

CONHECIMENTOS AUTÔNOMOS EM DESIGN: ASSIMETRIAS DE UM CAMPO DE AÇÃO

Beany Guimarães Monteiro

RESUMO: A disseminação do *Design* enquanto ferramenta de inovação social coloca alguns desafios aos profissionais e pesquisadores desta área, no Brasil. Ao integrar as Ciências Sociais Aplicadas, a atividade profissional segue duas direções: do problema à solução e da solução ao problema. Identificando, na configuração do par problema-solução, os atores sociais envolvidos e neles as capacidades e competências do *Design*, profissionais e pesquisadores desta área enfrentam o desafio de uma assimetria permanente, que hoje assume papéis diferentes: constituir as bases de inovações sociais. O papel do *Design* situa-se entre suas posições enquanto instrumento de inovação e enquanto um elemento no campo de ação, que integra e contextualiza a inovação social. Estabelecer limites claros para este campo, considerar seu próprio nível de subjetividade constitui um tema a ser discutido na concepção da rede de conhecimento autônomo no *Design*.

PALAVRAS-CHAVE: *Design*; aprendizagem social; autonomia; redes.

ABSTRACT: *The dissemination of Design as a tool for social innovation poses some challenges for professionals and researchers in this field in Brazil. As part of Applied Social Sciences, professional activity follows two directions: from the problem towards the solution and contrariwise. By recognizing, in the configuration of the problem-solution pair, the social actors involved and the capabilities and competencies of Design in them, professionals and researchers in this field are confronted with the challenge of an ever-existing asymmetry that now plays a different role: being the bases for social innovations. The role of Design ranges between its positions as an instrument of innovation and as an element in the field of action which integrates and contextualizes social innovation. A clear setting of boundaries in this field, taking into consideration its own level of subjectivity, is a discussion item in the conception of the autonomous knowledge network in Design.*

KEYWORDS: *Design*; social learning; autonomy; networks.

Les hommes se rencontrent mais non les montagnes.
Provérbio marroquino

Na proximidade entre as pessoas e nas relações constituídas por interações simbólicas e práticas sucessivas, no que é vivido antes de ser entendido conceitualmente, são demarcados os limites de uma intersubjetividade que compõe o terceiro polo entre o problema e a solução, e assim o limite do campo de ação do *Design* para a Inovação Social. Esse limite é um desafio compartilhado, mas não projetado, daí o provérbio marroquino no início desse ensaio: “os homens se encontram, mas as montanhas não”. Encontrar-se é consequência de atos livres, desvinculados de uma visão utilitarista e instrumental. (DAGHRI e ZAOUAL, 2008)

Ao contrapor a racionalidade valorativa, substantiva e situada, à racionalidade instrumental Zaoual (2005) propõe a noção de sítio simbólico de pertencimento, e afirma que cada problema que se apresenta a uma comunidade terá um desenrolar imprevisto e imprevisível. Esta imprevisibilidade é fruto da ação criativa das pessoas que constituem essa comunidade. Segue-se daí como um corolário, que o desenvolvimento humano como desenvolvimento situado será intrinsecamente plural, e que a existência da diversidade é o indicativo mais forte de que a alteridade está preservada e afirmada como valor ético.

A produção de um conhecimento autônomo em *Design* parte da ideia de sítio simbólico de pertencimento para refletir sobre as assimetrias do seu campo de ação, campo esse que passa a ser considerado não mais a partir dos limites do par problema-solução, mas como uma extensão desse par, considerando-se uma pluralidade de atividades mediadoras entre cada um desses polos.

O desenho dessa extensão não é o de uma ampulheta, cuja forma é simétrica e ao conteúdo compete o preenchimento de um vazio pelo esvaziamento do outro. A produção de um conhecimento autônomo em *Design* implica em tal diversidade de atuação social e colaborativa que se aproxima do que Manzini (2008) denomina de Aprendizagem Social. A forma desse conhecimento assume o desenho de uma rosa dos ventos, plena de transversalidades, de acordo com a multiplicidade de direções possíveis e de seus conteúdos correspondentes. A relação dessa aprendizagem com os conhecimentos autônomos em *Design* não pode ser medida nem avaliada em termos quantitativos. É a qualidade dessa aprendizagem que é considerada. Portanto, o processo de Aprendizagem Social para a produção de conhecimentos autônomos em *Design*, na sua natureza e na sua qualidade, move-se dos métodos, como esteve fortemente baseada até hoje, para o resultado em termos dos conhecimentos produzidos socialmente, sua natureza e qualidade:

Dans ce contexte, le design ressort comme un processus que se dévoile dans les dialogues et rencontres. Ce qui pose certainement d'importants défis en matière de méthodologie de projet. Cela ne tient pas seulement au fait que cette méthodologie doit être construite et développée selon une procédure dialogique qui assure que son appropriation, par les acteurs impliqués dans la situation, soit une expérience située chargée de sens, mais aussi au fait que son transfert vers d'autres situations requiert, comme condition de possibilité, un effort pour réaliser une traduction ... plutôt qu'un simple entraînement technico-mimétique. [...] C'est sur la base de cette ouverture dialogique et de cet enracinement situationnel que l'action du designer situé peut contribuer à ce que Geoff Mulgan (2006) désigne comme processus d'innovation sociale, en recouvrant un ample spectre d'idées de travail conjoint, tournée vers l'obtention d'objectifs sociaux (BARTHOLO & MONTEIRO in DAGHRI & ZAOUAL, 2008, p. 200-204).

O *designer* assume um papel de mediador e de tradutor entre o resultado como articulador de um novo conhecimento, autônomo, formado transversal e assimetricamente, num processo de aprendizagem social. Esse resultado ultrapassa o escopo de resposta a um problema e o *designer* passa a atuar como um mediador entre as condições internas e as condições externas da transformação social, resultado de uma inovação social. Ele é ora coautor dessas transformações ora projetista que habilita e facilita as experiências locais e a emergência de conhecimentos e possibilidades inovadoras provenientes dessas experiências em outros contextos (MULGAN, 2006).

Nesse campo, o sentido da palavra *designer* é revisto: todos os participantes do processo de concepção, desenvolvimento e uso desses sistemas são *designers*. Portanto a definição de *designer* passa a abranger todos os atores sociais como coautores da solução, e não mais os especialistas em particular. Por consequência, essa pluralidade de mediações demanda o estabelecimento de limites igualmente plurais, sem os quais não há como afirmar e preservar a alteridade como valor ético no campo do *Design* para a Inovação Social. Uma definição desses limites é apresentada por Ezio Manzini na forma de duas modalidades de ação, que na prática estão integradas, mas que podem ser conceitualmente distinguidas:

Design in designing networks: quando o papel do *designer* é promover e facilitar um processo de *co-design* específico contribuindo para facilitar a convergência em torno de ideias compartilhadas e soluções potenciais.

Design for designing networks quando o papel do *designer* é criar condições para estimular, desenvolver e regenerar a habilidade e a competência dos que vão utilizar um “sistema habilitador”. (MANZINI, 2007)

De acordo com Manzini (2007) a aprendizagem social configurada a partir dessas modalidades de ação considera as mais diferentes formas de criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais, valorizadas de modo aberto e flexível. Mudar a ideia do *designer* para atender as necessidades do consumidor para a ideia do *designer* para habilitar pessoas a viver como elas gostam implica em participar ativamente do processo social onde as novas ideias emergem. Mas, uma questão colocada pelo autor é sobre as condições de emergência dessas ideias.

A investigação da prática da inovação social e suas implicações, na promoção de uma vida cotidiana mais sustentável em contextos urbanos e de novos estilos de vida sustentáveis, foi o principal foco do projeto *Creative Communities for Sustainable Lifestyles* (CCSL). Comunidades Criativas são desenvolvidas dentro de empresas sociais implementadas e assumem formas organizacionais diferentes destas. O CCSL coletou estudos de caso em países emergentes – em particular

