

**DESIGN SOCIAL**

## **SOBRE OS AUTORES**

**Marcela L'Amour Wanderley** | [marcelalw@hotmail.com](mailto:marcelalw@hotmail.com)

*Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0789280941846220>*

Bacharel em design (UFPE), mestranda em design. Atua como designer nas áreas de cultura, defesa dos direitos humanos e promoção da justiça social. Linha de pesquisa: Design, Tecnologia e Cultura.

**Pollyanna Sitônio Andrade** | [polly\\_arq@hotmail.com](mailto:polly_arq@hotmail.com)

*Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6883973981893756>*

Graduação em Arquitetura e Urbanismo e Administração de Empresas e Especialização em Planejamento e Gestão Organizacional pela Universidade de Pernambuco. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco. Experiência na área de Arquitetura e Urbanismo, Educação Patrimonial e Gerência Operacional em projetos de pesquisa arqueológica em obras de grande porte. Linha de pesquisa: Ergonomia.

**Rafaela Queiroz de Barros** | [queirozdebarros@hotmail.com](mailto:queirozdebarros@hotmail.com)

*Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1122867595802307>*

Bacharel em Fisioterapia. Especialista em Ergonomia. Mestranda em Design (UFPE). Bolsista da CAPES. Experiência em consultoria de empresas na área de ergonomia. Linha de pesquisa: Ergonomia e neurociência.

**William Guedes Lins Júnior** | [William\\_jr@hotmail.com](mailto:William_jr@hotmail.com)

*Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5981765641375382>*

Licenciado em Desenho e Plástica (UFPE), Especialista em Design da Informação (UFPE), mestrando em Design. Experiência em: educação e design (gráfico, ambiental, do produto, da informação). Linha de pesquisa: Design, Tecnologia e Cultura.



**Bases Comuns do Design:** uma discussão sobre o impacto e papel social do design

*Common Basis of Design: a discussion on the impact and social role of design*

Marcela L'Amour Wanderley, Pollyanna Sitônio Andrade, Rafaela Queiroz de Barros e William Guedes Lins Júnior

### **Resumo**

Em contraste com abordagens que categorizam o Design, este ensaio evoca uma base comum ou integradora para esse campo, onde o Design está indissociavelmente relacionado a **impacto** sobre a sociedade e, portanto, está sujeito a questionamentos quanto ao seu **papel** nesse processo, independente da forma em que desejarmos enquadrá-lo. Para o que extrapola o conceito de Design Social, este trabalho evoca a questão metodológica e exemplifica, através de três projetos de pesquisa, a relação design e sociedade.

### **Abstract**

*In contrast to approaches that categorize the Design, this essay evokes a common base or integrator for this field, on which the design is inextricably linked to **impact** on society and therefore potentially questionable as to its **role** in this process, regardless of the form we want to frame it. To which extrapolates the concept of Social Design, this work evokes the methodological issue and exemplifies through three research projects, the relationship design and society.*

*“Na última década, com maior intensidade, percebe-se a necessidade do estabelecimento de um design industrial consciente que apresente projetos concretos para a solução de problemas sociais e ambientais. Para isto, é necessário priorizar requisitos sociais e ambientais sem deixar de considerar os requisitos técnicos, ergonômicos, econômicos, estéticos, simbólicos, durante o processo de desenvolvimento do produto.”*  
[Ana Verónica Pazmino, 2007]

## O DESIGN SOCIAL

O campo do Design guarda em sua literatura acadêmica um conceito para o que é conhecido sob o nome de **Design Social**. Conforme explicitou a pesquisadora Ana Verónica Pazmino (2007), ele se refere à atuação em áreas que não são de interesse da indústria e que podem proporcionar qualidade de vida através de suas soluções. O Design Social está ligado dessa forma a ideias de uma responsabilidade moral e produção solidária, como sintetizou a pesquisadora.

Em artigo, dentro do tópico intitulado “Design Social”, Pazmino esclareceu que “design para a sociedade consiste em desenvolver produtos que atendam às necessidades reais específicas de cidadãos menos favorecidos, social, cultural e economicamente; assim como, algumas populações como pessoas de baixa-renda ou com necessidades especiais devido à idade, saúde, ou inaptidão”.

