

DESIGN E A SOCIEDADE: RELAÇÕES COLABORATIVAS

DESIGN AND SOCIETY: COLLABORATIVE RELATIONSHIPS

Data de aceite: 09/09/2022 | Data de submissão: 26/08/2022

MBONA, Miguel, Mestrando
UNESP, Bauru, Brasil, E-mail: mbona.paulo@unesp.br.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0803-0138>.

BARATA, Tomás, Dr.
USP, São Carlos, Brasil, E-mail: barata@usp.br.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1573-5590>.

RESUMO:

Nos últimos anos um tema muito discutido na comunidade acadêmica, sobre do Design e a sua capacidade de promover melhoria social, uma sociedade consciente quanto ao entendimento dos objetos de Design na sociedade. Onde não se encontra só o desejo de contribuir para a resolução das questões sociais e para o estabelecimento de uma sociedade mais sustentável economicamente e socialmente, mas também a ideia de que a estratégia de Design parte das experiências criativas, participativas e colaborativas. O artigo tem como objetivo levantar questões e discussões sobre a responsabilidade das áreas como: Design e Sociedade, com o método científico com base em análise teórico, assim, portanto, trata-se do Design com a Sociedade e não de Design para a Sociedade. A discussão encontrou espaço nas análises/pesquisas de Clive Dilnot, que trata sobre "Design as a socially significant activity: An introduction" (Tradução literal: Design como uma atividade socialmente significativa: Uma introdução).

PALAVRAS-CHAVE:

Design e sociedade; Inovação e Cultura; Consciência e Sustentabilidade;

ABSTRACT:

In recent years, a topic much discussed in the academic community, about Design and its ability to promote social improvement, a society aware of the understanding of Design objects in society. Where there is not only the desire to contribute to the resolution of social issues and the establishment of a more economically and socially sustainable society, but also the idea that the Design strategy starts from creative, participatory and collaborative experiences. The article aims to raise questions and discussions about the responsibility of areas such as: Design and Society, with the scientific method based on theoretical analysis, so, therefore, it is about Design with Society and not Design for Society. The discussion found space in Clive Dilnot's analyses/research, which deals with "Design as a socially significant activity: An introduction".

KEYWORDS:

Design and society; Innovation and Culture; Awareness and Sustainability;

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa como estudo, surgiu por meio dos debates acadêmicos para entender a relação do Design e a Sociedade, em um período de avanços tecnológicos, tanto de objetos físicos quanto digitais, além de analisar por meios dos conceitos, de maneira teórica que efeito terá a colaboração dos designers e os não designers na composição dos artefatos. Para que seja possível compreender as razões pelas quais se acredita que o uso da estratégia do Design, a colaboração com parceiros locais e o envolvimento direto e ativo do usuário no seu processo podem permitir ao designer contribuir na esfera social de modo mais significativo.

Deve ser feita pergunta como: como exatamente o “design” se relaciona com a “sociedade” em nosso tempo? Para esclarecer isso, a pesquisa tem como objetivo principal decorrer a discussão por meio das teorias já analisadas por outros autores, mas com principal foco em teorias do Dilnot, onde o autor defende que “...o design deve ser pensado como uma ‘atividade socialmente significativa’ ...” (DILNOT, 1982).

A partir das discussões iniciais do autor supracitado, serão aprofundados os principais temas como o entendimento do vínculo do Design e a Sociedade, além do processo de criação de uma sociedade democrática, do potencial de experiências participativas para promover melhoria das questões sociais; como Design Social e Inovação Social – questões na qual se baseia o interesse desta pesquisa. Em seguida, será mostrado como os conceitos introduzidos pelas primeiras discussões foram retomados pelas principais abordagens desenvolvidas até hoje, com o objetivo de aproximar o Design na Sociedade. E por fim, apresentado o debate contemporâneo, em comparação com o passado e mostrar novas contribuições por meio de reflexões, assim como defende Moura:

O Design Contemporâneo vai além das novas características da forma, das materialidades e imaterialidades e do desenvolvimento de novos métodos que levam as características pluri e multifuncionais. Há um aspecto crescente que ocorre por meio da aplicação de novas propostas e a busca de soluções que podem ser encontradas, exploradas ou amplificadas no âmbito do universo do sensível (MOURA, 2017, p.204).

