

DESIGN EM AÇÃO PARA O SOCIAL: SENSIBILIDADE[S], HUMANIDADE[S], TRANSVERSALIDADE[S]

Mônica Moura

Foi uma alegria receber o convite à participação neste significativo evento, o **I Seminário de Pesquisa do PPGDesign UFPE, 2021 com o tema Design [em fronteira]**. Colegas da UFPE, Meus Parabéns e Gratidão pela realização do evento!

Como falei anteriormente é uma alegria participar deste evento e poder dialogar com pares porque isso representa a possibilidade de ampliação dos horizontes na reflexão e na pesquisa. E, passei a pensar na temática do evento que se propõe a partir do design em fronteira, no limite e na relação com outros territórios e com a transdisciplinaridade, transversalidade. Algo que, particularmente acredito e tento exercitar, apesar das dificuldades que se impõe. Vou discorrer a partir do que tenho vivenciado e pesquisado na relação das sensibilidades, humanidades e transversalidades.

Meu foco principal de pesquisa e ao qual me dedico e estabeleço suas relações com ensino e extensão é o design contemporâneo. Mas, falar em design contemporâneo no nosso país sempre representa uma certa fragilidade, então, vou primeiro falar sobre o que o design contemporâneo não é. Não é um estilo de design e nem uma tendência do design e, muito menos um modismo. Não está restrito a uma marcação de tempo determinada e exclusiva.

No país fala-se com tranquilidade acerca do design moderno, mas há uma certa resistência em abordar o design contemporâneo.

Aliás, quando nos referimos a design contemporâneo é importante deixar claro que esta visão e este conceito em design é completamente avesso às tendências e aos modismos e, sim se debruça sobre a análise de comportamento, dos modos de vida atuais nos quais vivemos e esses estudos têm como eixo norteador a tradução dos modos de vida no que circunda o agora, o nosso tempo.

A visão mais ampla do Design Contemporâneo se refere a atuação perante as **possibilidades e desafios de compreensão do ser humano em sua complexidade e na leitura e análise deste tempo, das pessoas e de suas maneiras de estar no mundo mediante as diversas possibilidades, expressões, projetos, ações, produtos, objetos, ambientes e serviços – materiais ou imateriais – para dar voz e expressão às diversas sensibilidades e subjetividades diferenciadas (tanto do designer quanto do usuário) alterando métodos e expandindo percepções e diversidades.** Tendo como objetivo explorar no design contemporâneo o universo do sensível no caminho para a **ação política, social e de cidadania a partir da consciência das problemáticas da atualidade.**

A tradução desse tempo além de envolver as mudanças de comportamentos, hábitos e modos de vida, o ser e estar no mundo, traz também novas características e novos enfoques nos projetos de diferentes escalas e finalidades. Desta forma, envolvendo não apenas os sistemas, os serviços, os produtos, os objetos, as questões da informação e da comunicação, mas as ações. Projetar ações que possam ser desenvolvidas tendo como referência principal o sujeito, o indivíduo, que chamamos comumente como usuário, mas em uma concepção que vai muito além das relações de uso e iteração, envolver e entender a pessoa em suas dimensões sensíveis e subjetivas.

Claro que isso é um desafio, não apenas para os designers, mas também e, especialmente, para os designers, pois implica em conhecer muito

mais o ser humano e desenvolver a análise, o acompanhamento e a leitura do tempo em que vivemos perante as possibilidades e problemáticas que ocorrem tanto no universo material, imaterial, simbólico. A atuação se dá no sentido de dar voz ao outro, atender as diversas subjetividades e sensibilidades diferenciadas, tanto na relação do designer quanto na relação do usuário. No caminho de expansão das percepções e diversidades. Portanto, essa questão do universo do sensível se encontra no caminho para ação política, social e da cidadania sendo cada vez mais presente e necessária a conscientização a respeito das problemáticas da atualidade. Então, podemos definir o **Design Contemporâneo como a tradução do tempo atual envolvendo as mudanças nos hábitos e modos de vida (ser e estar no mundo), a partir de novos enfoques e características em projetos (diferentes escalas e finalidades), ações, sistemas, serviços, tendo como referência principal o sujeito, o indivíduo, suas sensibilidades e suas subjetividades.**

Infelizmente, sabemos que o momento pandêmico que vivemos somado à infeliz realidade política e governamental do país, nos leva a uma situação de vulnerabilidade em vários níveis e vai exigir maior consciência e a atuação dos designers, cada vez mais relacionada à sociedade, às camadas mais vulneráveis da sociedade na qual estamos inseridos. Portanto, neste universo de questões e relações complexas temos de refletir e agir tendo em vista as possibilidades da transversalidade e da transdisciplinaridade.

