

## DESIGN SOCIAL – inclusão, civilidade e educação

**Bartolomeu Paiva**

CIAUD – Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design

IPC – Escola Superior de Educação


### RESUMO

**Palavras-chave** – Design, Sociedade, Civilidade, Educação, Formação

A vida em sociedade e o reconhecimento dos múltiplos entendimentos sobre design e sobre a sua participação neste complexo mundo em transformação obrigam a reconhecê-lo no universo patrimonial do quotidiano coletivo, seja no campo das materialidades objetivas ou nas justificações conceituais que encontram fundamento no *layout* reflexivo de cada um. Convicção que remete para a consciencialização do design e da sua participação na construção do universo dos nossos objetos, contextos e comportamentos – o que o legitima enquanto *currículo oculto* e valor cultural das nossas vidas e o destaca face à percepção (in)formada do mundo em que vivemos.

O universo infindável de aplicações do design e o desejo reiterado de coisas novas por parte da sociedade tem constituído argumento e razão para o desenvolvimento de soluções múltiplas aplicadas a uma mesma necessidade – fenómeno que tem propiciado a democratização do design e nesse sentido, a sua afirmação enquanto fenómeno eminentemente pedagógico e social.

Na senda do seu desenvolvimento acelerado e da proliferação da oferta em design, vem-se colocando a problemática da sua aceitação intergeracional, já que os novos códigos aplicados aos objetos e contextos divergem das lógicas de usabilidade das gerações anteriores. Importa por isso acentuar a preocupação didática dos designers em estabelecer princípios conducentes a regular e democratizar a interpretação e utilização inclusivas de novos recursos e, nesse sentido, afirmar-se como veículo de alfabetização interdisciplinar, de natureza teórica e de aplicação concreta, neste nosso mundo em que a virtualidade se converteu em realidade (in)tangível.



As problemáticas aduzidas legitimam a reflexão sobre o papel ancestral do design no desenvolvimento comportamental das sociedades, no seu sentido restrito ou mais abrangente, com influência clara nos processos de formação e de socialização – sendo disso exemplo a apropriação que cada indivíduo faz do design e o aplica a si próprio como sinal ou condição distintiva, ou ainda, enquanto recurso para a produção de espaço público centrado em objetos e contextos indutores de convivialidade e aproximação social.

Em síntese, importa que o design participe na construção de um pensamento social que, mediado pelo designer, redunde na produção e transformação de comportamentos qualificadores de uma relação social inscrita num complexo núcleo de materialidades e imaterialidades nas quais convergem a ciência, a arte e a tecnologia – tríade à qual não deve ser diversa a função pedagógica e didática da escola, no quadro interdisciplinar da educação artística e tecnológica.

## DESIGN E SOCIEDADE

O design enquanto disciplina e conceito assume-se hoje como universo eclético aberto a múltiplos campos de ação social, profissional e cultural. O seu espectro de abrangência influencia o quotidiano das pessoas e determina a forma como agem em contextos multivariados, por indução dos próprios objetos ou por influência daqueles que consigo interagem. Trata-se de uma área povoada de artefactos e estratégias que vêm evoluindo ao longo do tempo e que hoje se evadiram do triângulo restrito – comunicação, equipamento e ambientes – que caracterizou durante décadas o núcleo primário do próprio design. Hoje, assistimos a outras formas de abordagem que, por via da evolução técnica e tecnológica, permitiu outros níveis de ponderação, não só sobre o seu *modus* de utilização, mas sobre teorias que, apoiadas na reflexão participada, permitiram aceder a necessidades e exigências humanas e sociais, nas quais se inscreve particularmente o design emocional. Quadro que propiciou o desenvolvimento de soluções que, dotadas de materialidade própria, incorporam simultaneamente uma imaterialidade que cumpre a satisfação psicológica dos seus utilizadores e prováveis fruidores.