A investigação de modalidades de ação desenvolvidas localmente acabou sendo crucial na definição da abordagem do designer em sua atuação no tipo de contexto identificado, assim como os reflexos do universo do sensível, defendida pela autora supracitada, são inevitáveis no modo atual da população, o que acarreta mudanças radicais no comportamento e no cotidiano das pessoas. Para Dilnot (1982), esta relação básica forma o contexto no qual essas outras séries de relações operam; a priori essa relação em sentido amplo determina a forma que estas sub-relações assumem (mesmo que às vezes se goste de agir e pensar como se estes tivessem uma realidade independente).

Crucialmente, esta relação primária do Design e da Sociedade, determina o significado que se dá a relações dentro dessas áreas: o Design é, afinal de contas, uma atividade realizada com fins sociais, como defende Dilnot (1982).

Neste cenário, o estudo tem como método, decorrer da pesquisa teórica e exploratória com foco em averiguar por meio das reflexões, as transformações que causam ou causaram mudanças nas configurações das relações entre as pessoas e os objetos por meios do Design e da sociedade.

Diante de tantos fatores e reflexões, que estão além das capacidades de uma única área de conhecimento, pretende-se também, tentar responder a uma pergunta dentro de um recorte específico; qual realmente é o papel do Design e da Sociedade perante aos problemas atuais e as dúvidas das suas responsabilidades? Com o foco central em compreender as perspectivas de um futuro a longo prazo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O papel do Design é justamente modificar de maneira direta o pensar da sociedade em relação às inovações dos objetos e das relações interpessoais. Assim como afirma Manzini que, "...as inovações sociais referem-se tanto a processos sociais de inovação, como a inovações de interesse social, como também ao empreendedorismo de interesse social como suporte de ação inovadora." (MANZINI, 2008).

Mas para Dinolt (1982), primeiro deve-se tentar compreender o caráter da relação design e sociedade, antes de entender outras relações; o autor indaga, questões como: O design forma de alguma forma a sociedade? ou a sociedade impõe sua forma ao design? O design é determinado ou relativamente autônomo, ou totalmente autônomo da sociedade?

2.1. Design e Sociedade: Um pensamento para mudanças e inovações sociais

A análise formal, estrutural e funcional do autor, garante que o Design em sua evolução histórica, assinala as mudanças de estruturas sociais ligadas à evolução técnica e tecnológica, mas não diz como o processo das invenções da área do Design são vividos, a quais necessidades além das funcionais atendem, que estruturas mentais se misturam as funcionais, e as contradizem, qual o sistema cultural ou transcultural lhe fundamenta a continuidade vivida.

Como exatamente o "design" se relaciona com a "sociedade" nos tempos atuais? A resposta pratica é por meio da Inovação Social, mas para Manzini (2008), na área do Design, o autor defende que o termo Inovação Social refere-se a mudanças no modo como os indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades. Tais inovações são guiadas mais por mudanças de comportamento do que, por mudanças de mercado, geralmente emergindo através da lei da exigência (necessidade), da lei oferta e não da lei da procura.

Por exemplo um Design de UX (User Experience) é uma área que quase ninguém entende, não por ser difícil ou complexa, mas por ser parte de uma mudança de comportamento, por isso não há procura, por que a mudança de comportamento quase sempre é guiada pelo nosso inconsciente. Assim como defende Baudrillard (1993), a massa realiza esses paradoxos de não ser um sujeito, um grupo sujeito parte da mudança, mas de também não ser um objeto parte do processo. As tentativas para fazer dela um sujeito (real ou mítico) encontra a impossibilidade de tomada de consciência autônoma. "Todas as tentativas para fazer dela um objeto que se deparam com a evidência inversa da impossibilidade de uma manipulação determinada de massas ou de uma apreensão em termos de elementos, de relações, de estruturas e de conjunto" (BAUDRILLARD, 1993, p. 30).

2.2. Design: Quando Todos Fazem Design

O italiano Ezio Manzini, um dos mestres contemporâneos da área, em seu livro

“Design: Quando Todos Fazem Design”, o autor alerta para a ascensão de duas práticas:

1) A que ele denomina como o design difuso, que será praticado por “não especialistas”, ou seja, aqueles que com uma pequena instrução terão capacidades técnicas para criação;

2) Os designs especializados, que representam indivíduos com formação técnica para atuar profissionalmente como designers.