## O PAPEL SOCIAL DO DESIGN

Na introdução do livro O Papel Social do Design Gráfico, o organizador Marcos da Costa Braga expôs que o debate que foi proposto nessa publicação não era se o design afetava a sociedade ou não. “Finalmente ele nasce para criar e transmitir mensagens para as pessoas.” (2011, p.7)

Braga perguntou sobre o engajamento do designer em programas sobre saúde pública, segurança no trabalho, planejamento familiar, direitos humanos ou prevenção de crimes, afirmando que o livro trata do **papel social do design**.

## UMA ABORDAGEM PARA ALÉM DO CONCEITO DESIGN SOCIAL E A CONTEMPORANEIDADE

Apoiados na ressalva de Braga transcrita no primeiro parágrafo do tópico anterior, consideramos a redundância que a junção dos termos “design” e “social” pode suscitar, embora intitular um conceito acadêmico

diretamente esclarecido pela autora Pazmino e que, como visto, se refere a um design que se volta para o atendimento das necessidades especiais das populações, em campos, inclusive, que a indústria não demonstra interesse.

Para que não ocorra confusão interpretativa com a discussão que deflagraremos, salientamos que partiremos de uma abordagem mais ampla em que se diz que todo **design é social**. Dessa forma, podemos considerar que o engajamento do designer em programas sobre saúde pública, segurança no trabalho, planejamento familiar, direitos humanos ou prevenção de crimes – exemplos dados por Braga já no segundo parágrafo do tópico anterior – são apenas algumas das frentes de atuação através das quais o design e o designer evidenciam de maneira mais direta e impactante a sua relação com o social – o **impacto** social do design – ou ainda, com um possível comprometimento moral que poderá assumir – o que suscita o **papel** social do design –, guiando-se para a produção de soluções que repercutam na qualidade de vida para as populações.

Na atualidade, com uma sociedade imersa em problemas de ordem **global e complexa**, entre eles, da **resistência da pobreza e dos agravamentos da exaustão e degradação do meio-ambiente**, assim como de questões de produção, consumo, descarte, educação, acesso a bens de consumo, acesso à informação, economia, comunicação, materialidade, bem-estar, cultura, identidade, democracia, cidadania, etc., parece-nos mais do que justificável uma maior preocupação com uma **visão ampla e sistêmica** sobre as práticas do design. De uma forma direta ou indireta, o Design, como processo ou resultado de uma configuração, tem algum grau de relação com esses problemas respectivamente complexos em si e, que ainda, podem ser compreendidos nas relações entre eles, em que o todo se torna maior que a mera soma de partes.

Rafael Cardoso (2012), na publicação *Design para um Mundo Complexo*, é um exemplo de autor que reflete sobre o impacto e papel do design na sociedade contemporânea, propondo um debate amplo em que as questões do significado dos artefatos, meio-ambiente e formação de redes são visitadas. Ele faz uma convocatória ao resgate do pensamento crítico, conclamando o valor do pensamento sistêmico como forma de se dar cabo às questões complexas que nos afligem, sendo essa forma de pensar comum em profissionais como designers, em contrapeso a metodologias

*“A fábrica é, portanto, uma característica da espécie humana, aquilo a que já se chamou ‘dignidade’ humana. Podem-se conhecer os homens pelas suas fábricas.”*

*[Vilém Flüsser]*

científicas. Destaca que nos últimos 50 anos, tivemos a maior produção de artefatos da história ao mesmo tempo em que muito descartamos, produzindo lixo. O *homo faber*, evocação quase sugestivamente taxológica e ao mesmo tempo poética empregada pelo filósofo Flüsser à espécie humana – espécie que fabrica – é também o *homo prodigues* – espécie que desperdiça – de Cardoso. Isto é, ao homem para o qual é sugerido o ato de fabricar como característica intrínseca de sua espécie se insinua, hoje, o título de quem não sabe lidar com o descarte que pratica.

Quando ainda, em menção à contemporaneidade, consideramos a peculiaridade de uma sociedade extratificada, embalada por mudanças rápidas e incertezas de uma realidade “líquida” (BAUMAN, 2007) envolvida por uma teia comunicacional e tecnológica sem precedentes históricos, percebemos a exigência de atenção constante, por parte do designer, nos determinantes culturais, na fruição ou definição de identidades e na necessidade da transformação de dados em informações válidas e significativas. (SHEDROFF, 1999) Parece-nos que esse quadro justifica ainda mais a visão abrangente do impacto do design sobre a sociedade, isto é, de uma perspectiva que vislumbra uma transposição de prerrogativas defendidas na modalidade Design Social para o campo de requisitos ou preceitos que devem ser considerados e aproveitados na prática do design como um todo. Em síntese, menos como modalidade, o Design Social pode ser mais aproveitado como quesito a ser elencado no processo de design, na metodologia do design comprometida moralmente com um papel social.

