



DESIGN PARA O SENSÍVEL: POLÍTICA E AÇÃO SOCIAL NA CONTEMPORANEIDADE

Mônica Cristina Moura¹

RESUMO

O Design Contemporâneo atua perante as possibilidades e desafios de compreensão do ser humano em sua complexidade e a leitura e análise deste tempo, das pessoas e suas maneiras de estar no mundo, as possibilidades, expressões, projetos, 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 destacando o papel da autoria individual ou coletiva expandindo percepções e diversidades. Tem 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. Nesse sentido este texto apresenta uma breve retomada histórica da questão social no campo do design examinando a constituição de novas fronteiras e territórios em sua relação com a sociedade entremeando a estética, a política e a questão do sensível. Toma como referência a “partilha do sensível” de Rancière e de textos que fundamentam a questão da responsabilidade social dos designers, e como essa questão está sendo tratada na atualidade. O referencial teórico adotado compreende os seguintes autores: Manzini (2015), Rancière (2009), Weber (2008, 2010), Margolin (2006, 2004), Cooper (2005), Heller e Vienne (2003), McCoy (2003), Glaser (2003, 2013), Krippendorf (2000), Redig (1978, 1977), Papanek (1971). Este texto foi desenvolvido a partir do resultado de pesquisas exploratórias com abordagem qualitativa e adota as seguintes etapas metodológicas: revisão de literatura, pesquisa documental e estudos de caso que pautaram as análises e sínteses apresentadas.

Palavras-chave: Design. Política. Responsabilidade Social.

¹ Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP) com estudos de Pós-Doutoramento em Design Contemporâneo (PUC/Rio), e Estágio Pós Doutoral (UMINHO/Portugal). Docente e Pesquisadora na UNESP, FAAC, Bauru com atuação no Departamento de Design, no Programa de Pós-Graduação em Design, Líder do Grupo de Pesquisa e Coordenadora do Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo.

E-mail: monicamoura.design@gmail.com | Lattes <http://lattes.cnpq.br/5034451123099716>

Revista ENSINARMODE, Florianópolis, Vol. 2, N. 2, Junho-Setembro 2018, p. 044-067.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/25944630222018044> | ISSN 2594-4630

1 INTRODUÇÃO

Esse texto é resultado de uma inquietação diante do papel do design na atualidade. Uma vez que muitas vezes o design é (ainda) tratado como algo decorativo ou como constituição de estilo. Mas, diante de tantas problemáticas políticas e sociais que assolam o nosso mundo outros olhares e ações devem ser desenvolvidas no âmbito do design contemporâneo. Essa questão me levou a pesquisa mais aprofundada sobre o papel do design na sociedade investigando as premissas desse campo de conhecimento. Dessa maneira esse texto tem como objetivos o resgate das relações entre design e política; do design na transformação social e do design para o sensível. A metodologia adotada é de caráter exploratório e qualitativo compreendendo pesquisa bibliográfica, documental e estudos de caso que pautaram as análises e sínteses realizadas. A organização do trabalho está estruturada nas seguintes partes: Fronteiras e territórios no design contemporâneo; O potencial do design na transformação social; Design com responsabilidade social; Design como atividade política; Design para o sensível; Design contemporâneo constituindo ações sociais; Considerações finais; referências.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1. Fronteiras e territórios no design contemporâneo

As pesquisas que tenho desenvolvido sobre design contemporâneo apontam várias e diferentes relações com fronteiras e territórios, alguns novos e outros que são retomados sob novas visões, abrangência ou roupagem.

Por um lado, temos a fluidez ou o esfacelamento entre fronteiras dentro do próprio campo do design em suas diversas áreas e segmentos em um caminho que pode ser relacionado ao design total², ou seja, um pensamento global que integra o design gráfico, editorial, de informação, instrucional, de superfície, digital,

² Esta denominação provém da obra total que era um dos objetivos da Bauhaus, bem como de outros movimentos anteriores e posteriores que associavam o design, o artesanato e a arte. Em 1963 um grupo de designers holandeses (Win Crouwel – tipógrafo, Friso Kramer – designer de mobiliário e Benno Wissing – designer gráfico) fundou o escritório Total Design, cuja proposta era a aplicação da multifuncionalidade de seus projetos, aplicações e operações, desenvolvendo e aplicando design para uma mesma empresa/cliente em todas as necessidades e vertentes. Atualmente, a Total Design, além de ser um escritório de design é também uma consultoria de design. O termo Total Design foi adotado por vários estúdios e escritórios do mercado de trabalho para designar a atuação em todos os segmentos do design de forma integrada (IN: MOURA, Mônica Cristina de. O Design de Hipermedia. São Paulo: 2003. Tese(Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo).

games, hipermídia, transmídia; design de produto, moda, joalheira, têxtil, ambientes (interiores e exteriores), ergonomia, usabilidade, sustentabilidade, inclusão, entre outras possibilidades.

Por outro lado, temos a constituição de novos territórios que ocorre entre o design e diferentes áreas do conhecimento, tais como design e arte, arquitetura, medicina; design e antropologia, sociologia, filosofia, economia, entre outras áreas.

E, ainda, temos a constituição de novas fronteiras e territórios a partir da associação do campo do design e novos enfoques a partir de temas emergentes ou que são retomados e passam a ganhar destaque e importância na sociedade contemporânea, tais como design e política, emoção, memória, feminismo, crime, corpo, gastronomia, artesanato, experiência, tecnologia, open tecnologia, design social, inovação social, design com responsabilidade social, entre outros enfoques.

Como síntese desses aspectos adotaremos aqui as seguintes designações: “design com” - associação das fronteiras dentro do próprio campo ou “design e” - constituição de novos territórios, fronteiras, enfoques. Mas, essas associações do “design com” e do “design e” só indicam algo já esperado da disciplina design cuja principal característica centra-se na interdisciplinaridade, na transversalidade e nas possibilidades transdisciplinares. Os diagramas a seguir apresentam a síntese dos aspectos abordados.