Mas para Dilnot (1982, p.140), aqueles que acreditam que o design é uma disciplina, têm tarefas importantes a cumprir antes da aceitação esperada na academia e na sociedade, sobre as mudanças e inovações sociais fortalecidas pelos que envolvem o Design como instrumento de transformação social e tecnológica, além de definir o fenômeno sobre o qual a disciplina de design é corneada.

Essa necessidade, pode ser interpretada como nada menos, que um parâmetro contra o qual medir a maneira como se usa indiscriminadamente o design de termos, como afirma Gomez:

O Design não é “socialmente neutro”, mas é uma atividade que influencia e é influenciada pelo equilíbrio dos interesses entre os vários grupos sociais que participam do processo de design (em particular, produtor, usuário e designer). O Design não é uma atividade que se confronta apenas com objetos ou sistemas abstratos, mas em primeiro lugar é uma ferramenta de interação social. (GOMEZ, 1976, p. 39,).

Considere, por exemplo, a maneira como usa-se o termo em um contexto de discussões usuais de ‘design e sociedade’. Manzini (2015, p. 1), nos apresenta a necessidade de repensar o papel do designer.

O autor destaca que os designers especializados, são os responsáveis pelas mudanças comportamentais na sociedade envolvendo diretamente os processos e os conceitos do Design. Para Manzini, “os designers podem surgir como experts em design, que graças à habilidade com ferramentas e métodos projetuais, podem ajudar não designers a orientar suas iniciativas” (MANZINI, 2015, p. 1).

Design pode ser entendido como projeto. Projeto equivale a sonho, que por sua vez é igual a desejo. Projeta-se a casa, uma viagem, o relacionamento ideal... Colocado desta maneira, é claro que o projeto enquanto ideário sempre existiu, mas é importante ressaltar a relação desejo/ aspiração/ possibilidade que se estabelece a partir da mecanização, com a Revolução Industrial. “Hoje em dia tudo tem “design”.

A questão que se coloca é: “qual design? De boa ou má qualidade? Qual o impacto do design na sociedade industrial? Como trabalhar com as necessidades e escolhas culturais, assim como com a tradição frente a novas sensibilidades?” (LANDIM, 2010, p.05).

Quando se emprega a palavra aqui, parece que se refere também à relação da profissão de design e / ou design-trabalho dos profissionais para a sociedade (design e sociedade como trabalho de design em sociedade, design como melhoria ou adição à sociedade) ou a relação dos produtos projetados com a sociedade (objetos projetados tão bons para a sociedade -economicamente, tecnicamente, etc.).

No nível de sistema e de comunidade, no entanto, torna-se cada vez mais difícil e duvidoso recorrer apenas ao hardware para resolver o problema. Em um processo de Design estendido para as comunidades e para os sistemas, os participantes devem enfrentar simultaneamente questões tecnológicas e sociais, tanto de hardware quanto de software. No nível do sistema maior, mudanças estruturais ao invés de incrementais são muitas vezes viáveis e desejáveis. (CROSS, 1975 p. 75).

Assim, diante das discussões acima, neste capítulo conclui-se que, neste mundo, no qual há constante transformação faz com que todos e qualquer pessoa faça o design e o redesign de sua existência, onde os objetos tecnológicos, as tecnologias de informação e comunicação possibilitam redes distribuídas interconectadas, onde haveria novos papéis dos designers, e conseqüentemente se entende como deve ser o redesign destes novos papéis do Design por meio das inovações sociais, onde o resultado é uma forma de inovação incremental, otimizando a solução através de um processo do aprendizado constante, como defende Dilnot, que também trata o Design como sendo uma atividade reflexiva porque, segundo ele, é “um modo de agir que é, ao mesmo tempo, um modo de aprender” (DILNOT, 2007).

3 O PAPEL DO DESIGN E DA SOCIEDADE PERANTE AOS PROBLEMAS ATUAIS E AS DÚVIDAS DAS SUAS RESPONSABILIDADES.

O design é social?

Neste ponto, segundo as indagações do Dilnot (1982), a confusão pode entrar no debate, quando se usa frases como ‘O design é um problema político?’ ou ‘Como a avaliação do projeto pode melhorar a tomada de decisão?’ ou ‘Vai a educação em design facilita a participação do público?’.

Como condições, a pesquisa entende o design como categoria própria e autônoma, “nasceu com o firme propósito de ordenar a bagunça do mundo industrial, já que se encontra na intersecção entre indústria, tecnologia e cultura” (CARDOSO, 2013; DENNIS, 2000).