Neste sentido, o design contemporâneo vem a colaborar na tradução desse tempo e a trabalhar junto ao sujeito, ao indivíduo, tópico que se refere as bases e aos princípios do design. Porém, na maioria das vezes nos parece que esses preceitos fundamentais do campo do design foram esquecidos. Muitos percursos são adotados criando uma série de novas nomenclaturas que se configuram como apêndices ou um retalhamento do próprio design. Com ênfase em métodos e sistemas, mas se esquecendo

dos processos fundamentais e da principal referência que é o trabalho com a sociedade, com o sujeito, com o ser humano.

E nesse sentido, das bases, dos princípios e dos fundamentos, trago aqui autores considerados os “Clássicos do Design” com publicações há muito tempo disseminadas, mas que já apontavam as questões basilares do Design relacionadas à sociedade, ao enfrentamento dos problemas da realidade e que, muitas vezes, são esquecidos no caminho do estudo, da pesquisa e da ação em design. E nesse sentido, destaco aqui textos de Joaquim REDIG e Gustavo Amarante BOMFIM, além de outros autores que estabelecem diálogos com essas questões, tais como, Gui BONSIEPE, Bernd LÖBACH, Klaus KRIPPENDORFF. Evidentemente sem desconsiderar os novos estudos, autores, pesquisas na relação com a sociedade, com as pessoas e, também, com os órgãos representativos da área.

Mediante estas relações, trago aqui alguns exemplos do que desenvolvemos no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo (UNESP, CNPq). Trabalhamos com o cruzamento desses referenciais teóricos, tanto do universo do Design como também os da filosofia, sociologia e história. Esse entrecruzamento nos possibilita entender e atuar com o design numa esfera mais ampla, mas principalmente perante as tentativas de entendimento a respeito das dinâmicas da vida e do tempo no qual vivemos.

Figura 1: Autores estudados no Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo, FAAC, UNESP



Fonte: Da Autora, 2021.

No enfoque da sociedade, vamos aqui relembrar Redig (1977), que nos dá a ciência de que a realidade apontada por ele não mudou ainda, pelo contrário, ela teve momentos de melhoria, mas retrocedemos muito nos últimos anos.

“Em países pobres como o nosso, onde a maioria da população ainda não dispõe das mínimas condições materiais necessárias à sua alimentação, saúde, habitação, vestuário, educação e trabalho, o objetivo básico do design é resolver os problemas colocados pelas necessidades primárias da população, tanto a urbana como rural, tanto em termos de equipamento como de informação, atuando em todas as áreas e para todas as camadas funcionais e sociais, onde for necessária a utilização de seus conhecimentos” [grifos nossos] (Redig, 1977, p.28).

Redig (1977) apontava também que nesses projetos a questão não é o lucro financeiro, mas sim o ganho social que pode ser obtido e, além disso, a consideração pela pessoa, sujeito, ser humano e a melhoria dessas condições atuando no sentido da eliminação das discrepâncias sociais. E, são tantas vulnerabilidades existentes na atualidade, muitos grupos e pessoas em situações de diversos aspectos em estado de ou inseridos nas vulnerabilidades.

A prospecção é de que estamos lidando com estes aspectos na pandemia e continuaremos a lidar, seja em uma chamada “pós-pandemia” ou na continuação da pandemia da Covid 19 ou de outras pandemias, talvez em diversas e diferentes pandemias.

Mas Redig, no mesmo texto vai apontar uma outra questão importante: “o designer deve trabalhar com antropólogos, sociólogos e economistas” (Redig, 1977, p.28). Ou seja, ele já apontava a necessidade de o designer atuar na esfera transdisciplinar, entre diferentes campos e territórios de conhecimento, em fronteira ou alargando as fronteiras do design. Mas aqui, devemos lembrar que Redig não se refere a designers se tornarem antropólogos, sociólogos e filósofos e, sim destacava o trabalho de so-

matéria entre diferentes conhecimentos, expertises e experiências, o que propicia uma visão muito mais ampla.