Design? O que será então o design? A estas interrogações e perante a amplitude da própria área disciplinar, ficamos sob a consciencialização de uma definição que não constituirá um exercício de simples resolução, face ao amplo universo da sua aplicação – afinal, o design é algo que, constituindo o prolongamento do nosso corpo e da nossa ação, nos coloca em expressa dependência, condicionando e (re)desenhando a nossa vida, o que na prática determina formas de comportamento individual e coletivo gerador de cultura e indutor de novas formas de renovação do design – ou seja, da sua própria evolução.

Mas, na tentativa de (re)definir design, parece-nos ainda sensato “olhar” o universo de contributos que ao longo da sua história tem emergido do pensamento de autores que, influenciados por fatores diversos, lhe têm incorporado uma natureza próxima dos seus interesses conceptuais, das dinâmicas que a economia impõe ou ainda de problemáticas que importa considerar no campo do (re)equilíbrio ecológico-ambiental. Assim, a definição atual de design será a resultante de uma reflexão cruzada e profunda sobre esses múltiplos contributos que, afinal, constituem o quadro integrador e de influência do próprio design no contexto social, económico, político e cultural – sendo que não o poderemos deixar de considerar, cada vez mais, no quadro da relevância da coisa cívica e no (re)fazer social do nosso tempo.

Das ideias expressas restará uma noção positiva do design e do seu papel socializante, contudo, será prudente denunciar a sua convivência com manifestações de poder,

no campo político e económico, sob o manto inócuo de um marketing ao serviço de processos de massificação diversos e que, no limite contrariam a possibilidade de novas formas de relação assente em princípios de dignidade e respeito coletivo. Num outro plano, a superação dos limites físicos do corpo humano presente nas novas ferramentas digitais aplicadas à função profissional, ou ainda a transição para a era biológica com o surgimento de novas antropotecnologias, por adição de implantes ao corpo humano, alterarão a nossa percepção e a relação entre objeto e realidade humana, fatores nos quais o design vem assumindo uma participação efetiva e preocupante (Burdek, 2006) – problemática que poderá encontrar na essência da democracia, também ela em transformação, o esteio próprio para a autorregulação dos processos e dos anseios de uma sociedade por sua vez mais adaptada e sujeita à circunstância cultural da mudança.

Desta conjuntura e do que poderá representar o design para o destino comum, importa ponderar sobre a complexa rede que hoje tece a sociedade contemporânea e refletir sobre os benefícios e o papel que esta área disciplinar pode aduzir para a evolução social fundada em valores que, salvaguardando os seus interesses legítimos, possa contribuir para que evolua no sentido da sua qualificação. Nesse particular, importa considerar a ética no desenho de novas soluções que, conforme já referido, não atenda apenas ao presente comum, mas perspetive cada via de progresso como projeção de um futuro que inverta o quadro de problemas com o qual o mundo atual está confrontado, designadamente, a artificialização da humanização das relações que coloca em crise os valores do desenvolvimento intelectual, afetivo e moral (Morin, 2000) – facto que reivindicará uma atitude e um desígnio cívico capaz da requalificação de uma visão de um mundo mais coeso, mais solidário e mais seguro de si e para todos.

## DESIGN, INCLUSÃO E CIVILIDADE

A dimensão social do design encontra razão e fundamento na capacidade que assume em se reinventar, mimetizando o desejo da própria sociedade, mas, simultaneamente, na capacidade geradora de fenómenos de inclusão social decorrentes da sua dimensão material e da sua vocação imaterial, quando estão em causa princípios de natureza (est)ética aos quais o homem sempre esteve vinculado – princípios oriundos do desejo e do belo, já que estão em causa o homem e a coisa na sua essência intangível, ou tão só a perseguição do bem por uma causa que não dispensa a inteligência e a mão humana.