Dessa forma, questões que estão conceitualmente mais ligadas ao Design Social, como do Design Universal, da inclusão e participação social, podem ser elencadas em um rol maior no qual outras frentes do design sejam também avaliadas a partir do grau de impacto que têm sobre a sociedade.

Eis, então, a questão metodológica sob essa preocupação ampla do impacto e papel social do design. O paradigma do **Design Sustentável** nos parece apresentar, se não uma metodologia, uma base para a construção e aplicação de metodologias de design que atendam a prerrogativas de cunho social, independente da frente ou modalidade que pertença à atividade de design. O Design Sustentável pode ser visto como um processo que sugere que os produtos sejam, concomitantemente, **economicamente viáveis, ecologicamente corretos e socialmente equitativos.**

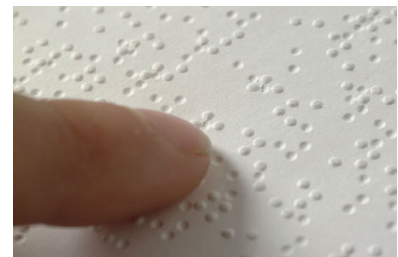
MANZINI et al. comentam que isso põe em discussão o modelo atual de desenvolvimento, tendo em vista que nas próximas décadas a sociedade deveria ser capaz de consumir menos e reduzir a produção de produtos materiais. Isto deveria atingir todas as dimensões do sistema ambiente: a física, econômica, institucional, ética, estética, cultural e, dessa forma, sendo uma longa fase de transição.

Sob essa perspectiva, torna-se necessário uma atenção tanto técnica como sociocultural relacionada a processos que envolvem produtos e serviços, embora, mediante a complexidade das questões evocadas até aqui, os designers tenham limites impostos à sua atuação.

## RELAÇÃO DESIGN E SOCIEDADE ATRAVÉS DA PASSAGEM DA HEGEMONIA DAS METODOLOGIAS COM ABORDAGENS DEDUTIVAS PARA AS INDUTIVAS

Podemos evocar a relação indissociável design e sociedade sob a delimitação da passagem da hegemonia de metodologias com abordagens dedutivas para indutivas. **Partindo, então, do impacto social irrevogável do design, o que vem mudando, como o passar do tempo, é de que maneira se dá essa relação design e sociedade, por exemplo, via metodologias de projeto aplicadas.** Nesse processo, algumas metodologias, sob a égide de algumas frentes que passam a adotá-las, tais como do Design Social, Design Universal, etc. desenvolvem algum protocolo de **comprometimento moral** para com as demandas: um papel social.

A partir do final dos anos 70 começou-se a ser introduzida uma concepção mais humanística no método de design. Como resume Bürdeck (2010), até o término desses anos, o design era realizado de **forma dedutiva**. Ainda no final desse período e no curso dos anos 80, ele começa a ser cogitado de **forma indutiva** (parte da experiência sensível, dos dados particulares para os gerais). Tornava-se mais relevante buscar respostas para quem o projeto iria ser feito e o comportamento, desejos e necessidades do usuário, verificados através do uso dos artefatos, dentre outras formas, começavam a ganhar atenção mais decisiva nos processos de design e adoção de soluções.



*Leitura em Braille*

Ainda em outras palavras e complemento, depois da perda da hegemonia de metodologias que, com pouca ou nenhuma arguição do usuário, presumiram dele aceitação ou adaptação a artefatos projetados, evoluem metodologias preocupadas em examinar do usuário o que é para ele importante em um produto.