Segundo Lobach (2001, p. 16), o design é a “concretização de uma ideia em forma de projeto ou modelo que tem como finalidade a resolução de problemas que resultam das necessidades humanas”. Mas para Dilnot (1982), não está nada claro o que se quer dizer sobre o design em cada caso.

O autor supracitado indaga: se está de fato falando sobre habilidades de design no sentido daqueles elucidado por Lobach (2001), ou sobre a atividade de design cognitivamente, ‘criativamente’ ou em relação à atividade profissional, ou sobre os resultados da atividade de design, sobre produtos? Claramente ainda há problemas aqui. Mas para Martins e Couto (2016), o design também é entendido como estratégia educativa tendo um modo de pensar/raciocinar, uma cognição voltada à concepção e prototipagem de novos objetos, sistemas ou modelos sociais que podem favorecer sua inserção dentro de um tipo especial de aprendizagem ativa.

Considerando esse ponto, o papel do design, além da inovação, envolve planejamento, seleção de modos de pensamentos e valores, entende-se que o designer hoje é o principal responsável pelas relações que se estabelecem entre os objetos, os sistemas (plataformas digitais) e as pessoas, bem como pelas suas interferências pré-avaliada no comportamento da sociedade.

Para Dilnot (1982), as mudanças estão no foco de como o Design deve ser explorado nos dias de hoje.

Os objetos e produtos projetados certamente são emblemas das capacidades específicas dos designers, porém um estudo mais aprofundado destas capacidades retrata o Design como uma disciplina cheia de possibilidades, que pode ser de grande valia para outras áreas, como na tecnologia, na saúde, na sociedade, na política, etc. Por si só, o Design levanta uma série de questões para nossos problemas subjacentes ao definirmos o fenômeno design.

O autor supracitado insiste, com razão, se deve definir “o fenômeno sobre o qual a disciplina está em causa” (DILNOT, 1982), a assimilação da atividade de design para os modelos vai desde:

...design como arte, para projetar como ciência / projetar como atividade técnica, tendências desenvolvidas dentro do design para criar um conceito / linguagem categórica e atitudes mentais, que divorciam DESIGN - ou tende a fazê-lo - a partir do seu contexto socioeconômico (DILNOT, 1982, p.140).

Nada ilustra isso melhor do que a falta de tentativas de modelar o design como uma atividade socioeconômica.

Esta observação falta, e é quando se reflete que o design só pode ser uma atividade social, quando chama a atenção para o fundo, determinação socioeconômica de como se entende a atividade de design como uma atividade técnica (seja como uma arte ou ciência), ou seja, aquele realizado em objetos, em vez de no mundo. A história desta determinação continua a ser escrita. De sua eficácia, não pode haver dúvida.

4 ARTESANATO COMO SIGNO VIVO DO DESIGN TRADICIONAL NAS SOCIEDADES

Nesse ponto de estudo, entende-se que o artesanato no design enquanto processo se caracteriza por ser uma atividade interdisciplinar que envolve diferentes áreas e, com elas, diversos profissionais na execução dos mais variados projetos. Segundo Pizarro (2019), isso inclui o processo artesanal, e as comunidades como provedoras das suas próprias atividades criativas no relacionar com o outro, sendo também parte mediadora do design.

Nesta citação a pergunta: a sociedade impõe sua forma ao design? **É respondida.**

Mas segundo Dilnot (1982), a negação efetiva do design como uma função de imposição social formativa ou linguística-representativa se isola ainda mais das academias tradicionalmente orientadas para a compreensão e valorização do mesmo. Nesta situação, nem a academia nem o próprio design podem mais serem cientes do conteúdo social real do design, assim como base fundamental o autor conclui que em um projeto sem função, tais funções são ‘alcançadas apesar da compreensão do design’, daí a imposição social por falta de função.

Para Norman (2018) “o design começou como um ofício, ele se concentrou principalmente na criação de objetos bonitos para se tornar uma força poderosa na indústria.” Hoje, nas teorias do autor Dilnot (1982), o design foi muito além de suas origens simples no artesanato, ele agora está desenvolvendo novas e poderosas maneiras das pessoas interagirem com o mundo, desde aos objetos analógicos e

tecnológicos.

O autor ainda enfatiza a experiência e não a tecnologia, assim como é visto, no artesanato no meio infantil (o ato de brincar) é a finalidade da brincadeira, conservar essa inocência é promover a imaginação, sendo importante para manter a vida das crianças saudável. Manzini (2015, p. 01) afirma que “os designers podem ajudar não designers a orientar suas iniciativas”.