Dessa intenção, importa estabelecer um olhar sobre a sociedade diversa, quanto à sua capacidade aquisitiva, mas

sobretudo quanto à forma como usa e pode aceder ao design enquanto recurso e lógica reprodutora de comportamentos que redundem em momentos de integração e de agregação social – desejo colocado em causa quando situado no paradigma da exclusão por via, não do valor, mas do preço que algumas soluções de design reivindicam para a sua aquisição ou utilização.

Mas, afinal o que é a inclusão, quando está em causa uma área disciplinar tão “pressupostamente” democrática? Desde logo é essencial que a compreensão das soluções resulte na sua aceitação e desejável apropriação – ou seja, a possibilidade de reunião do objeto e do seu utilizador, não na mera expectativa de uma satisfação eminentemente funcional, mas sobretudo e fundamentalmente no campo da usufruição mediada pela capacidade das partes se compreenderem e de se aceitarem enquanto componentes da vida dos seres humanos.

Nesse sentido, assiste-se atualmente a uma dificuldade declarada por parte da população sénior em processar aquisições que lhes permitam acompanhar a evolução das novas ferramentas, sobretudo do universo digital, nas quais o design tem uma participação essencial – constatação que, paralelamente a muitas outras áreas do design, deve implicar a adoção de princípios inclusivos de acessibilidade, adequação, usabilidade, consistência e segurança, entre outros, numa perspetiva de *hierarquia de necessidades* que responda à condição de sustentabilidade e de regulação ética da produção e consumo do design (Lidwell et al, 2011).

Da aceitação e compreensão mútua das virtudes e não virtudes do design, importa privilegiar também as manifestações de positividade emocional, com impacto no comportamento dos indivíduos, e logo, no quadro caracterizador da própria sociedade, quando estão em causa relações orientadas para a civilidade (Norman, 2004) – ou seja, para relações potenciadoras de uma *délicatesse* individual capaz de requalificar o quadro social de valores relacionais. Trata-se de promover uma imagem comportamental que, podendo deter-se na componente física, aponte preferencialmente para uma estética do ser, capaz de se afirmar como identidade, quiçá como marca pessoal.

É no universo amplo do design que estas formas alternativas de perspetivar o comportamento social se podem afirmar por via de soluções que, recentrando os valores da cultura e do desejo de cada um, convertam o design em esteio no qual se vislumbre a inclusão e a civilidade enquanto lastro e certeza de uma sociedade democrática, nos seus direitos e deveres de cidadania e que, desse modo propicie a evolução do design enquanto forma de conhecimento orientada para a produção do bem coletivo – ou seja, um design centrado nas pessoas e para

as pessoas que, sendo presente e futuro, não negligencie os contributos éticos do passado.

## DESIGN E CULTURA INTERDISCIPLINAR

Do pensamento sobre design e quando disponíveis para refletir sobre o seu papel social, económico e político, facilmente acedemos a uma visão que lhe confere estatuto prático e o coloca no plano da cultura interdisciplinar e de compreensão do mundo – desde logo pelo facto de se afirmar no campo simbiótico das realidades sociais e se estabelecer enquanto fator de influência e desenho do quotidiano social.

A síntese decorrente das múltiplas implicações do design favorece a existência de níveis de interpretação que os seus múltiplos significados podem despoletar, contribuindo desse modo para a mediação de conceitos e para a valorização do espólio de saberes de cada indivíduo – tratando-se de um processo de aquisição de competências orientadas para a leitura e interpretação de signos, sinais e símbolos que habitam o nosso universo sensorial e os convertem em mensagens com significado (Julier, 2008). Numa perspetiva cultural, constitui um processo em permanente evolução, sempre inacabado, e como tal, marcado por novas dialéticas que contribuem para o desenvolvimento de um mundo cujo léxico evolutivo se apresenta tendencialmente mais rico e mais complexo.