Ganha força nos anos 90, uma proposta metodológica que é conceituada academicamente como **design centrado no usuário ou, na sigla em inglês, CDU.**

Alguns campos emergentes do design, como o do **Design de Interação**, abarcam a metodologia de projeto fundamentada nas prerrogativas que abastecem o conceito do CDU. No sentido vulgar, a designação CDU parece tão redundante quanto a que pode suscitar Design Social, mas assim como esta, aquela se refere à classificação de uma prática específica. O **design centrado no usuário**, embora sem um consenso conceitual, pode ser reconhecido, em linhas gerais por alguns acadêmicos, na promoção de ações que incluem, de forma continuada, a participação de usuários em provas que evocam a usabilidade de artefatos. Técnicas como entrevistas, observação de campo, prototipagem, testes de usuários são usados em um processo que busca incorporar a interpretação desses dados na forma de soluções de artefatos que garantam um uso mais eficiente.

Como discutimos aqui, as metodologias podem ser vistas associadas a algumas frentes do design e podem assumir papel social, isto é, um comprometimento de seus protocolos com uma responsabilidade moral.

Para ilustrar a discussão deflagrada, seguiremos com a descrição de três projetos de pesquisa, com ênfase às metodologias ou desafios metodológicos, com forte caráter indutivo. Os dois primeiros estão diretamente relacionados ao conceito Design Social, enquanto o último faz valer a perspectiva ampla de que todo design é social.



## A METODOLOGIA DE DESIGN NO TOCANTE AO QUESITO DE IMPACTO SOCIAL: UMA PASSAGEM POR TRÊS PROJETOS DE PESQUISA

### Projeto 1: Design e Inclusão Social

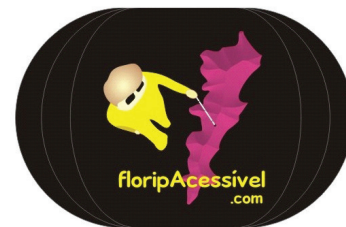
Em relação à **acessibilidade**, considera-se, hoje, na sua definição, não apenas a capacidade que as pessoas com deficiência têm de participar das atividades que incluem o uso de produtos, serviços e informação, mas a inclusão e extensão do uso desses por todas as parcelas presentes em uma determinada população. Também se considera, atualmente, a inclusão apoiada em dois sustentáculos: **acessibilidade urbana** (arquitetônica) e a **acessibilidade tecnológica**. Compreende-se que é fundamental que esses dois pilares funcionem juntos de forma eficaz.

Sabemos que placas com sinalização e mapas táteis com sinalização em alfabeto Braille e transcritas visualmente são uma forma de trazer o mesmo tipo de informação para pessoas com deficiência visual ou não, gerando autonomia para elas no ambiente.

A metodologia que traremos aqui como exemplo, foi utilizada em um trabalho desenvolvido por acadêmicos do curso de Engenharia Civil, Design e Geografia da Universidade Federal de Santa Catarina com deficientes visuais da Associação para Integração de Cego na cidade de Florianópolis, em 2008.

**A proposta foi do desenvolvimento de mapas mentais elaborados por deficientes visuais como suporte ao design da informação na web.** No trabalho, constatou-se a relevância da participação ativa do usuário no processo de projeto. Neste projeto viu-se que a acessibilidade, tanto urbana como tecnológica, foram consideradas desde a sua concepção.

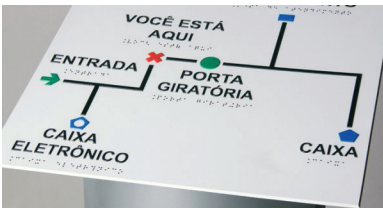
O trabalho fazia parte da pesquisa de uma dissertação de mestrado em Engenharia Civil da aluna Geisa Golin que tem formação em Design, e desenvolvida com a participação da orientadora Dra. Ruth Emília Nogueira, com mais quatro acadêmicos do curso de Geografia e um grupo de cinco voluntários deficientes visuais da Associação Catarinense para a Integração do Cego - ACIC, referência no ensino a cegos. Um dos objetivos foi investigar o que é a cidade para eles, como constroem seus mapas mentais de rotas



*Símbolo gráfico do site floripAcessivel.com.br*

*Fonte: [http://www.mobfloripa.com.br/mobilidade\\_det.php?codigo=129](http://www.mobfloripa.com.br/mobilidade_det.php?codigo=129)*

*“Primeiro foram investigados junto a eles quais os referenciais que utilizam para se locomoverem na cidade e como criam mapas mentais de rotas urbanas específicas, ouvindo seus relatos e analisando seus desenhos ilustrativos. Com esse conhecimento, foram propostas a eles alternativas gráficas e sonoras para representar tais rotas, considerando que, uma vez compreendidos por eles, esses mapas táteis de rotas poderiam servir para ajudar outros deficientes visuais a aprenderem esses caminhos.”*  
[GOLIN, 2013, p. 15-16].