Para Osório, Landim e Barata (2018), dada a necessidade de abrir novas possibilidades de inovação no mundo contemporâneo, o Design tem tido cada vez mais interesse em estabelecer diálogos significativos em diferentes cenários, superar preconceitos, se estabelecer cada vez mais como uma disciplina de síntese, estabelecendo sinergias que ajudem a solucionar diferentes problemas em diversos contextos.

Dilnot (1982), enfatiza que fazer de uma atividade uma variação da atividade técnica, sem importância em si mesma, importante apenas na medida em que um problema pode ser resolvido por meio dele, ou por meio de um produto construído.

A produção artesanal e industrial de objetos pode de maneira direta apresentar grande diferença no seu processo construtivo, de um lado encontra-se um aspecto voltado às emoções que são parte inerente da natureza humana e que induzem a construção dos objetos presentes em todos os momentos de nossas vidas, nas relações sociais, e percepção sobre o mundo a nossa volta, como defende Norman (2018), mas por outro lado para Dilnot (2007), o que se encontra é mais um aspecto de interesse econômico sobre demanda e inovação na produção material de objetos.

O que está em jogo quando se cria e produz objetos? Caccere e Fabris, defendem que,

Boa parte dessas novas soluções surgem do reaproveitamento de produtos industriais, que acabam por configurar um novo artefato, inusitado e invisível aos olhos da indústria tradicional”, não habituada a produzir mercadorias individuais ou personalizadas (CACCERE; FABRIS, 2013, p.32).

Para Dilnot (1982), a caracterização deste processo trata-se da modificação que a produção artesanal faz diretamente com os indivíduos, trazendo para o mercado de objetos um novo consumidor, assim como um novo olhar na produção e na demanda. As atividades em grupo são as mais motivadoras, mas nem sempre definem o envolvimento no ato.

Segundo Pizarro (2019), o trabalho em equipes é característico do campo do Design, e exige que as pessoas envolvidas desenvolvam relações interpessoais e diferentes visões sobre um mesmo aspecto do processo, independente de qual estágio o mesmo esteja, fazem parte da prática diária do design e apresentam influências variadas.

A distribuição das atividades apresenta grande semelhança, porém também uma grande diferença quanto ao processo de trabalho em grupo, há uma organização social que se resume basicamente na diversão e emoção, contrário das atividades dirigidas para um fim ou interesse de mercado e produto inovador, alguns desses processos limitam o desenvolver e o explorar das comunidades (DILNOT, 1982).

Os estilos vêm e vão. “Um bom design é uma linguagem, não um estilo”, como já

dizia um veterano designer italiano, Massimo Vignelli, assim também os processos de imaginação e criação no meio social não se baseiam em estilos ou tendências do mercado, mas o quanto cada grupo tem liberdade para explorar ideias e espaços.

A intenção é buscar neles, enquanto objetos culturais e tradicionais, tanto sua linguagem pedagógica, quanto a história das relações sociais envolvidas na sua produção. Para Osório, Landim e Barata (2018), a relação design – artesanato a partir de um foco na autonomia é uma ferramenta para resolver problemáticas complexas em territórios e comunidades tradicionalmente subestimadas aos quais carecem de alternativas possíveis para a construção de seu futuro com dignidade.

Na sociedade cheia de surpresas, o seu processo com o foco na capacidade de se reinventar dia após dia, transformam os seres que mais conservam as culturas e os comportamentos tradicionais, quando não submetidos às experiências que os limitam.

Os objetos artesanais estiveram presentes por muito tempo no meio dos pequenos grupos, criando uma cultura própria, inclusive na elaboração dos objetos que são confeccionados pela própria comunidade, neste sentido “a cultura e os costumes são integrantes totais da sociedade que é produzida igualmente pelas pessoas” (INÁCIO; FERREIRA, 2019, p.171).

“A negação do social reduz o valor sentido do design ao mesmo tempo que atividade é desvalorizada. Desvalorizando a atividade, assimilando-a em modelos análogos (arte, ciência, tecnologia)” (DILNOT, 1982, p. 29).

Por fim, para este capítulo, Dilnot (1982), conclui que socialmente, neste ponto, o significado do design como tal, está mais ou menos perdido por que o significado só pode ser visto em termos de problemas resolvidos ou produtos produzidos. Neste ponto de vista, entendesse que o design também desaparece como conceito ou ciência.