Diagrama 1 –Design Com: Novas Fronteiras e Interdisciplinaridades

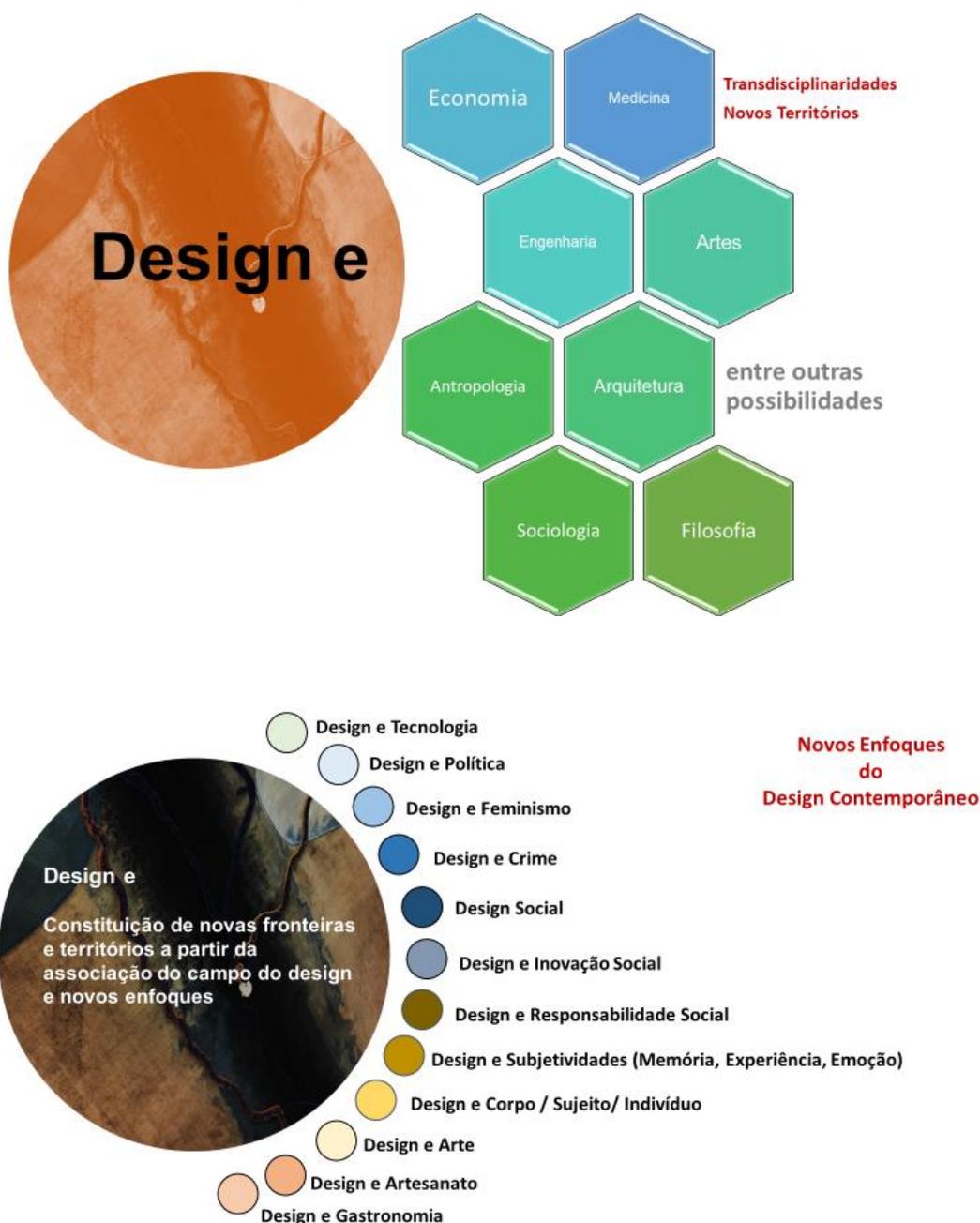
Design com

O Design como um Campo de Conhecimentos que estabelece novas fronteiras com os segmentos de seu próprio campo, na acepção do Design Total



Fonte: Da Autora, 2018.

Diagrama 2 – Design E: Transdisciplinaridades.



Fonte: Da Autora, 2018.

A interdisciplinaridade, a transversalidade e as possibilidades transdisciplinares foram amplificadas na contemporaneidade, porém ocorrem na história do design desde a instauração do movimento inglês *Arts and Crafts*, em 1861, e, também, de grande parte dos movimentos e escolas que surgiram posteriormente, em que os primeiros traços do diálogo, do transitar entre diferentes áreas, segmentos, fronteiras e territórios já se estabelecia. Devemos lembrar também que o *Arts and Crafts* teve grande influência nos pioneiros do movimento

moderno e tinha como proposta fundamental o fato de que o design podia e devia ser uma ferramenta democrática para uma mudança social. A aplicação do design para a sociedade por meio de ações, mudanças, colaboração e no exercício político da cidadania é nosso enfoque principal neste texto e condição essencial para a educação e a formação do sujeito contemporâneo, principalmente nas áreas consideradas como criativas e inovadoras.

Portanto, ao tratarmos de novas fronteiras e territórios devemos levar em consideração que alguns dos aspectos basilares do design são retomados na atualidade. Isto é, quando as ideias iniciais são lançadas nem sempre elas são aplicadas imediatamente, pois carecem de aprofundamento, ou de uma conscientização ou, ainda, de uma demanda que se constrói ao longo do tempo. Nesse sentido, temos a questão do social no design ou o chamado design social, ou ainda, como mais recentemente passa a ser tratado, design com responsabilidade social.