Mapa tátil



Mapa tátil da cidade de Curitiba - TCC de Abner Lobo (2013).

[<https://www.behance.net/gallery/6961071/TCC-Mapa-Tatil-de-Curitiba>]

urbanas, chegando a representações gráficas (mapas táteis) e sonoras, e a validação para disponibilização das informações na web, no endereço [www.floripacessivel.com](http://www.floripacessivel.com) para que qualquer usuário invisual ou visual possa ter acesso a elas e conseguir locomover-se com mais autonomia na cidade. É importante ressaltar que estes voluntários possuíam um alto grau de instrução, mas possuíam diferentes níveis de percepção. Tinham de 25 a 43 anos, sendo apenas um do sexo feminino. Todos terminaram o ensino médio e trabalham, dos quais dois possuíam graduação e pós-graduação. Dentre eles, um possuía cegueira congênita, um possuía baixa-visão e o restante tornou-se cego, respectivamente, aos sete, 18 e 35 anos.

A maior importância desta análise deu-se na participação do usuário no desenvolvimento dos mapas táteis que serviram de base de informações para a web.

Os mapas mentais na geografia materializam de forma gráfica, e verbal o conhecimento de um indivíduo, vidente ou não, a respeito de um lugar ou rota de acordo com as suas experiências e o que toma como pontos de referência para ele. Tomando como base essa relevância, esses pontos são diferentes para pessoas que veem e que não veem. Estas informações podem ser materializadas em forma de mapas táteis. Os mapas táteis são produtos cartográficos que se destinam a usuários que não podem alcançar a informação através da visão, funcionando como facilitadores de mobilidade em ambientes internos ou externos se tornando instrumentos de inclusão social. (GOLIN, 2009)

As etapas metodológicas do trabalho trouxeram a participação dos voluntários com deficiência visual em praticamente todas as fases e na constante avaliação das informações durante o processo. **Os usuários participaram em duas das três etapas metodológicas que foram: encontros com o grupo de colaboradores, de análises preliminares e de análises e adequações.**

A primeira delas, a de encontros foi a que mais teve participação dos deficientes visuais desde o seu início. A participação se deu no momento das entrevistas com esses usuários, no momento em que os colaboradores faziam anotações de observações de suas reações e no momento da elaboração dos desenhos feitos por esses voluntários.

A segunda etapa – de **análises preliminares** –, foi a mais técnica, desenvolvida pelos participantes da pesquisa, no entanto, nas etapas de **análises e adequações, a participação do usuário foi fundamental. Os mapas táteis elaborados pelos pesquisadores precisaram ser validados pelos voluntários e seu conteúdo adaptado para web sempre a partir de um feedback desses usuários participantes.**

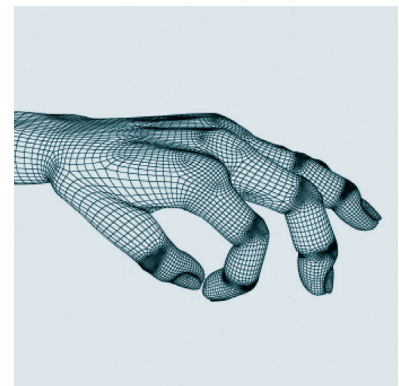
A título de complementação da análise, **a função do site é informar cidadãos com deficiência visual, mas também turistas invisuais ou não, para que possam fazer melhor uso dos espaços urbanos.** A disponibilização das informações acontece de três formas: **via texto**, onde o usuário pode ler ou então escutar através programa de leitura de voz instalado no computador; **via áudio** com a disponibilização de um arquivo de formato mp3 disponível com a explicação do serviço público bem como a rota mais segura e acessível para se chegar a um lugar, e; **via mapa tátil** de rota urbana, onde o usuário pode fazer download do mapa e com o auxílio de um amigo ou familiar confeccionar o seu próprio mapa tátil. (GOLIN, 2013)