Pois o design não pode ser totalmente identificado com ‘produtos’ ou ‘problemas’. Como a pesquisa discuti no primeiro capítulo, o design como categoria própria e autônoma em termos de atividade.

Dilnot (1982), afirma que a atividade de design que dá importância dos produtos, que encontra soluções para os problemas. Por sua vez, ambas soluções (produtos) e problemas, e a própria atividade recebe seu ‘valor’ socialmente significativa do artesanato ao digital.

“O design faz de si mesmo modelos de sua prática que negam design (no sentido em que se trabalha aqui) tanto em processo quanto em fim” (DILNOT, 1982, p. 29).

5 DISCUSSÕES: DESIGN E A ACESSIBILIDADE TECNOLÓGICA NAS MUDANÇAS SOCIALMENTE SIGNIFICATIVAS

Segundo Dilnot (1982), pode-se melhorar o novo entendimento sobre o design, começando a esboçar as características positivas dessa atividade revertendo os procedimentos usuais.

Assim, “O Design e as Tecnologias Digitais da informação e da comunicação trouxeram novas maneiras de ver e apreender o mundo, assim como transformaram as formas de se construir o conhecimento e de se ensinar e aprender” (XAVIER; SERAFIM, 2020).

A acessibilidade digital, hoje se dá pelo cruzamento de tecnologias e das informações que possibilitam a todas as classes sociais um acesso significativo e igualitário e a relação de indivíduos de diferentes culturas por meio das tecnologias, o que corrobora também para a visualização da hibridação da Educação e do Design no mundo.

A indagação O design é determinado ou relativamente autônomo, ou totalmente autônomo da sociedade? Segundo Dilnot (1982), ao tomar o social como um 'dado' - tendo em mente tudo o que se disse acima em relação a isso - então pode-se abordar que as injunções por modelar as 'antíteses' da atividade de design como relações internas, aspectos de uma totalidade (design) que abrange, e teoricamente transcende, qualquer polo único da Matrix.

Neste contexto, a acessibilidade digital não é uma simulação que cria um mundo imaginário onde as pessoas são prisioneiras da realidade, mas tem a ver com a chamada revolução tecnológica, algo real e alcançável, de informação acessível, modelando novos espaços e tempos, e estruturando novos conceitos culturais e sociais, que têm condicionado uma dimensão humana.

Com isso, Dilnot (1982, p. 32), afirma que talvez a maneira mais fácil de começar a explicar se o "Design é social" seja considerar o design como um modelo em prática da cultura humana em geral, da inovação a integração dos grupos.

O autor afirma ainda que os Modelos de design, em sua transformação de atividade, tanto ação quanto consciência, ambos 'trabalhos' (instrumento proposital atividade) e 'fala' (tudo o que está envolvido na comunicação a partir da atribuição de significado - tanto nas coisas

quanto em nós mesmos, aos sistemas de classificação e simbolismo, aos modos de comunicação) e os modela não apenas teoricamente, mas na realidade, na forma.

A educação pós pandemia irá passar pelo "estranhamento" entre o presencial e o EAD. Há de se considerar que a volta será gradual, havendo a necessidade da continuação do emprego da pesquisa sobre design e tecnologias na educação e na sociedade.

Mas o grande desafio será colocar a educação em contato com a cultura local e global privilegiando o saber "local" (BARCELOS, 2013).

Dilnot (1982), afirma que momentos de transição (do tecnológico aos objetos analógicos) partem do teórico e a prática dentro do contexto de transformação tem um significado especial em termos de ontologia social. Como o autor apontou, "reconhecer nossa atividade transformadora ou produtiva tem um direito especial, como modo de reconhecer a atualidade que transcende as dicotomias entre o digital e o analógico "...a atividade transformadora reconhece a atualidade no ato e não opõe o ato ao não-ato." (DILNOT, 1982, p. 33).

Diante das discussões acima, entendesse que é precisamente isso que permite reconhecê-lo para modelar nossa posição humana como suspenso, como o autor supracitado diz em outro ponto, ou seja, a atividade transformadora, sobretudo a atividade de design, permite e reconhece a atualidade em sua equação, compreendendo e transcendendo geralmente dos dados.

"Porque o design necessariamente vê essa relação (ainda que tacitamente) então seu pensamento (quer a reconheça ou não) tem importância social." (DILNOT,

1982, p. 33).

