

Ecovisões sobre Design Social

Chiara Del Gaudio

No âmbito de um Simpósio sobre design sustentável (SBDS 2015), que visava oferecer um espaço de reflexão e discussão sobre as dimensões ambiental, econômica e social de uma atuação de design voltada à sustentabilidade, foram definidas duas linhas para guiar a discussão dentro desta última dimensão citada: design social e design para inovação social. Tal escolha encontra-se motivada pelo desejo de apontar as diferenças entre design social e design para inovação social. E por que estas entre outras perspectivas possíveis foram selecionadas para discussão?

Em primeiro lugar, é necessário considerar que “design social” é uma expressão ambígua que não só abre para múltiplas e diferentes interpretações, mas que é – há tempos, principalmente nos últimos 10-15 anos, devido ao crescente interesse dos designers nas práticas de design para inovação social – objeto de um rico debate na comunidade do design. De fato, pode-se observar que pesquisadores em design e designers usam a expressão “design social” para descrever e categorizar práticas bem diferentes entre elas – a recente pesquisa “*Mapping Social Design: Research and Practice*” (ARMSTRONG et al., 2014) fornece uma visão geral da riqueza e variedade da atuação dos designers neste campo. As práticas de design no, assim definido, âmbito social vão de práticas de design para resolução de problemas sociais relevantes da sociedade com atitude assistencial a práticas relacionadas à inovação social.

Múltiplas são as vozes que animam e desenvolvem o debate assim como os focos da discussão. Alguns pesquisadores e designers, por exemplo, trazem reflexões sobre o significado da palavra “social”, outros se perguntam se ela se refere a características peculiares da prática ou ao objeto de design, outros ainda discutem as diferenças entre design social e design para inovação social etc. (ver, por exemplo, Tonkinwise, 2013 e Manzini, 2015).

Neste trabalho, as vozes e seus diferentes posicionamentos no debate não serão apresentados em detalhes, mas deseja-se destacar a sua riqueza e dinamismo a nível internacional, que levou os organizadores do Simpósio a se perguntarem: qual é o posicionamento dos pesquisadores em design atuantes no Brasil no âmbito deste debate? Como eles interpretam e/ou definem a expressão “design social”? Quais são as práticas que esta expressão engloba no Brasil? E quais desdobramentos locais o debate teve?

A partir disso, a expressão “design social” foi selecionada como temática para discussão sobre a dimensão social da prática de design. Sucessivamente foram convidados para discutir e refletir sobre o assunto algumas designers e pesquisadoras em design que atuam no Brasil: Lia Buarque Guimarães, Renata Mattos Eyer de Araujo, Rita Maria de Souza Couto e Vera Damazio. A autora da presente introdução, Chiara Del Gaudio, também participou do debate, além de ter o papel de coordenar a discussão antes, durante e depois do Simpósio. Estas pesquisadoras e designers foram convidadas, em primeiro lugar, a escrever sobre “design social”, depois, a discutir quanto a produção em uma mesa redonda no SBDS 2015 e, finalmente, com base nos insumos da discussão coletiva, a finalizar os trabalhos que o leitor pode encontrar publicados neste livro.

Decidiu-se também por não direcionar a discussão sobre “design social” pela proposição de subtemáticas, mas sim pelo desenvolvimento das contribuições individuais. Pediu-se apenas que escrevessem a partir da própria experiência enquanto designers e pesquisadores sobre “design social”. Esta decisão foi realizada com o objetivo de descobrir, de acordo com o apresentado acima, como se caracteriza e o que anima o debate no Brasil. O resultado foi muito rico: as contribuições destacaram a variedade de entendimentos, de práticas, de desdobramentos do debate e a presença nele de reflexões mais abrangentes sobre a relação entre design e sociedade. Especificamente, nas cinco contribuições recebidas e aqui disponibilizadas, é possível identificar cinco diferentes questões e subtemas:

- 1) Design social como empoderamento das pessoas pelo processo;
- 2) Design social como a lógica do usuário e da participação;
- 3) A ampliação do objeto da prática de design social;
- 4) Design sustentável como design social;
- 5) Os limites atuais e os desafios futuros da prática de design social.

Design social como empoderamento das pessoas pelo processo

Renata Mattos Eyer de Araujo em “Um olhar sobre o Design Social e a prática do Design em Parceria” discute a prática de design social a partir do caso

da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), percorrendo a trajetória do que hoje é chamado de “Design em Parceria”. Ao fazer isso, não só apresenta alguns dos momentos-chave da história e evolução do design social no Brasil, mas também escolhe dar relevância, no âmbito da presente discussão, a uma experiência de design que, de acordo com ela, pode ser considerada de design social tanto pelo objeto de design quanto pelas características processuais da prática. No caso específico, o objeto de design são as necessidades de faixas de população não consideradas pelo mercado; que por sua vez requerem uma nova abordagem e forma de interação. Esta última tem no seu cerne o ser humano e seu processo se desenvolve a partir da relação direta entre designer e pessoas. O objeto de design traz uma nova forma de projetar e é escolhido a partir deste novo entendimento do que seja fazer design. De acordo com Mattos, a dimensão social precisa ser inerente ao design e guiar a ação; e, em todo processo de design, existe esta dimensão social. Em tudo isso, destaca-se como, desde os primórdios, a prática de design social proposta e praticada pela PUC-Rio não foi assistencialista, mas, pelo contrário, focou na participação dos não designers no processo, e no seu empoderamento pela participação e não pelo resultado. No relato da história da PUC-Rio e do design em parceria percebe-se como influências e discussões internacionais foram recebidas e sobretudo contextualizadas e evoluídas no Brasil. O debate sobre o design social, portanto, não é recente no Brasil e na PUC-Rio, que por muito tempo tem sido centro propulsor desta prática, e desde o começo foi caracterizado pela compreensão da relevância de um processo participativo: o processo não é desenvolvido de alguém para alguém, mas pelo designer e pelas pessoas afetadas por uma determinada questão; a troca traz consigo aprendizagem e empoderamento mútuo.