O desafio do produto final do trabalho apresentado era fazer com que as informações pudessem atingir o maior número de usuários possível, cidadãos ou turistas. Para isto, o projeto já foi pensado sob uma prerrogativa de **ser acessível e inclusivo desde a sua concepção. Isso iria evitar a necessidade de maiores adaptações já depois da disponibilização da solução desenvolvida.**

### **Projeto 2: A sociedade e as pessoas com necessidades especiais**

O termo **Design Universal** pode ser conceituado como uma ferramenta que orienta o design de produtos e contempla quaisquer usuários em potencial. (SOARES E MARTINS, 2000) Neste sentido, através dos conhecimentos sobre os princípios do Design Universal, é possível compreender o processo de design para os produtos fabricados em massa de forma a integrar as pessoas com necessidades especiais.

As pessoas, assim denominadas, são classificadas como grupos de menor habilidade dentro de um contexto social. Assim, numa abordagem própria do Design Universal, estes usuários também devem ser contemplados na definição dos requisitos durante as fases iniciais de desenvolvimento do produto.



*Mão digital*

Atualmente, as empresas se utilizam de estratégias que possam garantir o sucesso dos produtos no mercado, investindo no desenvolvimento de artefatos que possam ser utilizados pela maioria dos usuários, inclusive os com necessidades especiais e os idosos.

Segundo Soares e Martins (2000), o grande desafio para os designers é produzir parâmetros capazes de incluir as necessidades e características específicas desses grupos nos processos de desenvolvimento de produtos.

Adicionalmente é importante explicitar o papel da ergonomia. De acordo com Karwowski (2006), a ergonomia é uma disciplina orientada ao design. Entretanto, como discutido por Karwowski (2005), os ergonomistas não projetam sistemas, mas sim a interação entre os artefatos e os seres humanos, utilizando-se de uma tecnologia apoiada em dados científicos. Já o design de produtos é um processo de criação de produtos novos ou aperfeiçoados que, sob o ponto de vista da fabricação e do marketing, objetivam um baixo custo e alto desempenho no mercado. A ergonomia tem claramente um forte conteúdo originário das ciências, enquanto que o design de produtos tem um conteúdo estético bastante evidente.

A contribuição das novas metodologias projetuais, especificamente na ótica do Design Universal, atinge várias áreas de estudo. Na área da ergonomia podemos exemplificar este contexto com uma pesquisa que aborda a avaliação ergonômica das condições físicas do indivíduo idoso. Este estudo encontra-se em desenvolvimento e tem diante de si o desafio de encontrar níveis de força manual na manipulação de produtos de uso diário utilizando a realidade virtual na manipulação de embalagens.

A pesquisa utilizará a simulação de atividades da vida diária no ambiente virtual através do uso de luvas hápticas. A partir das investigações realizadas, este estudo visa especificar os níveis de forças de manipulação empregadas no manuseio de produtos e exercidas nas atividades da vida diária (AVD) por meio de ações funcionais simuladas no ambiente virtual. A partir dos resultados obtidos, pretende-se apresentar recomendações na manipulação manual de produtos que permitam encontrar parâmetros para o design ergonômico de embalagens seguras e confiáveis.

A metodologia da pesquisa mencionada está relacionada com a compreensão da essência dos métodos desenvolvidos nos anos 1960 que

são: **compreender e definir o problema; coletar informações; analisar as informações e testar.** Sendo assim, a partir das etapas previstas pelos autores, torna-se possível propor recomendações sobre diretrizes na manipulação de produtos voltados para pessoas deficientes e/ou idosas.

### Projeto 3: Design e identidades de gênero

O exemplo, a seguir, refere-se à experiência de projeto e pesquisa em realização neste ano (2014) pela mestrandia Marcela L'Amour, coautora deste ensaio.

**O objetivo da pesquisa é explorar as relações de gênero** (modelos de identificação de homens e mulheres estabelecidos no campo sociocultural) **a partir da ótica da Revista da Cidade**, uma publicação semanal **que registrava as atividades sociais, culturais e estéticas da cidade do Recife entre as décadas de 1920 e 1930.** A investigação está centrada nos discursos sobre os papéis de gênero veiculados nos textos, imagens, ilustrações e anúncios publicitários. A Revista da Cidade serviu como guia para o consumo e comportamento da classe média durante uma época de urbanização e industrialização aceleradas, período em que também ocorreram mudanças significativas nos modos de ser masculinos e femininos.