Brasil, Índia e China – e traçou um quadro comparativo entre esses países e casos previamente identificados no contexto europeu. O estudo focalizou três aspectos em particular nessa comparação: (1) a natureza dos grupos de pessoas que geram essas inovações (as comunidades criativas); (2) o seu papel na promoção de novos estilos de vida sustentáveis (os casos promissores); (3) a possibilidade de fazer com que esses casos promissores sejam mais acessíveis, efetivos e passíveis de serem reproduzidos, através de iniciativas e medidas apropriadas (os sistemas habilitantes). Os casos apresentados pelo CCSL incluíram atividades produtivas baseadas em recursos e competências locais possibilitando, através das comunidades criativas, dos casos promissores e das plataformas habilitantes, que as potencialidades socioeconômicas e culturais das inovações sociais sejam visualizadas, valorizadas e multiplicadas. Os casos promissores de inovação social mostram que eles representam estágios diferentes da emergência e expansão de novas ideias (protótipos de solução) para soluções relativamente consolidadas (soluções trabalhadas), até a implementação dessas soluções. As soluções protótipo correspondem à concepção e à colocação em prática de uma ideia. As soluções trabalhadas são aquelas que, colocadas em práticas, funcionam como uma inspiração para outros grupos desenvolverem algo similar. As soluções implementadas correspondem às plataformas habilitadoras (MONTEIRO, 2008).

A identificação de casos promissores no cotidiano das cidades são exemplos de iniciativas nas quais, por razões diferentes, algumas pessoas têm orientado seus comportamentos e expectativas numa direção que parece coerente com o desenvolvimento sustentável. Estes casos mostram que existe uma inversão da tendência anterior, da solução com ênfase no método utilizado. Ao contrário, os casos promissores são resultados dos empreendimentos e das habilidades de certas pessoas – comunidades criativas – que têm um saber fazer e pensar diferentes e de colocar formas também diferentes de organização nas soluções criadas para resolver problemas cotidianos. Estes casos apontam para mudanças sociais e culturais promissoras que são geradas no patamar do processo de inovação social (MULGAN, 2006).

Os *designers* são atores sociais que têm como atividade do dia a dia contribuir com as relações entre as pessoas e os artefatos, e eles identificam, nos casos promissores, sementes de uma transformação social que os inclui mas cuja solução não é resultante, somente, da utilização de um método de design mais adequado para alcançá-la. De acordo com Manzini (2006) e Manzini e Jégou (2003), a Inovação Social deve encontrar energia dentro das iniciativas locais e o papel do designer é estratégico para o alcance de uma mudança sistêmica dessas inovações. Esse papel é o de construir uma ponte entre as condições internas e as condições externas da

mudança para criar experiências locais que mostrem conhecimentos e possibilidades inovadoras. A construção desta ponte pode ser facilitada pela implementação de um processo de *co-design* que requer a formulação de estruturas metodológicas integradas, formuladas dentro de uma perspectiva dialógica, para estabelecer vínculos relacionais entre os interlocutores (MONTEIRO & BARTHOLO, 2009).

A demanda que emerge para os *designers* e professores da área aponta para o desenvolvimento de soluções sustentáveis nos seguintes níveis: produtos e serviços que proponham essas novas formas de ser e de fazer, diferentes das formas dominantes (incluindo o ser e o fazer do próprio designer), menos impactantes ambientalmente e que favoreçam novas formas de convivências. É uma demanda por visões de sustentabilidade: cenários que mostrem essas formas de fazer, que sejam como traçados para o desenvolvimento de novos talentos alternativos em diferentes níveis e que promovam direções para vários aspectos da vida de cada um de nós. O traçado dessas direções é uma atribuição dos *designers* no sentido de promover a qualidade de vida e a qualidade dos produtos e serviços oferecidos. Essa nova demanda refere-se, portanto, ao desenvolvimento de talentos investigativos que, considerando a realidade cotidiana, desenvolva reflexões, propostas e cenários sobre a qualidade das relações, dos locais, comunidades, bens comuns e do próprio tempo de ser e fazer compartilhado. Essa demanda amplia a vocação do *designer* no sentido da difusão dos seus conhecimentos refletidos no curso da sua ação profissional e essa ampliação passa pela sua vocação e questiona a sua própria formação como um importante agente de inovação social.

A reflexão sobre os conhecimentos autônomos em *Design* identificou que o processo de *co-design* contribui para reestruturar os projetos existentes em empreendimentos populares em fase de incubação, além de estimular a realização de novas práticas de incubação desses empreendimentos, com a previsão de inserção do *Design* na plataforma habilitadora de Inovações Sociais que as respectivas Incubadoras representam. Estas plataformas potencializam um novo campo de atuação para o *designer*, considerando a preservação da memória do saber tradicional e popular, que estão na origem desses empreendimentos, valorizando suas ações e agregando valores culturais, econômicos e sociais aos seus produtos e serviços (MONTEIRO, 2009).