Essa visão é reiterada por BOMFIM ao afirmar de que o design “Requer instrumental de disciplinas normalmente pouco conhecidas por designers (...) Filosofia, estética, semiótica, sociologia, psicologia, história (...), ou seja, justamente as ciências que a ideologia racionalista não incluiu na formação do designer.” (Bomfim, 1998, p.4). Porém, sabemos que a realidade nos mostra que na maioria dos cursos de formação em design, essas disciplinas até existem mas, normalmente são relegadas a menor carga horária ou a menor importância dentro de uma estrutura de curso. Muitas vezes não estão associadas e nem participam dos projetos desenvolvidos.

KRIPPENDORFF (2000) vai nos falar da atuação contemporânea dos designers afirmando que os designers já não se limitam mais ao antigo conhecimento da criação ou desenvolvimento de coisas. Mas que se tornou um modo de vida que é internalizado a partir da eficácia da resolução de problemas. Porém, sabemos que a resolução de problemas se ampliou e se modificou na contemporaneidade, pois as propostas de novas questões, com os designers atuando no sentido de propor soluções que, necessariamente não só no sentido da resolução de problemas e sim na indicação, no apontamento, na determinação de novas propostas. E KRIPPENDORFF (2000) também aponta que o design foi entendido pela sociedade e reposicionado como uma atividade qualificada a discutir, além dos problemas do próprio design, os problemas de maior complexidade.

Sabemos que o design tradicionalmente sempre esteve muito atrelado às questões técnicas e tecnológicas, porém não devemos restringir o design apenas a tecnologia. Há décadas muitos teóricos do design vêm apontando a necessidade de ampliar e diversificar a atuação no design. E, numa esfera repleta de informações, muitas delas desqualificadas, tais como as fake news, torna-se cada vez mais importante as questões conceituais e a reflexão sobre o próprio campo do design e sobre a relação deste campo

com as pessoas, sabendo dar voz às pessoas e o designer assumindo papel de conector social. Não basta dominar e entender as questões técnicas e tecnológicas se nós não conhecemos e não tornamos o usuário, o sujeito, como a nossa maior preocupação e também envolvidos no projeto. Relembrando BOMFIM: “O objetivo último do design é o sujeito e, sendo assim, o ensino e a pesquisa em design devem dar mais atenção aos conhecimentos que ocupam do ser”. E nesse sentido, ele aponta a necessidade de dando voz as sensibilidades, singularidades deste ser “não apenas de sua dimensão fisiológica ou racional, mas do ser em sua integridade, composto de corpo, alma e espírito” (Bomfim, 2003, 363).

E aí, quando pensamos nesses aspectos da transdisciplinaridade, transversalidade, nos novos territórios e fronteiras, trabalhamos com o que denomino “design e” e “design com”.

Figura 2.: Design E {Transdisciplinaridade}



Fonte: Da Autora, 2018.

O DESIGN E aponta a visão interdisciplinar, transversal, sendo focado na dimensão de novos territórios que se abrem ou novas fronteiras. E aí, muito bem colocada a questão do design em fronteira, quantos sentidos a que

isso nos leva na atuação do design e as várias áreas e diferentes áreas de conhecimentos. O designer não vai se colocar no lugar de um filósofo ou de um médico, mas vai trabalhar em somatória, vai trabalhar inclusive destacando a questão da importância das ciências humanas além das ciências sociais, a questão das humanidades. E nós, pesquisadores atuando na formação de novos designers, nos colocamos no desafio de propor novas situações para que esses jovens designers possam ter uma formação em sintonia com seu tempo e saber atuar com pessoas e comunidades.

Esta situação exige um respaldo de muita importância que cria a necessidade da concepção de programas de estudos, que tratem das diferentes realidades, ou seja, das questões contemporâneas, das questões da atualidade. E nesse sentido, a necessidade de parcerias e redes inter universidades, grupos de pesquisas, inter níveis também, seja graduação ou pós graduação. E a ampliação dos estudos, pesquisas, trabalhos e ações junto a comunidade, ao sujeito e com as coisas que estão acontecendo nesse momento e analisando e entendendo esses processos.