O que se pretende é vislumbrar o sistema em que ocorreram essas mudanças, quais as forças (opressoras e transgressoras) e interesses atuantes no processo de transformação das identidades de gênero, e de que maneira foram visualmente traduzidos.

Além disso, o estudo pretende lançar um olhar sobre a replicação de modelos normativos na atividade projetual e os possíveis impactos sobre os indivíduos, visando à busca de soluções que contemplem a diminuição das desigualdades e da violência, ampliação de direitos e a melhoria da qualidade de vida.

## DESIGN, CULTURA MATERIAL E IDENTIDADES

As discussões sobre gênero e design são bastante recentes, embora o design sempre tenha participado da dinâmica de formação de identidades ditas masculinas ou femininas.



Capa da Revista da Cidade [Imagens do acervo da Fundação Joaquim Nabuco]

*"O objetos e a sociedade moldam-se e influenciam-se em uma relação dinâmica, no processo de construção do mundo."*  
[ONO, 2006]

*"[...] o designer tanto pode atuar como agente reproduzidor das desigualdades sociais e econômicas existentes entre indivíduos e grupos sociais, quanto como agente emancipador, considerando-se que assume um papel determinante, na tradução das características, necessidades e anseios das pessoas, no processo de desenvolvimento de produtos."*  
[ONO, 2004]



Capas da Revista da Cidade.  
[Imagens do acervo da Fundação  
Joaquim Nabuco]

O designer, como configurador de artefatos, atua diretamente na conformação e articulação do que chamamos realidade. Segundo Bürdek (2010) “design é uma área do conhecimento que não produz apenas realidades materiais, mas especialmente funções comunicativas”.

A esse universo de coisas que dão viabilidade material às relações entre indivíduos, dá-se o nome de cultura material e, na sociedade industrial, o designer é, em grande parte, o responsável pela sua produção. (Cardoso, 1998)

Para além da conformação do entorno material, os artefatos também participam da construção das subjetividades dos indivíduos, das suas identidades. Através dos seus aspectos comunicacionais, eles transmitem conceitos que influenciam os modos de ser e de se relacionar. Muitos desses conceitos são replicados durante a atividade projetual, fazendo do designer um participante ativo no processo de construção das identidades.

O estudo de como se dão essas construções identitárias, a determinação dos sistemas em que elas se estabelecem, é essencial quando se fala numa prática de projeto comprometida com o social, com um papel social. Justamente por não estar circunscrito no rol daquilo que se conceituou como Design Social, esta pesquisa nos pareceu interessante como exemplo da relação indissociável design-sociedade. Isso pode ser defendido através dos próprios objetos que são fontes de informações sobre os sistemas em pesquisa, desde que abordados como partes integrantes e inseparáveis de um cenário mais amplo, em que a trama política, cultura e econômica emerge como dimensão do social.

## ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

É importante se fazer uma distinção entre as **definições** comuns - aquelas em que os significados das palavras ou termos são evocados de algumas definições dadas nos dicionários de língua - para os **conceitos** que a ciência pode associar a elas. A ciência pede um nível de esclarecimento sobre os termos de forma mais **objetiva**, preenchendo-os ainda com os seus **paradigmas**. Nem sempre os termos podem parecer adequados para aquilo que se deseja que eles carreguem como significado e, no caso da ciência, como paradigma.

Ao nos referirmos ao **impacto** e ao **papel** do design na/para a sociedade, nos propusemos tratar da relação design e sociedade numa perspectiva que transpõe o que está definido como o paradigma do Design Social, isto é, buscamos uma abordagem mais ampla em que todo design é social. Seria, então, uma volta àquela dos dicionários de língua? Não. Seríamos contraditórios dessa forma, pois nosso propósito ensaístico insinua uma reflexão em que as prerrogativas do Design Social devem ser arguidas em outras frentes do design. Elas foram sugeridas, assim, na condição de requisitos metodológicos e comprometimento com um papel social para o design como um todo.