6 ANÁLISES DOS RESULTADOS

Neste capítulo, entendeu-se que os resultados da pesquisa partiram da análise qualitativa, onde foram estabelecidas por meios dos três questionamentos principais assunto do Design e da Sociedade tal modo que esses questionamentos se organizaram em recíprocas dependências, procurando estabelecer as relações entre as partes onde primeiro se compreendeu o caráter da relação design e sociedade por ser uma atividade interdisciplinar que envolve diferentes áreas e, com elas, diversos profissionais na execução dos mais variados projetos. Quanto as outras questões como:

1. Design forma de alguma forma a sociedade?

Neste ponto, o entendimento parte do que é chamado Inovação social defendida por Manzini. O “Design” se relaciona com a “sociedade” nos tempos atuais por meio das Inovações, que se refere a mudanças no modo como os indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades. Assim, Dilnot (1982), defende que tais inovações são guiadas mais por mudanças de comportamento do que, por mudanças de mercado, geralmente emergindo através da lei mercadológica, que vão da lei da exigência (necessidade), da lei de oferta e não da lei da procura.

2. A sociedade impõe sua forma ao design?

De acordo os estudos desta pesquisa, concluiu-se que a sociedade impõe suas formas ao design por meio do processo do valor da comunidade (cultura) e do artesanal (participação ativa, exploração das relações e indução as funções nos objetos, tanto digital quanto analógico), e as comunidades como provedoras das suas próprias atividades criativas, sendo parte mediadora do Design como disciplina e método. “Design como um modelo em prática da cultura humana em geral, da inovação a integração dos grupos” (DILNOT, 1982, p. 32).

3. Design é determinado ou relativamente autônomo, ou totalmente autônomo da sociedade?

Neste último questionamento, como base, ao tomar o social como um ‘dado’ determinado por um conjunto de relações ou autônomo (no ato da função a aplicação), então pode-se abordar que as injunções por modelar as ideias opostas da atividade de design como relações, aspectos de uma totalidade (design) que abrange, e teoricamente transcende, qualquer polo único da Matrix (a mãe dos princípios). “à atividade transformadora reconhece a atualidade no ato e não opõe o ato ao não-ato.” (DILNOT, 1982, p. 33).

7 CONCLUSÃO OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões sobre o futuro, dentro do design e suas infinitas possibilidades de multidiversidade de conhecimento e compartilhamento de responsabilidades, os problemas enfrentados por todos, e em especial, dentro do próprio curso de design das universidades públicas no Brasil e no mundo, abrem uma porta para aprofundamento de pesquisa, onde o foco deve ser sempre o humano e as suas relações com o meio, além das ferramentas/ produtos, aproveitando-se das possibilidades tecnológicas recém experimentadas.

Assim, concluindo, Dilnot defende, que o Design (em maiúsculas), então, é mais do que design (verbo; 'd' minúsculo). Provavelmente mais do que design no sentido do que se entende no momento; paradoxalmente, não só o design se torna o único meio de salvar as relações sociais, nenhuma outra abordagem que poderia nos permitir transcender as dicotomias – entre razão e emoção, técnica e significado, poder dos sistemas técnicos contra impotência dos sistemas éticos, e assim por diante, embutidos em nossa cultura dominante.

O novo sempre provoca um temor (seja ele uma nova abordagem), pois carrega consigo o desconhecido, o imprevisível, mas também abre portas para novas oportunidades e processos inovadores até então, pouco explorados ou percebidos. Os Designers e a Sociedade devem se expandir para outras áreas para provocar o início de uma revolução educacional das relações das áreas com proporções além do cenário acadêmico e profissional.

Por mais que os estudos do Dilnot foram desenvolvidas nos anos 90, percebesse a abrangência e atualidade das suas discussões, porquê hoje o Design e a sociedade ainda parecem confusas em suas relações, mas o autor trouxe as reflexões para um possível entendimento das relações, como fomentado nesta pesquisa.

A abrangência a ser alcançada deverá ser humano-igualitária-social. Talvez assim, se utilize o fenômeno transformador da Inovação Social fundamentada na pesquisa, como um motivador para construir a sociedade tão sonhada que é com base na proteção das culturas e dos costumes dos indivíduos e das comunidades.