Figura 3.: Design E {Transdisciplinaridade} Novos Enfoques



Fonte: Da Autora, 2018.

O DESIGN E, se soma a novas fronteiras, territórios que se constituem discutindo novas relações, atuando em fusão, borrando bordas, miscigenando bordas e fronteiras. É o campo do design em associação com novos enfoques. Por exemplo, design e tecnologias sociais, design e política, design e feminismo, design inclusivo e acessível, design e alimentação, design e memória, experiência, emoção, as relações do design e corpo na fluidez e expansão dos gêneros. Onde não é possível trabalhar apenas com os conhecimentos oriundos do campo do design, fato que exige a busca e interlocução com outras áreas. Necessidades e questões surgem, inclusive, muitas vezes, indo contra a visão corrente do que seria o design e rompendo com a tradição alemã e industrial que formação o design brasileiro. E aí entra a relação design e artesanato, pois em um país com tanta riqueza e diversidade da produção artesanal que constitui a nossa cultura, não é possível relegar o artesanal, o vernacular a um segundo plano, pois detém um grande aprendizado e só valorizam e ampliam no diálogo com o campo do design.

Mas, para isso, escuta, diálogos, encontros que têm que ser desenvolvidos. Assim como estão expressos nos bordados em folhas secas de Clarice Borian.

Figura 4.: Bordados em Folhas



Fonte: Clarice Borian, 2020, @clariceborian

Trago aqui algumas pesquisas que temos desenvolvido nessa linha, sendo algumas já defendidas recentemente. O design e feminismo presente na tese de doutorado de Valdirene Vieira (<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/143918>) e as mulheres alfaiatas. Normalmente o um universo da alfaiataria relega o papel da mulher a um segundo plano, mesmo quando ela assume e tem todo o domínio do fazer do alfaiate. A Raquel Romano (<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/215200>) trabalhou no mestrado os dois principais prêmios nacionais de design, mais longevos, a Bienal de Design Gráfico da ADG e o Prêmio Museu da Casa Brasileira estabelecendo as análises das designers mulheres que foram premiadas ou o papel profissional delas nas equipes nas quais atuam. José Carlos Magro trabalhou com a questão do do ativismo em design em suas dimensões políticas e sociais (<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/232524>).

Em desenvolvimento temos os estudos de doutoramento de Iana Uliana Perez a partir do design de transições e sustentabilidade enfocando os sistemas alimentares, explorando as interconexões entre o design e o campo da alimentação, abordando questões da ecologia, cultura, política e economia. cuja questão de pesquisa é como o design de transições pode contribuir para a promoção, em Bauru (SP), de sistemas alimentares mais sustentáveis? Enquanto Márcia Machado França explora os espaços de alimentação em escolas públicas de ensino médio. Jorge Otávio Zugliani, também estuda as relações design e ensino a partir de publicações independentes para projetos sociais.

O design inclusivo e acessível presente na pesquisa de Karina Porto Bon tempo trabalhando em conjunto com PcDV (pessoas com deficiência visual) a questão da praça pública, que é um local importante em uma cidade e para coletividade e raramente são acessíveis às PcDV. A pesquisa incorpora o desenvolvimento e a produção de uma maquete tátil da principal e mais antiga praça da cidade de Bauru. E João Raposo em seu doutoramento estuda as questões do design, cidade e identidade, tendo como foco São Luís do Maranhão.

As dissertações de mestrado em desenvolvimento discutem design e arte no Brasil entre os anos de 2010 e 2020 nos estudos de Ana Cláudia P.S. Faustinelli. Métodos e Ações em projetos contemporâneos é o estudo de Lucas Fúrio Melara. Uma proposta de método em design de moda integrando sustentabilidade e ergonomia é o estudo de mestrado de Maria Fernanda S. Viggiani. E Edson Gabriel Corazza trabalha com as questões da re(existência) de corpos em outras possibilidades de se pensar o Design.

Figura 5.: Design COM {Interdisciplinaridade}



Fonte: Da Autora, 2015.