2.1.1. O potencial do Design na transformação social

Desde os movimentos históricos do design a preocupação e o foco com a sociedade ou com as ações sociais estavam indicados, como vimos anteriormente com relação ao *Arts and Crafts*. Os movimentos modernos também trouxeram essa preocupação, mas que, porém, foi esquecida ou relegada a segundo plano mediante a produção industrial, o funcionalismo e o capitalismo modernos. E, atualmente diante da sociedade do espetáculo e do consumo com limites ultrapassados a temática social no design é retomada, mas ela ecoa desde a década de 1960, quando o pensamento do design para a sociedade ou do design atuante em mudanças sociais ganha corpo a partir dos textos de Victor Papanek (1971). Esses textos expunham e criticavam a realidade do design naquele momento que só visava o consumismo e o lucro, e os profissionais designers, por estimularem a fabricação crescente de muitos produtos que não funcionavam adequadamente e incitarem o consumo sem consciência e sem pensar nas possibilidades futuras. A partir daí Papanek questiona, provoca e convoca os designers a se conscientizarem de seu papel relacionado ao social e ao sensível. E afirmava:

O design deve ser responsável perante a ecologia e responsável perante a sociedade, deve ser revolucionário e radical (deve retornar aos seus fundamentos) no sentido mais exato da palavra. Deve ser dedicado ao princípio do esforço mínimo da natureza, ou seja, a um inventário mínimo

orientado para uma diversidade máxima, ou seja, para maximizar o uso de um mínimo. O que significa consumir menos, usar as coisas por mais tempo, reciclar os materiais [...] as ideias, as visões amplas gerais, não-especializadas e interativas, de uma equipe que o designer pode trazer para o mundo, agora devem ser combinadas com um senso de responsabilidade. Existem muitos campos em que o designer precisa aprender a "desdesenhar" [desdesign]. Talvez, dessa forma, estaremos ainda a tempo de "sobreviver através do design" (PAPANÉK, 1971, p.307).

Victor Papanek desenvolve seu pensamento crítico a partir de sua obra *Design for the Real World* ["Design para um mundo real"], destacando a questão do social no design por meio de uma abordagem crítica e intercultural e esclarecendo a responsabilidade do designer perante a sociedade. Para ele, o design era uma prática inovadora capaz de explorar o potencial de transformar as sociedades e melhorar o bem-estar humano, prenunciando, desta forma, as abordagens inclusivas em sintonia com a atualidade do design contemporâneo.

Por sua vez, Rachel Cooper da Universidade de Salford destaca que o design social se constituiu historicamente a partir dos anos de 1960, quando

os designers começaram a considerar ativamente as implicações mais abrangentes do design para a sociedade. Diversas abordagens emergiram, incluindo o design verde e o consumismo, o design responsável e consumo ético, eco design e sustentabilidade, além do design feminista. Nos anos 70, os designers foram encorajados a abandonar o "design para o lucro" em favor de uma abordagem mais solidária, comandados sobretudo por Victor Papanek. Nos anos 80 e 90, questões relacionadas ao lucro e a ética, bem como outras abordagens orientadas para o mercado emergiram, como o "consumidor verde" e o "investimento ético". A compra de produtos e serviços socialmente responsáveis e "éticos" foi facilitada pela disseminação de pesquisas no campo da sustentabilidade e de publicações orientadas à educação do consumidor. Ademais, acessibilidade e inclusão também têm sido vistos com grande interesse pelo design. Recentemente, os designers têm voltado sua atenção para questões relacionadas ao crime (Cooper, 2005, p. 80).

No Brasil, Joaquim Redig no final dos anos 1970, já indicava que um dos princípios do design é pautado pela relação "Homem - Usuário - Necessidades e Sociedade", e aponta que o equilíbrio social pode se tornar realidade a partir da satisfação de necessidades materiais primárias. E discorre a esse respeito:

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. (Neste caso estão incluídos os projetos onde o lucro financeiro é visto como consequência do ganho social, e não o inverso.)

Para o design brasileiro, considerar o homem é buscar a melhoria das condições materiais da maioria da população, e a consequente eliminação das discrepâncias sociais. (Neste ponto o designer deve trabalhar com antropólogos, sociólogos, e economistas, no que se refere ao estudo do comportamento, das necessidades, e das condições de determinada área ou população, e com mercadólogos, e técnicos em comunicação para conhecer os fatores relativos à comercialização, e comunicação, do produto) (REDIG, 1977, p.28).

Apesar da distância de tempo, infelizmente, podemos ver que a realidade não foi alterada, em alguns momentos foi maquiada e, em muitos casos, piorada com o aumento populacional, o descaso das políticas públicas com uma série de questões que envolvem uma decadência da qualidade de vida neste país.

Na atualidade brasileira, além dos já tradicionais problemas e descasos com a educação, saúde, segurança e moradia, podemos verificar que o país também apresenta os mais graves e maiores retrocessos na área de direitos humanos. Um dos documentos que exemplificam essa questão é o relatório anual da Human Rights Watch, de 2017, que aponta as situações de violação dos direitos humanos, a saber:

- Restrição à liberdade de expressão;
- Discriminação contra pessoas LGBTQ+;
- Retrocessos nos direitos das pessoas com deficiência;
- Aumento da população idosa carente de cuidados especiais;
- Formas contemporâneas de escravidão ou em condições análogas à escravidão;
- Violência doméstica e feminicídio;
- Surtos contínuos de doenças graves transmitidas por mosquitos;
- Maior população carcerária do mundo, com ínfimas possibilidades de ressocialização;
- Superpopulação de adolescentes em unidades socioeducativas;
- Alto número de civis mortos pela polícia;
- Policiais desprotegidos e com direitos restringidos;
- Assassinatos e mortes violentas intencionais;
- Assassinatos por conflitos de terras;
- Grupos vulneráveis e excluídos economicamente (indígenas, sem-terra e trabalhadores rurais);
- Contínua negligência das autoridades;
- Falta de conscientização e de mobilização social.

Ou seja, os últimos anos marcam o retrocesso social, a perda dos direitos dos trabalhadores, o esfacelamento dos programas sociais, o aumento do desemprego, a volta da miséria e da fome.

Diante dessa e de outras realidades nacionais e mundiais (deslocamentos humanos, refugiados, apátridas, crescimento exponencial dos mais ricos e dos mais pobres, entre outras questões importantes) com que convivemos hoje em várias partes do mundo, é necessária a conscientização de todas as áreas inovadoras e criativas, tais como o design, a moda, a arte, a arquitetura, a educação, entre outras, para que atuem em prol da sociedade, minimizando e atuando em soluções para as problemáticas sociais. Nesse caso, devemos considerar o Design com Responsabilidade Social como um novo território a ser explorado.

2.1.2. Design com Responsabilidade Social

Em princípio todo design deveria ser social, mas a relação com a produção e o mercado capitalista, de alto consumo e de luxo, separou, o design de seu papel diante da sociedade na busca por melhores condições de vida da população, especialmente os menos favorecidos e, também, os denominados, invisíveis.