Concluindo, a pesquisa ressalta diante das abordagens do autor supracitado, que os projetos de design como objetos, plataformas digitais ou filosofia de processo e ações, se tornam verdadeiramente um ato social; e o social torna-se uma questão do que é projetado e formado socialmente (no que se refere ao conjunto da sociedade; em relação às diferentes classes ou estratos sociais). Nesse ponto, a frase design-e-sociedade finalmente torna-se alcançável.

REFERÊNCIAS

- BARCELOS, Valdo. **Uma Educação nos Trópicos: contribuições da Antropofagia Cultural Brasileira**. Petrópolis: Vozes, 2013.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões: sobre a criança, o brinquedo e o brincar, a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.
- BISSOLOTTI, Katielen; GONÇALVES, Berenice; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. **Design centrado na criança: estudo de recomendações para uma boa experiência**. 15º ergo-design, São Paulo, 2018.
- BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Educacional Comum Curricular. **Documento normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica**. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>. Acesso em: 11 jan. 2021.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.
- CACCERE, João Paulo Amaral; FABRIS, Yasmin. **Design vernacular: experiências urbanas e modos de interação entre pessoas e artefatos**. Curitiba, 2013.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- CENTRO BRASIL DESIGN. **Diagnóstico do Design Brasileiro**. Brasília: 2014.
- COYNE, R. D. **Objectivity and the design process**. Environment and Planning B: Planning and Design, jan. 1991, volume 18, pages 381-371.
- CROSS, N. **Design and Technology**. In: **Man-made Futures: Design and Technology**. Asecond



Level Course. Unit 9. Worcester: Open University Press, 1975, Unit 9, 63 p.

DAVIS, Meredith et al. **Design as a catalyst for learning**. Virginia USA: Association for Supervision and Curriculum Development, 1997.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução a história do design**. São Paulo: Editora Blucher, 2000.

DILNOT, C. **Design as a socially significant activity'. an introduction**. Corporation Street, Preston PR1 2TQ, Lancs, UK 1982.

DILNOT, C. (2007). **What Might Characterise an Ethics of Metadesign**. In The Idea of Metadesign Colloquium, Goldsmiths University of London. Disponível em: <http://attainableutopias.org/wiki/Metadesign29-6-7-PM>. Acesso em 05 abr. 2022.

GOMEZ, A. **The Need for Design Education in Developing Countries**. In: **Design For Need. The Social Contribution of Design**. An anthology of papers presented to the Symposium at the Royal College of art, London, April 1976.

INÁCIO, Welândia Carvalho dos Santos; FERREIRA, Maria Clemência Pinheiro de Lima.

Brinquedos e brincadeiras tradicionais: um paralelo da cultura lúdica entre o Brasil e Angola. Santos Inícios, 2019.

LOBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MARTINS, Bianca Maria Rego; COUTO, Rita Maria de Souza. **Design como prática educativa: estudos de caso da aprendizagem baseada em design**. 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. 2016.

OSÓRIO, Pedro Arturo Martínez. **Técnicas tradicionais indígenas para o desenvolvimento de produtos de Design sustentável com Gynerium sagittatum**. São Paulo, 2018.

OSÓRIO, Pedro Arturo Martínez; LANDIM, Paula Da Cruz; BARATA, Tomás Queiroz Ferreira. **Aspectos do design de materiais, design de produtos e design de território**. São Paulo, 2018.

OSÓRIO, Pedro Arturo Martínez; PASCHOARELLI, Luis Carlos; LANDIM, Paula Da Cruz. **Design e artesanato: um olhar contemporâneo**. Portal de Revista, São Paulo, 2020.

PEREIRA, Natália Cristina Rodrigues. **Design Vernacular: A comunicação visual informal no cotidiano da Amazônia**. Belém - Pará, 2018.

PIZARRO, Carolina Vaitiekunas. **Projeta: proposta de recurso em formato de jogo voltado ao gerenciamento de conflitos em ambientes de projetos**. São Paulo, 2019.

XAVIER, Manassés; SERAFIM, Maria Lúcia. **O WhatsApp impactando novas possibilidades de ensinar e de aprender no contexto acadêmico**. São Paulo: Mentis Abertas, 2020

AGRADECIMENTOS

À Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP/Bauru, pela oportunidade da realização do curso de pós graduação em Design. À Coordenação do Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e em especial ao ENSUS 2022: “X Encontro de Sustentabilidade em Projeto” pela oportunidade de poder expor meu artigo no X Encontro e pela seleção na edição especial a revista IMPACT projects.