O DESIGN COM se refere ao registro das várias nomenclaturas atribuídas ao design, isso porque o campo do design é amplo e por este motivo se direciona novos nomes ao tipo de projeto ou ação desenvolvida. Mas, temos a consciência que a premissa é o design e que esses segmentos estabelecem diálogos e, muitas vezes, atuam em conjunto, estabelecendo a interdisciplinaridade e percebendo a necessidade de ações em vias das possibilidades transdisciplinares na atuação com outras diferentes áreas do conhecimento.

Neste sentido a tese O Design em Assembleias Projetuais: Desafios e Alternativas para a Sustentabilidade do Projeto Participado Em Bairros

Vulneráveis, de Carlos Delano Rodrigues, da UFMA (Universidade Federal do Maranhão) lista a quantidade de nomenclaturas que existem para se referir ao design participativo, social, inovação social, responsabilidade social.

Mas, podemos perceber que faz-se necessário trilhar o caminho da sensibilidade no design contemporâneo. Eu diria até das sensibilidades, entendendo a amplitude do significado de sensibilidade. Jacques RANCIÈRE é um filósofo que trabalha a questão da partilha do sensível. E nesse sentido, ele afirma que:

Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (Rancière, 2009, p.15).

Rancière nos ensina que temos de dar atenção aos sistemas de evidências que revelam a existência de um comum e dos recortes que vão definir várias partes em relação a isso, ou seja, uma partilha do sensível, um comum partilhado que se constitui sem esquecer das partes que são exclusivas. Essa repartição das partes, dos lugares, dos tempos e tipos de atividade a que ele se refere é que vai propriamente apontar a maneira como esse comum se presta a participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha. E, claro, que nesse sentido vamos chegar a noção de coletividade, do coletivo, em um caminho que exige muito mais o sentido de ter consciência e deixar de lado o eu, o hedonismo, o individual e ter esse trabalho e atuação muito mais com o

todo, com a comunidade no sentido da coletividade, da cidadania, da partilha como um todo.

Os estudos que desenvolvemos a respeito do conceito da partilha do sensível nos levou a considerar que uma ação desenvolvida por alguém, seja esse alguém um criador, um designer, entre outros, vai possibilitar o envolvimento direto e ação com o outro, ou seja, o sujeito ou o agente social sobre esse algo desenvolvido, onde a relação desse sujeito ao partilhar, ao lidar com essa questão da partilha é política. Ou seja, cria-se, desenvolve-se algo abrindo a possibilidade para que as pessoas partilhem: repartir, dividir, compartilhar, ter parte, participar do comum.

O sensível incorpora um conhecimento que remete aos estímulos e emoções e ao desenvolvimento das capacidades de receber sensações e de reagir aos seus estímulos, de julgamento ou avaliação de determinado campo, de compartilhar ou de se comover com emoções alheias. É ter a capacidade de observar, de entender e se colocar no lugar do outro, de viver situações em realidades adversas, de explorar o sentido de humanidade, de buscar a consciência do exercício da política e do sentir.

Sabemos que qualquer ação humana é política. Mas, por outro lado, também sabemos a dificuldade de se deixar de lado o eu, a assinatura, a autoria. Vivemos essa dicotomia no contemporâneo, as autorias supervalorizadas, ao mesmo tempo que também são valorizados o coletivo.

Na experiência e no âmbito de ensino, por exemplo, sabemos das dificuldades de envolver os docentes em uma equipe com atuação interdisciplinar ou transversal. Principalmente, pelo fato de que na interdisciplinaridade, remetendo a Morin (1991; 1998) o objeto que é criado não pertence a ninguém, é de todos, mas não tem a autoria ou a assinatura de um apenas. E como é difícil nesse processo de ensino e formação também desvincular-se das assinaturas, de não pertencer a ninguém, de pertencer a todos, na medida que isso vai ser desenvolvido por um grupo. É claro que a gente ainda lida com sistemas dentro da universidade que são sistemas

que vem do século XIX, disciplinas, departamentos. Tudo isso se a gente fosse pensar está equivocado nesse sentido desse trabalho mais amplo, desse trabalho mais aberto.

A Design Academy de Eindhoven, Holanda desenvolveram um painel a respeito das posições do designer na atualidade e nas próximas décadas. gosto muito deste exemplo, pois o designer é colocado em um amplo espectro que vai desde a ciência, ou seja, o designer pode ser um cientista ou um pesquisador ou inventor ou conector social ou o profissional que trabalha com inovação ou pode ser também um empreendedor. Evidente que estas relações podem se somar. Mas, o que nos interessa aqui é mostrar a diferença do que normalmente apontamos como possibilidades profissionais de um designer no chamado mercado de trabalho.