As reflexões de Papanek na década de 1960 nunca foram totalmente esquecidas e sempre incomodaram e questionaram os designers. Mas elas voltaram a ser trazidas a público com uma publicação lançada em Nova York, após o atentado às torres gêmeas de 11 de setembro de 2001, que é a coletânea de textos “*Citizen Designer – Perspectives on Design Responsibility*” editada por Steven Heller e Véronique Vienne. Essa obra aborda as visões de consagrados designers a respeito de responsabilidade social, profissional e artística e ajudou a disseminar uma forma de se denominar a relação design e sociedade de uma maneira abrangente e realista.

Steven Heller (2003) na introdução de *Citizen Designer*, aponta a necessidade de postura crítica na atitude dos designers em sua atuação profissional e também como cidadãos, lembrando Milton Glaser que afirmava: “O bom design é uma boa cidadania”, ou seja, fazer um bom design é uma questão fundamental e indispensável para a sociedade e para a cultura; nesse caso, ele se refere ao bom design como uma obrigação indispensável que acrescenta valor à sociedade, amplia

as dinâmicas culturais e sociais, e por isso design e cidadania devem andar de mãos dadas.

Os textos de *Citizen Designer* refletem sobre as contradições e dificuldades da relação entre responsabilidade social e a atuação para o mercado profissional e de consumo. Heller afirma que “um designer tem que ser, profissionalmente, culturalmente e socialmente responsável pelo impacto de seus designs nos cidadãos” (HELLER; VIENNE, 2003, p. 10).

McCoy (2003), em seu artigo na mesma obra (*Citizen Designer*) critica os designers americanos por sua falta de envolvimento sociopolítico-cultural, afirmando que design não é um processo neutro e sem valor. Ressalta a importância da conscientização dos designers sobre suas atuações e do desenvolvimento do pensamento crítico, lembrando que a formação deles deveria incluir os desafios dos trabalhos e projetos relacionados aos tópicos sociais, culturais e políticos. Para ela, “Designers têm que ser bons cidadãos e participar na construção do governo e da sociedade. Como designers, nós podemos usar nossos talentos e habilidades particulares para encorajar outros para a ação e participação” (MCCOY, 2003, p. 15).

Em 2004, Sylvia e Victor Margolin publicam um artigo na extinta Revista Design em Foco da Universidade Estadual da Bahia, discutindo e propondo um modelo para a prática social de design. E lembram que, a partir do chamado de Papanek, muitos designers passaram a atuar e desenvolver programas de design para “necessidades sociais, necessidades de países em desenvolvimento, necessidades especiais de idosos, pobres e portadores de deficiência física”. Ressaltam, porém, que existem inúmeros modelos teóricos e práticos (métodos, processos, gerenciamento, marketing, semiótica, consumo) para o design de mercado, mas nenhum modelo para as necessidades e para a prática social do design, o que inclui o saber sobre as estruturas, métodos e objetivos do design social. E, também destacam que não se tem dado atenção para mudanças na educação dos designers, especialmente, no que diz respeito ao desenvolvimento de projetos para populações necessitadas (2004, p.43).

A proposta de um Modelo Social de Prática de Design é desenvolvida pelos Margolin tomando como base um processo semelhante, ao de intervenção utilizada na área de serviço social, em que são observados os domínios sobre o funcionamento humano: biológico, psicológico, cultural, social, natural e

físico/espacial. Porém, os Margolin desenvolvem sua proposta direcionada ao design de produtos e, nesse caso, selecionam o domínio físico/espacial, que implica objetos, edifícios, ruas, sistemas de transporte, entre outras possibilidades.

Os autores definem como ponto de partida que o objetivo primordial do design social é a “satisfação das necessidades humanas e nos referimos a pessoas com baixa renda ou portadoras de necessidades especiais devido à idade, saúde ou incapacidade” (2004, p. 44).

O Modelo Social de Prática de Design proposto compreende as seguintes fases: Compromisso, Avaliação, Planejamento, Implementação. Demonstramos no diagrama a seguir as fases e atividades correlacionadas desse modelo de ação.

Ressaltamos que o indicativo usuário/cliente pode compreender um grupo ou uma comunidade.

Diagrama 3 - Modelo Social de Prática de Design de Silvia e Victor Margolin



Fonte: Autora, adaptado de Modelo Social de Prática de Design, Margolin, 2018.

Podemos observar nessa proposta de modelo de ação social para a área de design que o principal a ser desenvolvido, observado e destacado é a sensibilidade para ouvir o outro, a empatia para se colocar no lugar do outro e a capacidade de colaboração. Além disso, envolver o cliente/usuário/ comunidade para que colaborem para as soluções que serão ideais para aquela pessoa ou grupo, e nem sempre, como o desejado ou almejado pelo designer.

Segundo os Margolin (2004) o designer deve atuar entendendo a dinâmica e a interação entre seus “clientes” e o ambiente onde vivem, fato que determina um sistema. Todo o processo deve ser colaborativo.

Esse modelo pode ser aplicado com a colaboração de diferentes profissionais, sejam eles, da saúde, da educação, ou da administração pública. Os Margolin (2004) ressaltam que a participação de processos e projetos envolvendo equipes de serviços humanos e designers ainda está em aberto para ser explorada e que existem duas razões principais para o fato de não existir maior suporte ao design social: a ausência de um programa de educação e formação nas escolas de design e a ausência de pesquisas que demonstrem como um designer pode contribuir para o bem-estar humano (2004, pp.45-46).

Diante da carência de pesquisas, os autores sugerem uma agenda de pesquisa para o design social:

- Que papel um designer pode desempenhar num processo colaborativo de intervenção social? O que está sendo feito nesse sentido e o que poderá ser feito?
- Como a percepção pública da atividade de design pode mudar no sentido de apresentar uma imagem de um designer socialmente responsável?
- Como agências de fomento a projetos de bem-estar social e pesquisa podem obter uma percepção mais forte do design como uma atividade socialmente responsável?
- Que tipos de produtos atendem às necessidades das populações vulneráveis?

