estado de restrição ou carência de recursos e possibilidades, ou o quanto possam ser orientadas para processos de mudança social.

Neste sentido, os que seriam elementos de uma polarização podem tornar-se extremidades em um *continuum* de possibilidades para cada prática específica de Design, a qual pode assumir características precisas em um dos termos ou então um caráter híbrido, colaborando imediatamente em um processo de enfrentamento de uma situação de particular carência, e compondo estrategicamente, através das mais diversas práticas, os estágios *progressivos* de um processo de transformação e mudança social, por exemplo.

O termo “progressivo” é ressaltado, indicando o caráter processual da mudança quando a inovação social é promovida pelo design, o que inclui a valorização do papel das ações específicas e locais em processos de transformação ampla.

Merecem destaque nesta proposição, o reconhecimento dos processos de mudança social em curso, através das iniciativas dos inúmeros inovadores e empreendedores sociais que nos rodeiam, os quais rompem paradigmas e propõem soluções, não esperando que o Estado, o mercado, ou ainda os designers atendam às suas demandas. Sobretudo aqui cabe a nós, designers, efetivamente colaborar nestes processos, trazendo as qualidades que são próprias desta prática profissional e de seu corpo de conhecimentos e ao mesmo tempo instaurando um processo de aprendizagem recíproco e contínuo em que nossas próprias práticas e teorias possam ser refinadas e aperfeiçoadas através destas interações.

Referências

CAJAÍBA-SANTANA, G. Social innovation: Moving the field forward. A conceptual framework. *Technological Forecasting & Social Change*, v. 82, p. 42–51, jul. 2013.

MANZINI, E. Context-based well-being and the concept of regenerative solutions. **The Journal of Sustainable Product Design**, v. 2, n. 3, p. 141-148, set. 2002.

_____. Design research for sustainable social innovation. In MICHEL, R. (Org.). **Design research now**. Basel: Birkhauser Verlag, 2007. p. 233-245.

_____. **Design When Everybody Designs**. An Introduction to Design for Social Innovation. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

MARGOLIN, V.; MARGOLIN, S. A “social model” of design: Issues of practice and research. **Design Issues**, v. 18, n. 4, p. 24-30, outono 2002.

MERONI, A. (Ed). **Creative communities**. People inventing sustainable ways of living. Milan: Edizioni Polidesign, 2007.

MOSCOVICI, S. **Psychologie des minorités actives**. Paris: PUF, 1979.

PAPANEK, V. **Design for the real world: human ecology and social change**. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.

Seção 3
Ecodesign e Análise do
Ciclo de Vida