Figura 6.: Painel Designer é



Fonte: Design Academy Eindhoven, 2015.

Para falar de Humanidades, trazemos o relatório de direitos humanos do Observatório de Direitos Humanos, publicado agora em 2021, mas referente a 2020, onde podemos verificar questões que voltam e continuam ou reaparecem na nossa realidade. A segurança pública e a conduta policial, os direitos das crianças e dos adolescentes, a orientação sexual e a identidade de gênero, os direitos das mulheres e das meninas, a liberdade de expressão, os direitos das pessoas com deficiência, os migrantes, refugiados e solicitantes de refúgio, o meio ambiente e os direitos dos povos indígenas, os abusos da ditadura. Todas as questões existentes aqui no Brasil são comprovadas e são problemáticas que o design deveria atuar e colaborar. É todo um amplo universo para nos relacionarmos.

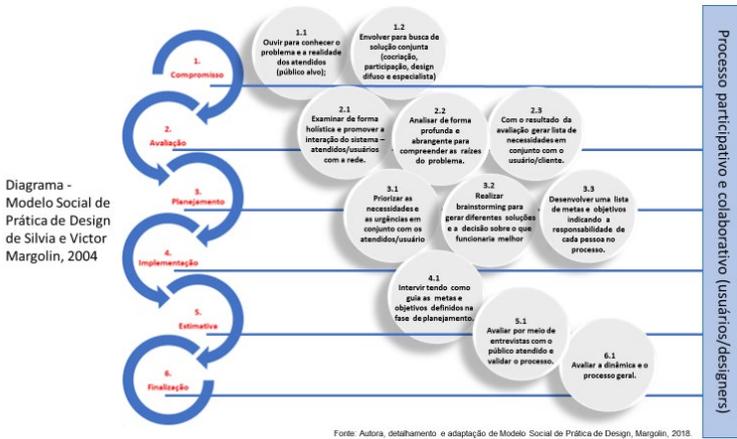
MANZINI publicou em 2015 *Design, When Everybody Designs - An Introduction to Design for Social Innovation* onde aborda o papel dos designers na atualidade, lembrando que diante dessa realidade deve ser considerado o todo, ou seja, indivíduos, coletivos, instituições, empresas, comunidades e cidades. Outro aspecto importante nesta obra é a existência do co-design, da co-participação, ou seja, o que ele vai chamar como design difuso, o design realizado por leigos e de design especialista, aquele realizado pelos profissionais. É destacado a importância de se trabalhar em conjunto em propostas que venham a partir da concepção do designer para a sociedade; ou, que venham a partir da necessidade ou proposta dos sujeitos sociais; ou, ainda, as que sejam desenvolvidas em processo colaborativo integrando sujeitos não especializados na área e os profissionais de design. O que exige justamente o trabalho com a consciência da partilha do sensível.

Victor MARGOLIN também é uma das referências para essa discussão, e aí podemos perceber a quanto tempo vem essa discussão sobre a importância do design trabalhar para as questões sociais. E o desdesign do design que anunciou o PAPANEK. Desde o final da década de 60 essa discussão está em pauta e pouco ainda se sabe sobre ela no Brasil. Quem

são, quais são os projetos desenvolvidos neste sentido? Precisamos de um mapeamento a este respeito.

Margolin vai falar que é papel da dos designers gerar cenários para a mudança social, responder a duas questões. No primeiro momento, como desenvolver esse conjunto de valores e referências para guiá-los num sentido de fazer julgamentos sobre o modo pelo gostariam que o mundo fosse. E, em um segundo momento, como os designers podem aprender a ver abaixo da decepção de ordem e entender, a verdadeira natureza dos equipamentos, sistemas, e situações com as quais (e pelas quais) cada um vive.