Em outro texto denominado ‘Designer Cidadão’, Victor Margolin (2006), questiona o posicionamento dos designers perante a sociedade, afirmando que:

Se a comunidade do design tem o papel de gerar cenários para uma mudança social, os designers devem buscar responder duas questões: em primeiro, como desenvolver um conjunto de valores de referência que possa guiá-los no sentido de fazer julgamentos sobre o modo pelo qual eles gostariam que o mundo fosse, e em segundo, 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? (MARGOLIN, 2006, p. 145).

Ou seja, Margolin está chamando os designers a assumirem seus papéis de críticos e de cidadãos e os orienta a relacionar os produtos e serviços que desenvolvem com os seguintes questionamentos: as condições de trabalho para sua produção, os materiais utilizados, os impactos no uso de recursos e reciclagem, os efeitos na esfera individual e na esfera pública. Portanto, ser ciente, promover e respeitar os valores humanos, políticos, culturais, ambientais, sociais e, dessa forma,

contribuir para o “discurso sobre a qualidade da experiência contemporânea” (Margolin, 2005, p. 149).

Esse designer ainda se refere à pressão exercida pelo consumo em uma sociedade capitalista e, afirma que se deve ter ciência do quanto essa pressão corrompe a esfera pública. Ele nos lembra, ainda, que vivemos em um mundo dominado por corporações nacionais e internacionais que transcendem o poder do Estado e até mesmo da ONU (Organização para as Nações Unidas). Mas há movimentos de oposição realizados pelos cidadãos de forma presencial ou on-line, ou seja, a esperança está na sociedade civil atuando em conjunto, de forma colaborativa.

O texto de Margolin ressalta que os designers devem olhar na direção dos invisíveis, relacionar questões que parecem díspares ou contraditórias, atuar no sentido de entender e agir em temas e causas emergentes, desenvolver a capacidade de visão, posicionamento e ação política. Em suas palavras:

Eu vejo o designer como tendo três possibilidades de introduzir seu próprio talento para a cultura. A primeira é por meio do design, que é, fazendo coisas. A segunda é por meio de uma articulação crítica acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade. E a terceira possibilidade é por meio da condução de um engajamento político (MARGOLIN, 2005, p. 150).

2.1.3. Design como atividade política

Com relação ao engajamento político de que trata Margolin, Cynthia Weber (2010) amplia essa visão e aponta o design como uma atividade essencialmente política, citando como exemplo o projeto Casa Segura (Safe House), de autoria do artista e designer Robert Ransick, realizado em 2007, que foi um trabalho desenvolvido a partir da problemática dos imigrantes mexicanos que atravessam o deserto de Sonora, no sul do Arizona, Estados Unidos. A Casa Segura foi instalada ao norte da fronteira mexicana, envolvendo os proprietários cujas terras eram atravessadas, na realidade dos imigrantes e o público em geral, para conhecer as questões da fronteira de uma região marcada pelo tráfico.

É um projeto conceitual que contrasta as condições existentes com novas escolhas que podem transformar positivamente a forma como os indivíduos em ambos os lados da divisão se envolvem e se percebem.

O projeto torna manifestas as escolhas sensíveis disponíveis para indivíduos que vivem nessa região fronteira. Como alternativa à militarização adicional da fronteira, Casa Segura oferece um novo método

de engajamento e troca gratuita. Afastando-se da retórica abstrata dos números, o projeto se concentra no relacionamento anônimo, mas íntimo entre um dono da propriedade e os indivíduos imigrantes que andam por suas terras. (Casa Segura, 2007, grifo nosso, tradução nossa. In: <http://robertransick.com/casa-segura/>)

Figura 1- Casa Segura, no deserto de Sonora, Arizona, EUA, 2007 e sua vista lateral e frontal.



Fonte: <http://robertransick.com/casa-segura/>, 2007.

O projeto consistiu em colocar uma casa, um abrigo temporário, ou seja, um espaço de transição, com uma pequena estrutura de energia solar para servir de apoio aos necessitados - imigrantes em deslocamento-, oferecendo suprimentos como água, alimentos não perecíveis e um computador conectado para compartilhamento de histórias ou algo criativo sobre si mesmos e sua jornada com o proprietário das terras e com pessoas interessadas. Esse processo tinha como suporte tecnológico uma interface simples com tela *touch screen* na qual os imigrantes podiam desenhar, escrever mensagens ou fazer um pictograma a partir de um conjunto de ícones gráficos prontos³. As imagens e textos criados eram carregados automaticamente no *Secure Home*, site bilíngue que é um espaço público para visualização das mensagens criadas pelos imigrantes e, também, um ponto de acesso para recursos sobre imigração e as fronteiras do sudoeste dos Estados Unidos.

³ Os ícones são símbolos representativos da cultura mexicana, geografia, mitos e crenças, foram criados em colaboração com Alberto Morackis e Guadalupe Serrano da Yonke Public Art em Nogales, no México.

Figura 2 - Vistas Internas da Casa Segura de Robert Transick, 2007.



Fonte: <http://robertransick.com/casa-segura/>

A proposta tinha como objetivos:

- a) diminuir o número de mortes por fome e sede de quem se arrisca na travessia do deserto;
- b) proteger as propriedades da invasão das terras; e,
- c) promover o reconhecimento das realidades distintas entre os dois grupos.

O designer responsável pelo projeto Casa Segura tinha ciência de que a proposta não seria capaz de resolver o complexo conjunto de questões que circulam em torno da fronteira, da imigração ilegal e dos esforços humanitários, mas atuou em prol de proporcionar novas oportunidades para ação individual, compreensão, troca criativa, comunicativa e diálogo.

Weber (2003) aponta que esse projeto representou e exemplificou uma ação e um trabalho de design e cidadania, apesar de nem sequer mencionar a palavra cidadania em seu escopo. A ação compreendeu a sociedade como um lugar de negociação para problemas criados entre o Estado e os sujeitos envolvidos nas questões da atualidade, tais como, os deslocamentos humanos. A autora afirma que “o projeto permitiu às pessoas redesenharem formas alternativas de engajamentos cidadãos/não-cidadãos, humanos, não-agressivos, sustentados e interessados mutuamente” (WEBER, 2010, p. 12).