Design social como a lógica do usuário e da participação

Rita Maria de Souza Couto, a qual compartilha a experiência de Mattos na PUC-Rio, apresenta em “O Design Social na PUC-Rio” algumas reflexões que se alinham em parte com o apresentado pela colega (Mattos). Porém, embora concorde com a afirmação de que todo design tem uma dimensão social, com a sua contribuição visa a destacar que existe uma prática de design voltada especificamente para questões sociais e que precisa apresentar características peculiares para isso. Trata-se de: princípios éticos que estão na sua base e que influenciam seu desenvolvimento; a relação próxima entre participantes e designers que visa permitir respostas para as reais necessidades e desejos da sociedade; a mudança do papel do usuário, de usuário a participante e seu empoderamento. A partici-

pação efetiva é o fator-chave do design social e o diferencia das outras práticas de design. Finalmente, no design social, a natureza das temáticas pode variar, o importante é que predomine a lógica do usuário. Tanto ela quanto Mattos destacam a participação como elemento-chave do design social, ou seja, suas características processuais, não o objeto de design. A participação caracteriza o processo e consequentemente o resultado.

A ampliação do objeto da prática de design social

A terceira contribuição que vem da PUC-Rio, “Design emocional para maiores de 60: contribuições para se viver mais e melhor”, escrito por Vera Damazio, Marília Ceccon e Fernanda Pina, apresenta uma perspectiva diferente. A experiência e a história do design social na instituição levam as autoras a superar a definição de design social e a construir uma projeção futura dele. De fato, é interessante observar que as autoras não apresentam uma discussão direta sobre design social, mas apresentam um caso (e sua relativa pesquisa) que consideram pertencer a este vasto âmbito de prática que é o design social: “PUC-Rio mais de 50”. Esta experiência se torna o ponto de partida para destacar 7 diferentes caracterizações do objeto, ou melhor, do propósito do design social: (1) Design para afirmação da identidade; (2) Design para a renovação da sociabilidade; (3) Design para a revitalização da cidadania; (4) Design para o bem-estar; (5) Design para o autocuidado (ou resiliência); (6) Design para a diversão; (7) Design para o aprendizado. Também neste caso, design social não é design assistencial ou para comunidades carentes, como frequentemente é considerado. Trata-se de uma prática que foca nas necessidades e nos desejos do ser humano e suas interações na sociedade. É isso e o propósito que fazem do design um design social.

Design sustentável como design social

O posicionamento de Lia Buarque Guimarães em “Revisitando o design social com foco no design para desenvolvimento sustentável” contrapõe-se em parte com o das outras autoras até então apresentadas. Ela concorda com a redundância da palavra social, ou seja, que todo design é social, mas também afirma a necessidade de uma prática que se distingue da de design que foca no mercado. Ao dizer isso, por meio de uma série de casos que ela apresenta, emerge a visão do design social como de uma prática para as comunidades carentes. Neste sentido, ao discutir a natureza do design social, ela afirma que um design sustentável é um design social; ou seja, que design social é, antes do que outras coisas, um design sustentável. Não tem um que não seja o outro. Neste sentido, ela apresenta uma forma de fazer design social, que é o design sociotécnico: um método para alcan-

çar benefícios sociais, econômicos, ambientais, considerando todas estas dimensões no processo de design. O design sociotécnico, e os casos de sua aplicação, se tornam relevantes para o leitor que queira conhecer mais sobre design social no Brasil porque são outra experiência especificamente brasileira.

Os limites atuais e os desafios futuros da prática de design social

Finalmente, eu aproveitei do espaço da escrita para trazer para discussão outra questão relevante da prática de design no âmbito social: as dificuldades da atuação do designer. Ao fazer isso, considerei tanto as práticas que querem promover novas formas sociais, quanto as que visam à resolução e à melhoria de questões problemáticas que afetam quem constitui a sociedade, considerando os dois propósitos inseparáveis. Não trouxe exemplos de práticas brasileiras, mas apresentei limites e desafios que são tão pouco discutidos, e suas implicações metodológicas. Depois de 40-50 anos, desde que a questão do design social tem sido introduzida, precisa-se refletir sobre quanto a prática tem evoluído para este tipo de aplicação e sobre os resultados alcançados. No texto, sugiro também algumas mudanças relativas ao processo e ao objeto de design que acredito serem necessárias para a evolução e a melhoria da prática de design neste campo.

O debate é amplo, mas o que se destacou nas contribuições é, além de importantes subsídios históricos, que no Brasil o pensamento relativo ao design social é mais relativo ao processo (participativo) do que ao objeto de design. Ainda, pôde-se perceber que tem havido neste país uma reflexão, caracterização e evolução constante da prática contextual.

Referências

ARMSTRONG, L.; BAILEY, J.; JULIER, G.; KIMBELL, L. Social Design Futures.

HEI Research and the AHRC. University of Brighton, London. 2014. Disponível em: <<https://mappingsocialdesign.files.wordpress.com/2014/10/socialdesign-report.pdf>>. Acesso em: 27 dez. 2014.

MANZINI, E. Design, When Everybody Designs. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

TONKINWISE, C. Is Social Design a Thing? 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/11623054/Is_Social_Design_a_Thing>. Acesso em: 27 dez. 2014.