Figura 7: Diagrama Modelo Social do Design de Margolin (2004), detalhado e ampliado por Moura (2018)



Trago aqui o diagrama do Modelo Social de Prática do Design da Silvia e do Victor Margolin. A partir desse diagrama inicial (6 fases) trabalhamos ampliando e detalhando os passos e as possibilidades de aplicação deste diagrama. O maior questionamento apresentado é como trabalhar com as comunidades. Tanto que os Margolin recorreram a assistentes sociais para desenvolver esse diagrama. Voltando em RANCIÈRE, vamos lembrar

que os processos de percepção não compreendem mais os mesmos objetos, nem os mesmos sujeitos, não funcionam mais nas mesmas regras e maneiras, então instauram possibilidades inéditas. Não é simplesmente que essas revoluções aguardarem que essas revoluções surjam do nada e sim atuar em processos de emancipação eles funcionarão na medida em que tornam as pessoas capazes de inventar práticas novas, que não existiam ainda.

Neste sentido, esperamos, desejamos e acreditamos em um design mais sensível e humanista do que um design ligado a materialidade e ao consumo; em um design desvinculado da ideologia capitalista; e que a experiência dos designers com o universo da estética e com relação a estética ao sensível, seja explorada cada vez mais pela via política, pela via da ética, pela via da partilha, do compartilhar, isso passa a ser implicado em favor do ser humano, da sociedade, pelo menos, um pouco mais justa.

Para ilustrar com um simples exemplo essa questão, utilizando o diagrama ampliado dos Margolin, deixo o link (<https://bit.ly/3LOxqwh>) de um vídeo, muito simples, sobre o nosso projeto “Lembrei de Você”, desenvolvido durante a pandemia no trabalho em conjunto com as pessoas com deficiência visual que trabalhamos a alguns anos. Inclusive, estamos sempre aberto aos interessados que queiram participar como voluntários /ledores, também pra quem quiser participar como ouvinte e pras instituições que trabalham com pessoas com baixa visão, deficiência visual, ou pessoas idosas, ou pessoas em estado de solidão, vamos ter o maior prazer de atendê-los.

Para quem não acessar o vídeo, fica aqui o texto do áudio:

Pesquisas e vivências anteriores junto às pessoas com deficiência visual. Na pandemia covid-19 nos questionamos como por meio do Design poderíamos atuar em prol desse público. Porém, o desenvolvimento do projeto apontou a necessidade de atenção para além do público enfocado, pois, os problemas da solidão e da fragilização da saúde mental

atingem grande parte da população brasileira. Ampliamos o projeto para atender pessoas de diferentes perfis e idades, videntes, e inclusive para pessoas cegas e com baixa visão durante a pandemia e no futuro da pós pandemia. A solução encontrada constituiu-se em uma ação social com gravação, gestão e curadoria realizada por um grupo de 90 voluntários que enviam semanalmente oito áudios via o aplicativo WhatsApp para os atuais 800 ouvintes, organizados individualmente, ou em grupos, ou via instituições para cegos do estado de São Paulo e de Minas Gerais. Os áudios levam acolhimento, companhia, afeto, empatia, entretenimento, e bem estar em diferentes vozes que leem poemas, contos, relatos, lendas, músicas, amenizando o estado de solidão e ampliando o repertório estético, criativo, a imaginação, promovendo a criação de imagens mentais, lembranças e memórias, e melhorando a saúde mental. O impacto social tem sido positivo, tanto para os ouvintes quanto para os voluntários, o impacto é medido pelos retornos de nossos ouvintes de forma espontânea ou por nossas solicitações que indicam que nossos áudios tem contribuído para tornar os dias melhores pois divertem, ensinam, sensibilizam. “Lembrei de você” utiliza os princípios fundamentais do Design, a preocupação e o foco no ser humano em suas necessidades essenciais, a promoção do bem estar e a melhoria da qualidade de vida por meio do Design contemporâneo, inclusivo e social, constituindo um mundo melhor, mais humano, mais inclusivo, mais sensível e com mais poesia no cotidiano. (Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo, LDV, 2020).

Muito obrigada, gratidão mesmo por poder estar aqui entre vocês!

REFERÊNCIAS

BOMFIM, Gustavo. A. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. Estudos em Design, v. 5, n. 2, p. 27–41, 1997.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Ideias e Formas na História do Design: uma investiga-

ção estética. João Pessoa: Editora Universitária, 1998.

BOMFIM, Gustavo Amarante. As possibilidades do design – entre utopias e realidades. In: Anais (CD-ROM) do Simpósio do LARS [Laboratório de Representação Sensível]. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003.