Outra forma de agir para o social consiste no resgate de memórias e na expressão e fruição do sentir pela via da estética. Neste sentido, a Contextile – Bienal de Arte Têxtil Contemporânea, em sua terceira edição, no ano de 2016, foi realizada em Guimarães, Portugal. A proposta desse evento é ter no têxtil o principal elemento de referência na investigação, reflexão e criação artística. Na agenda de múltiplas atividades, destacamos neste texto, a de Residências Artísticas com

empresas e técnicas tradicionais da região de Guimarães, tais como o jacquard, a estampagem e o bordado, dessa forma resgatando e valorizando a memória e a população da região e aproximando a indústria da arte têxtil contemporânea a partir de novas e diferentes experiências e abordagens.

A exposição ocorreu na Casa da Memória de Guimarães aberta ao público e com acesso gratuito.

As artistas selecionadas foram Elena Brebenel, da Romênia; Inguna Levska da Letônia e, Sandra Heffernan da Nova Zelândia.

Elena Brebenel desenvolveu seu trabalho, denominado *Breathing Nature* a partir da observação da paisagem e da flora ao norte de Guimarães. Partindo da relação com a biomimética realizou registros em desenhos observacionais, depois elaborou os desenhos de repetição para estampagem, aplicou pigmentos naturais e diferentes materiais e processos, além de estruturar seu projeto como uma instalação constituída por painéis em diferentes direções que criavam espaços para o observador passear e interagir com a obra. Os tecidos de seda possibilitavam a transparência necessária para a visualização das sobreposições dos painéis.

Figura 3 – *Breathing Nature*, Obra Têxtil, Elena Brebenel, 2016.



Fonte - Fotos da autora, Contêxtil, Casa da Memória, Guimarães, Portugal, 2016.

Inguna Levska trabalhou com a questão da memória e da identidade e a partir desse mote criou identidades que não existem, ou seja, são imaginárias e construídas a partir de suas referências de lugares reais e pessoas de sua proximidade mescladas a imagens aleatórias que ela encontra nos lugares que percorre. A artista desenvolveu três painéis, sendo um gráfico, um abstrato e outro

realista. Todos confeccionados com a técnica de jacquard, realizada em algodão e linho.

Figura 4 - Identidade como Marca, Obras têxteis de Inguna Levska, 2016.



Fonte - Fotos da autora, Contêxtil, Casa da Memória, Guimarães, Portugal, 2016.

Sandra Heffernan trabalhou a partir do conceito de antípoda – a correlação com o outro, aquele que vive do outro lado da Terra ou do planeta – e constituiu sua obra retomando e ressignificando os bordados tradicionais de Guimarães, que foram somados a tintura natural de noqueira, índigo, erva daninha e ferro. A peça de 14 metros de comprimento, foi colocada em diferentes níveis que remetiam à configuração das montanhas e da Serra da Estrela e, também aos volumes, reentrâncias e saliências da Terra.

59

Figura 5 – Através do Globo, Obras têxteis de Sandra Heffernan, 2016.



Fonte - Fotos da autora, Contêxtil, Casa da Memória, Guimarães, Portugal, 2016.

Nos trabalhos acima apresentados o sensível foi explorado, nesse caso, associado à realidade vista pelo olhar estrangeiro, que constituiu novas paisagens e realidades a partir do lugar, da identidade, do ser humano e do lugar do outro, revelando o sentido de humanidade e do papel político na valorização do patrimônio material e imaterial e da memória, explorando o universo do sensível na criação do novo.

2.1.4. Design para o sensível

O Design Contemporâneo vai além das novas características da forma, das materialidades e imaterialidades e do desenvolvimento de novos métodos que levam a características multidimensionais. Há um aspecto crescente que ocorre por meio de serviços e a busca de soluções que podem ser encontradas no universo do sensível e, estas, por sua vez podem colaborar para a ação política e social dos designers.

O sensível incorpora um conhecimento que vai além da percepção da realidade, 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.

Vivemos em um ambiente povoado de estímulos visuais, sonoros, espaciais, com o excesso de informações e com a imposição de ritmos frenéticos e acelerados que podem suprimir a nossa sensibilidade e a capacidade de perceber e exercer a empatia, a alteridade e do diálogo com o outro. Estudando e analisando as questões contemporâneas associadas ao universo do design, debruçamo-nos sobre as possibilidades do exercício e das necessidades da contribuição dessa área para o ser humano, social, sujeito das alterações de nosso tempo e de nossa sociedade e nos questionamos a respeito de como contribuir efetivamente para buscar a tão almejada e falada qualidade de vida. Um dos caminhos que se apresentam é a atuação do design, para além das materialidades, em um universo do sensível.

O filósofo francês Jacques Rancière defende o ativismo social e questiona o mundo atual dominado por imagens. Para ele, a política é essencialmente estética, assim como a arte. Nesse sentido, política e arte têm uma origem comum, são fundadas sobre o mundo do sensível. Por esse motivo, Rancière aponta que a política só é democrática se incentivar a multiplicidade de manifestações na comunidade. Essas questões o levaram a desenvolver o conceito de “partilha do sensível”, relacionado à formação da comunidade política com base no encontro discordante das percepções individuais. Em suas palavras:

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).

Ele, aponta ainda, que temos de pensar na estética em sentido amplo, como modos de percepção e sensibilidade, a maneira pela qual os indivíduos e grupos constroem o mundo em um processo estético que cria o novo, deslocando os dados do problema.

Tomando o conceito de “Partilha do Sensível”, podemos dizer que a ação desenvolvida por alguém, seja esse alguém um criador ou um designer, possibilita o envolvimento e a ação do outro (sujeito, agente social) sobre esse algo desenvolvido. A ação do sujeito ao partilhar é política. Ou seja, cria-se, desenvolve-se algo abrindo a possibilidade para que as pessoas partilhem (repartir, dividir, compartilhar, ter parte, participar) o comum.

Desse modo, podemos vincular a ação dos designers na contemporaneidade ao observarem e relacionarem questões da sociedade e do sujeito social por meio de uma proposta de ação, que pode ser construída através de diferentes caminhos e bifurcações. Entre esses caminhos ou possibilidades encontramos:

- uma proposta que venha a partir da concepção do designer para a sociedade; ou,
- uma proposta que venha a partir da necessidade ou proposta dos sujeitos sociais; ou,
- uma proposta que seja desenvolvida em processo colaborativo integrando sujeitos não especializados na área e os profissionais de design.