Como forma de dar cabo a problemas de ordem global e complexa e que têm uma capilaridade sobre as várias frentes da vida social, nos voltamos para a discussão do papel social do design, que pode se situar para além das questões da inclusão e do Design Universal, por exemplo, diretamente mais associadas quando se pronuncia Design Social. As discussões sobre produção, consumo, descarte, educação, acesso a bens de consumo, acesso à informação, economia, comunicação, materialidade, bem-estar, cultura, identidade, democracia e cidadania parece-nos que devem ser valorizadas também como parte dessa equação design e sociedade e, design para a sociedade.

Ao considerarmos o impacto irrevogável do Design sobre a sociedade, o que vem mudando, como o passar do tempo, é de que maneira se dá a relação design e sociedade. Nesse aspecto, as metodologias de projeto têm ganhado um crescente incremento de abordagens indutivas.

Os exemplos ilustrados de pesquisas neste texto buscaram trazer uma angular ampliada, partindo de discussões normalmente associadas ao Design Social para uma que remete a questões sobre identidade.



*Na atualidade, quando os contextos sociais parecem ser, com respaldo de abordagens pós-modernistas, definido por uma dinâmica fruição e fragmentação de identidades, a abordagem identitária ganha destaque no Design. Na pesquisa, em fase inicial (2014), do mestrando William, coautor deste ensaio, a evocação da memória é tomada como estratégia para identificar significados construídos por um grupo específico de indivíduos em torno da bicicleta e seu uso na cidade do Recife. [Imagens de acervo pessoal]*

## REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. Dialogando com os autores. Texto desenvolvido para Senac – SP, set. 2004.
- BRAGA, Marcos da Costa.(org.). **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: editora Senac, 2011.
- BÜRDECK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blücher, 2010.
- CARDOSO, Rafael. **Design, cultura material e fetichismo dos objetos**. Arcos, v. 1, 1998,p.15 a 39.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blücher, 2008.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac &Naify, 2012.
- COMPLEXIDADE, In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Complexidade>> Acesso em: 22 fev 2014.
- FRANCISCO, Paulo César Moura. MENEZES, Alexandre Monteiro. **Design universal, acessibilidade e espaço construído**. Construindo, Belo Horizonte, v.3, n.1, p.25–29, 2011.
- FLÜSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac &Naify, 2007. 224 p.
- GOLIN, Geisa, et al. **Mapas mentais de deficientes visuais como suporte ao design da informação urbana na Web**. InfoDesign, São Paulo, v. 6, n. 1, 2009, p. 15 – 25.
- GOLIN, Geisa. **Serviços públicos de Florianópolis acessíveis via web para deficientes visuais** [dissertação]: o portal floripacessivel.com/GeisaGolin; orientadora, Ruth Emilia Nogueira. Florianópolis, SC, 2009.
- KARWOSKI, W. (2005). "Ergonomics and Human Factors: The Paradigms for Science, Engineering, Design, technology, and Management of Human – Compatible Systems," Ergonomics, 48(5): 436-463.
- KARWOSKI, W. (2006). In: Salvendy, G. Handbook of Human Factors and Ergonomics (3a. ed.). New Jersey, USA, John Wiley and Son.
- MANZINI, E.; VEZZOLI C. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis**. Os requisitos ambientais dos produtos sustentáveis, Edusp, 2002.
- ONO, Maristela. Design, cultura e identidade no contexto da globalização. Revista Design em Foco, vol. I, núm. 1, julho-dezembro, 2004, p. 53-66, Universidade do Estado da Bahia.
- ONO, Maristela. **Design e cultura: uma sintonia essencial**. Curitiba: Edição Aurora, 2006.
- PAZMINO, Ana Verônica. **Metodologia de projeto de produto com abordagem social no desenvolvimento de carrinho de coleta de materiais recicláveis**. Artigo publicado no Terceiro Congresso Internacional de Pesquisa em Design. Rio de Janeiro, 2005.
- SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record. 10. ed., 2003. 174 p.
- SHEDROFF, N. (1999). **Information interaction design: a unified field theory of design**. Disponível em: <<http://www.nathan.com/thoughts/unified>>. Acesso em: 30 jul. 2014.
- SOARES, M. M.; MARTINS, Laura Bezerra. **Design universal e ergonomia: uma parceria que garante a acessibilidade para todos**. In: Adiel Teixeira de Almeida; Fernando M. Campello de Souza. (Org.). Produção e competitividade: aplicações e inovações. Recife: Editora da Universidade Federal de Pernambuco, 2000, v., p. 127-156.