BONSIEPE, Gui. Design and Democracy. *Design Issues*, 22(2), 27–34. Obtido em: <https://doi.org/10.1162/desi.2006.22.2.27>, 2006.

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade (1st ed.). São Paulo, SP: Blucher, 2011.

HUMAN RIGHTS WATCH. Relatório de Direitos Humanos 2022/2021 In: <https://www.hrw.org/pt/world-report/2022/country-chapters/380707>, acesso em 15/02/2022

KRIPPENDORFF, Klaus. Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural. Rio de Janeiro: Estudos em Design, v. 8, n. 3, p. 87–97, 2000.

LÖBACH, Berndt. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

Manzini, E. Design para a inovação social e sustentabilidade (1st ed.). Rio de Janeiro, RJ: E-papers, 2008.

MANZINI, E. Making things happen: social innovation and design. *Design Issues*, v. 30, n. 1, p. 57–66, 2014.

MANZINI, E. Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation. Cambridge, Estados Unidos: Massachusetts Institute of Technology Press, 2015.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, v. 18, n. 4, p. 24–30m 2002.

MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa. In: Revista design em Foco, Salvador: EDUNEB, vol.1, nº1, jul/dez, p.43–48, 2004.

MARGOLIN, V. O Designer Cidadão. Revista Design em Foco, v. 3, n. 2, 2006, p. 145–150

MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

MORIN, Edgar. O Método. Porto Alegre: Sulina, 1998.

MOURA, Mônica; SOMMA JUNIOR, N. Design: Interdisciplinaridade no Ensino e Na Aprendizagem. In: Revista D, n.1, Porto Alegre: Uniritter, 2006, pp. 65– 79.

MOURA, M. Metodologia de Ensino em Design: Caminhos Interdisciplinares e Transdisciplinares. In: Virginia Pereira Cavalcanti. (Org.). II Seminário de Metodologia em Design: ensino, pesquisa, projeto. Recife: Zoludesign, 2010, p. 01-11.

MOURA, M. Interdisciplinaridades no Design Contemporâneo In: Metodologia em design: inter-relações. Menezes, Marizilda dos Santos; Paschoarelli, Luis Carlos; Moura, Mônica (orgs), São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

MOURA, Mônica. Introdução. In.: MOURA, M. (Org). Design brasileiro contemporâneo: reflexões. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014. p. 13-34.

MOURA, Mônica. Design para o sensível: política e ação social na contemporaneidade. Revista de Ensino Em Artes, Moda e Design, v. 1, n. 3, p. 44-67, 2018.

MOURA, Mônica. Novos paradigmas no design contemporâneo. In: SIMPÓSIO DE DESIGN SUSTENTÁVEL, 8., Curitiba. Biblioteca Digital de Eventos Científicos da UFPR, p. 869-878, 2021. Disponível em: <https://eventos.ufpr.br/sds/sds/paper/view/4571>. Acesso em 15 Jan. 2022.

PAPANÉK, Victor. Design for the real world. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Toronto, CA/New York, NY/London, UK: Bantam Books, 1973.

RANCIÈRE, Jacques. A Partilha do sensível. Estética e Política. São Paulo: Editora 34, 2009.

REDIG, Joaquim. Sobre Desenho Industrial. Rio de Janeiro: ESDI/UERJ, 1977.

REDIG, Joaquim Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. InfoDesign, v. 1, n. 1, p. 58-66, 2004.

REDIG, J. Design: responsabilidade social no horário de expediente. In: BRAGA, Marcos C. (Org.). O papel social do design gráfico. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.p. 87-113

RODRIGUES, Carlos Delano. O Design em Assembleias Projetuais: Desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis. 2020, 514 f. Tese (Doutorado em Design) Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, 2020.

INFORMAÇÕES DE ACESSO

Laboratório de Design Contemporâneo | Departamento de Design

Programa de Pós-graduação em Design | FAAC/ UNESP/ Bauru.

@labdesigncontemporaneo

<https://www.youtube.com/channel/UC4KTc3YdIMtVvXhkAcVpONw>

labdesign.unesp@gmail.com

<https://www.designcontemporaneo.org/>

Projeto Lembrei de Você

11. 99 584 6415

MÔNICA MOURA

[@monicamoura.design](#)

monica.moura@unesp.br