Manzini publicou em 2015, um estudo a respeito do design e do papel dos designers na atualidade que se pauta pelas mudanças aceleradas que vivemos na

contemporaneidade. Diante dessa realidade, todos (indivíduos, coletivos, instituições, empresas, comunidades, cidades) devem definir, aprimorar, planejar, desde um projeto de vida até projetos complexos, destacando que, muitas vezes, projetos feitos por pessoas comuns geram soluções sem precedentes que podem atender a simples objetivos ou realizar transformações maiores. Para Manzini (2015), testemunhamos uma onda de inovações sociais à medida que essas mudanças se desenrolam e passam a ser consolidados processos de co-design, em que novas soluções são sugeridas e novos significados são criados. O autor denomina design difuso, aquele realizado por todos (leigos) e design especializado o realizado por profissionais do design. Porém, destaca a colaboração como forma emergente que pode apoiar mudanças sociais significativas, da agricultura à alimentação, da habitação colaborativa a plataformas digitais e interativas. E aponta que os profissionais de design podem facilitar a prática, a implementação, a difusão, a eficácia e a convergência para a realização desses projetos e para o desdobramento em outros projetos. Destaca, ainda, que o design para inovação social é o campo de ação mais abrangente e dinâmico para designers experientes e inexperientes nas próximas décadas.

Em sintonia com este pensamento, Rancière aponta que:

os universos de percepção não compreendem mais os mesmos objetos, nem os mesmos sujeitos, não funcionam mais nas mesmas regras, então instauram possibilidades inéditas. Não é simplesmente que as revoluções caíam do céu, mas os processos de emancipação que funcionam são aqueles que tornam as pessoas capazes de inventar práticas que não existiam ainda” (RANCIÈRE, 2016, p. 8).

Mais recentemente, Milton Glaser (2013) afirma que não podemos perder de vista que o design é uma profissão muito abrangente na atualidade. Relaciona-se com e incorpora produtos utilitários e informativos, requer tanto habilidades objetivas e mensuráveis quanto pode ser um poderoso meio de expressão pessoal e, ainda, é uma área que envolve investigação filosófica sobre a beleza, a verdade e a realidade, que pode influenciar a saúde e o bem-estar do público em geral, mas também pode ser instrumento de mudança ou de manipulação social.

2.1.5. Design Contemporâneo constituindo ações sociais

Outro aspecto que aponta o crescimento da preocupação dos designers com os problemas da sociedade contemporânea é a publicação de obras que tratam

desse assunto, bem como a eleição dessa temática em associações e entidades representativas do design.

A segunda edição de *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*, a ser lançada em 2018, traz uma série de ensaios que questionam e chamam os designers a se conscientizarem a respeito do seu papel na sociedade e da repercussão de suas ações a partir das seguintes perguntas: O que significa ser um designer na cultura de consumo global baseada em corporações globais de hoje? Como um designer pode afetar a mudança social ou política? O design pode ser mais do que apenas um serviço aos clientes? Em que ponto um designer deve assumir a responsabilidade pelas ações do cliente? Como projetar uma embalagem sedutora para redes de *fast food* que promovem a obesidade em crianças? Como projetar produtos que serão fabricados em situações e locais miseráveis sob condições de trabalho desumanas? Ou armas para os departamentos de defesa? Ou casas para traficantes ou para executivos do tabaco?

As associações profissionais começam a se mover em favor do designer cidadão. Tanto que a AIGA - *The American Institute of Graphic Arts*, que atua em âmbito internacional, com sede na cidade de Nova York, Estados Unidos, lançou uma campanha denominada: "Você é um designer cidadão?" em um programa que se chama Design for Democracy ['Design para a Democracia'], cuja proposta é:

Aplicar ideias e ferramentas de design para aumentar a participação cívica. Independente, pragmático e comprometido com o bem público, *Design for Democracy* colabora com pesquisadores, designers e formuladores de políticas no serviço de clientes do setor público e atende o objetivo da AIGA de "demonstrar o valor do design fazendo coisas valiosas" (AIGA In: <https://www.aiga.org/citizen-designer>).

No final de 2017, o ICO-D - International Council of Design, com sede em Montreal, Canadá, que se apresenta como uma voz não governamental para o design e como uma rede sem fins lucrativos, não partidária, baseada em membros que atuam de forma criativa, facilitando o diálogo entre plataformas de design, incluindo categorias profissionais, educacionais e promocionais, apontou o design como um direito universal: "-Todas as pessoas merecem viver em um mundo bem desenhado-" na Declaração de Design de Montreal. Esse documento, que se refere às obrigações dos designers em abordar o impacto social, econômico, ambiental e cultural de seus trabalhos, foi assinado por dezoito organizações internacionais que representam designers, arquitetos e paisagistas que somam mais de 1 milhão de

profissionais, descrevendo o potencial do design para encarar os desafios importantes que a humanidade enfrenta e emitir um chamado conjunto para a ação.

A Declaração de Design de Montreal reconhece o valor exclusivo do design para enfrentar os complexos problemas deste século. É uma base para a colaboração entre as entidades assinantes e um apelo aos governos, ao setor empresarial, à sociedade civil e aos profissionais de design para aproveitar o poder de um bom design” (ICO-D in: <http://www.ico-d.org/2017/10/30/a-million-designers-proclaim-all-people-deserve-to-live-in-a-well-designed-world.php>).

Figura 6 – Imagem de divulgação do CDMX 2018



Fonte: <http://wdccdmx2018.com/medium.html>

Por sua vez, a WDO - World Design Organization, organização não governamental internacional que promove a profissão de design industrial e tem sede em Montreal, Canadá, elegeu a Cidade do México como a Capital do Design 2018, local onde ocorrerá o evento WDC CDMX 2018, com a temática “*Diseño socialmente responsable*”, em que serão abordados eixos transversais que envolvem as questões relacionadas a Habitação/Habitantes, Mobilidade, Identidade da Cidade, Meio Ambiente, Espaço Público e Economia Criativa a partir dos seguintes valores:

1. Gerar oportunidades a partir do potencial do design em termos de trabalho, economia e restauração do tecido social;
2. Restabelecer a dignidade ressaltando as possibilidades de melhoria da qualidade de vida através do design;
3. Preservar o valioso em diálogo entre o âmbito patrimonial, de infraestrutura e de vida no espaço público;

4. Transformar com respeito propondo repensar e construir o futuro a partir das necessidades e narrativas de nosso tempo.