Para estabelecer os limites desse campo, levando-se em consideração os conhecimentos gerados na prática profissional e os novos conhecimentos provenientes desse processo de aprendizagem social, identificam-se algumas assimetrias. A primeira é a expectativa por parte dos empreendedores, sobre a utilização de métodos de *design* para a aplicação nos problemas existentes nos seus negócios, visando

uma solução para os mesmos. Ultrapassar essa expectativa e propiciar uma compreensão do papel de mediador que o *design* assume nesses projetos é contrapor ao entendimento de que a um problema corresponde uma solução a compreensão de que podem ser atribuídos diferentes conjuntos de soluções a esse problema.

Outro desafio é visualizar os limites desses conjuntos para estabelecer as suas interseções. Se o desenho desses conjuntos pode ser pensado a partir do desenho de uma rosa dos ventos, as interseções são fruto de transversalidades direcionadas pelos diferentes conhecimentos e saberes que compõem o conteúdo das diferentes direções. Assim, a esse conteúdo não mais corresponderá a tarefa de preencher os vazios deixados pelas forças exercidas sobre ela, como no caso da representação anterior de uma ampulheta. Complementarmente, a autonomia desse movimento é limitada pelos eixos transversais que formam o seu desenho. Nesse sentido, o encontro, ou as interseções entre os diferentes conhecimentos, estabelece os limites do campo de ação do *Design* para a Inovação Social. A mediação nesse campo pode acontecer tanto a partir das interseções, no caso de demandas formuladas para a atuação do design em determinado contexto, quanto pela própria transversalidade que o conhecimento autônomo em *Design* pode adquirir para atuar nesse campo. Sair da visão utilitarista pode ajudar o *Design* a deixar de ser montanha. Este é o maior dos desafios para a formação de conhecimentos autônomos em *Design*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHOLO, Roberto & MONTEIRO, Beany G. «L'enigme de la proximate et l'hospitalite du site». In DAGHRI, Taoufik & ZAOUAL, Hassan. *Développement humain et dynamiques territoriales. Vers des savoirs recomposés*. Paris: Harmattan, 2008.
- MANZINI, Ezio. "New design knowledge. Introduction to the Conference Changing the Change". Turim, 2008. Disponível em: <http://www.sustainable-everyday.net/manzini/>
- _____. "Designing networks and metadesign. Some introductory notes". 25.06.2007 Disponível em: <http://attainable-utopias.org>.
- _____. "Design, ethics and sustainability Guidelines for a transition phase". DIS-Indaco, Politecnico di Milano. <http://www.dis.polimi.it/manzini-papers/o6.o8.28-Design-ethicssustainability.doc>) 2006.
- MANZINI, Ezio & JEGOU, François. *Sustainable everyday. Scenarios of Urban Life*, Milano: Edizioni Ambiente, 2003.
- MONTEIRO, Beany & BARTHOLO, Roberto. "Design and Production Engineering. Some moving frontiers of the engineering education in Brazil". In ROY, Rajarshi (Editor), *Engineering Education. Perspectives, Issues and Concerns*. India: Shipra Publications, 2009.

- MONTEIRO, Beany Guimarães. "The construction of autonomous knowledge in design research". *Strategic Design Research Journal*, 2(3): 88-91 novembro-dezembro ©2009 by Unisinos – doi: 10.4013/sdrj.2009.23.02. Disponível em: <http://www.unisinos.br/sdrj/pdf/72.pdf>, 2009.
- _____. "Design & Inovação Social. Práticas de atuação e uso do Design em contextos locais". In: ARAÚJO FILHO, Targino & THIOLENT, Michel Jean-Marie, *Metodologia para Projetos de Extensão: Apresentação e Discussão*. Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) – São Carlos: Cubo Multimídia, 2008.
- MULGAN, Geoff. *The process of Social Innovation*. In: <http://www.mitpress.mit.edu/innovations>, 2006.
- PENIN, Lara. *Strategic design for sustainable social innovation in emerging contexts: framework and operative strategies*. PHD Thesis, Politécnico de Milão. Milão, 2006.
- ZAOUAL, Hassan. *Nova economia das iniciativas locais: uma introdução ao pensamento pós-global*. Rio de Janeiro: DP & A Ed., 2005.

Recebido em 30.04.2011

Aceito em 30.05.2011