Esses pensamentos, textos e ações dos designers, no âmbito individual ou no coletivo, ou, ainda, por meio de entidades de classe, ressaltam a relevância da ação do design para além da produção material destacando e revelando o design para o sensível, entendido aqui como o espaço de ação política perante as possibilidades e desafios de compreensão do ser humano em sua complexidade e a ampliação da realidade para que, a partir do conhecimento construído pelo estudo e pesquisa bem fundamentados no caminho da observação, leitura e análise deste tempo, das pessoas e suas maneiras de estar no mundo, sejam exploradas as possibilidades de ação e inter-relacionamento que deem voz e expressão a diversas sensibilidades e subjetividades (tanto do designer quanto do usuário), alterando métodos, compartilhando conhecimentos e saberes e expandindo percepções e diversidades.

Em uma realidade em que se estuda e discute o papel dos designers perante a responsabilidade ou as ações sociais, podemos verificar que o Brasil se tornou um grande campo para aplicação das possibilidades do design. Mas, estamos preparados realmente para isso? Queremos ver e enfrentar essas situações? Sabemos mesmo atuar perante essas problemáticas, seja na concepção individual, seja na atuação coletiva, interdisciplinar, transversal? Onde estão os projetos que atuam nessas linhas de ação? Como a educação e a formação em design, moda, artes e outras áreas correlatas estão desenvolvendo essa questão? Ou como estão se preparando para a conscientização dos alunos a caminho da profissionalização?

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme vimos, a relação entre design e sociedade é um dos princípios centrais do design e foi apontada tanto em termos históricos quanto em termos conceituais. A contemporaneidade nos colocou perante desafios e situações catastróficas em diversos âmbitos, e a trágica realidade parece não apenas impulsionar, mas obrigar que sejam retomadas a conscientização e a responsabilidade para com as políticas sociais, públicas, humanitárias e sustentáveis visando a transformação e a melhoria da qualidade de vida. Diante

desse cenário, não é apenas o papel dos profissionais das áreas criativas e inovadoras que deve ser questionado. Faz-se urgente repensar o papel e a ação da educação e da formação. E, uma das possibilidades talvez esteja centrada no universo do sensível, ou seja, mais um design humanitário do que um design ligado à materialidade e ao consumo, ou melhor, que a experiência dos designers com o universo da estética e do sentir seja explorada pela via política, pela partilha, pelo compartilhar e passe a ser aplicada em favor do ser humano em uma sociedade, pelo menos, um pouco mais justa.

Mas, estamos ainda nos primeiros passos de um longo caminho a percorrer e explorar, ainda há muito a contribuir e aprender com a sociedade e com o universo da sensibilidade voltada para a vida contemporânea e futura.

REFERÊNCIAS

CASA SEGURA. Projeto desenvolvido por Robert Ransick, 2007. Disponível em: <http://www.casasegura.us/>; <http://robertransick.com/casa-segura/>. Acesso em: 28 nov. 2017.

CDMX. **Cidade do México Capital do Design**. Disponível em: <<http://wdccdmx2018.com/medium.html>>; <<http://www.cdmx.gob.mx/vive-cdmx/post/cdmx-capital-mundial-del-diseno-2018>>. Acesso em: 25 jan. 2018, 18h35.

GLASER, M. O Estado Atual da Profissão. In: HELLER, S.; PETTIT, E. **Design em Diálogo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

HELLER, S.; VIENNE, V. (Org.). Citizen Designer: **Perspectives on Design Responsibility**. Nova York: Allworth Press, 2003.

HUMAN RIGHTS WATCH. **Brasil Eventos de 2016**. Disponível em: <https://www.hrw.org/pt/world-report/2018/country-chapters/313303>. Acesso em: 27 jan. 2018, 23h54.

INTERNATIONAL COUNCIL OF DESIGN. Disponível em: <http://www.ico-d.org>. Acesso em: 28 jan. 2018, 23h59.

MANZINI, E. **Design, When Everebody Designs**: Introduction to Design for Social Innovation. London: The MIT Press, 2015.

MARGOLIN, V; MARGOLIN, S. Um Modelo Social de Design: questões de prática e pesquisa In: **Revista Design em Foco**, Salvador: EDUNEB, vol.1, n. 01, jul/dez, p. 43-48, 2004.

MARGOLIN, V. O Designer Cidadão. In: **Revista Design em Foco**, Salvador: EDUNEB, v. III, n.2, jul/dez, p. 154-150, 2006.

McCOY, K. Good Citizenship: Design as a Social and Political Force. In: HELLER, S.; VIENNE, V. (Org.). **Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility**. Nova York: Allworth Press, 2003, p. 2-8.

MOURA, M. C. de. **O Design de Hipermídia**. São Paulo: 2003. Tese(Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

OLIVEIRA, Caroline. **2017 foi ano de grave deterioração da situação dos direitos humanos no Brasil**. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/revista/987/2017-foi-ano-de-grave-deterioracao-da-situacao-dos-direitos-humanos-no-brasil>. Acesso em: 19 jan. 2018, 14h10.

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

THE AMERICAN INSTITUTE OF GRAPHIC ARTS. Disponível em: <https://www.aiga.org/>. Acesso em: 12 jan. 2018, 15h30.

WEBER, C. Introduction: Design and Citizenship. In: **Citizenship Studies**, v. 14, n. 1, p. 1-16, 2010.

_____. Designing Safe Citizens. In: **Citizenship Studies**, v. 12, n. 2, p. 125- 142, 2008.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. Disponível em: <http://wdo.org/>; <http://wdo.org/programmes/wdc/wdcmexicocity2018/>. Acesso em: 29 jan. 2018, 12h40.

Recebido em: 13/02/2018

Aceito em: 03/06/2018