O paradigma intradisciplinar do design e a consciência de que convoca e concilia outras áreas do conhecimento, impele-nos hoje a questionar sobre os possíveis processos de fusão entre arte e tecnologia... ou talvez, entre tecnologia e arte. De facto, há muito que se assiste a uma cultura do inter, multi e transdisciplinar, cultura que, pelas ligações entre ciência, arte e tecnologia, conduziu a uma civilização *tecno-lógica* (Patrocínio, 2002), cujos efeitos se repercutiram na ética e na estética, em domínios múltiplos testemunhados pelas mudanças observáveis nas sociedades contemporâneas – designadamente, nos planos científico, artístico e tecnológico, em que assistimos a alterações conceptuais e materiais que marcaram as lógicas de pensamento e, conseqüentemente, os resultados práticos do próprio design.

Fundamentos que legitimam a ideia de uma crescente ligação entre tecnologia e arte, não só ao nível da sua compreensão integrada, mas também enquanto forma de conjugação entre tangibilidade e intangibilidade, visando a criação da coisa inteira, feita de corpo e alma – já que perspetivadas independentemente, a técnica e a tecnologia corresponderão a uma dimensão material e funcional; a arte, por sua vez, corresponderá a uma dimensão aberta à divergência e à subjetividade. Ora, conforme referi há algum tempo, será nos territórios de fronteira e nas permeabilidades entre a tecnologia e a arte que existirá

espaço para complicitades que cumprirão os intentos do design atual – objetos abertos a múltiplas leituras e usos, simultaneamente capazes de cumprir os desígnios da razão e da emoção.

Da reflexão sobre design e sobre a sua vocação interdisciplinar, com influência social, importa aludir à identidade que caracteriza o design local, sob a influência ancestral do artesanato, independentemente da captura que hoje pretende transformar o que é autóctone em coisa global, como que desprovido de raízes se tratasse, ou seja, a distância entre design local e design global sofreu uma compressão brutal que tende a comprometer a sua identidade e a promover a banalização da ideia e da razão de ser da inventiva de cada autor (Bonsiepe, 2013) – sob as *passerelles* desta globalização que tudo parecem querer reduzir ao “parecer e aparecer”.

Conquanto o design se encontre enredado nesta complexa teia de problemas e de afinidades de adjetivação diversa, fica claro que o seu papel e relevância sociais é incontornável, assumindo particular destaque na forma como pode qualificar e desqualificar comportamentos e, nesse sentido, afirmar-se como veículo de conhecimento interdisciplinar, de natureza teórica e de aplicação concreta. Neste seguimento e na linha do que já foi referido, o digital veio transformar as estruturas de relação social, tanto pela proliferação de redes de contacto como ainda pela facilitação decorrente do carácter intuitivo das novas ferramentas de conexão permanente.

Quando questionados sobre o risco de massificação do design e da sua mediocrização por via destas novas alternativas de contacto e da sua global generalização, diremos que esse problema será tanto verdade quanto os poderes instituídos e a sociedade for capaz de inviabilizar os processos que conduzam à produção e massificação que não corresponda democraticamente às necessidades sociais e ao equilíbrio do próprio planeta – ou seja, a uma expressão de poder ou de poderes que têm na vantagem e no lucro os seu próprio e exclusivo objetivo.

Sintetizando, poderemos considerar o design como um “mediador social” e um modelador que caracteriza e determina setores da vida de um país, de uma sociedade, mas sobretudo como uma área que, pela sua abrangente implicação, pode alterar o rumo de decisões políticas e económicas e, desse modo, influenciar culturalmente o desenvolvimento e opções de uma sociedade – por isso, qualquer que seja o nosso foco de ponderação, não será difícil concluir que o design se afirma hoje como projeto de natureza social, ou com influência direta na sociedade, trate-se ele de um plano fundado nos valores da ética e do bem comum ou, em oposição, como recurso ao serviço de interesses contraditórios que não têm no bem social a sua principal vocação.

## DESIGN E EDUCAÇÃO

A Pós-Modernidade desenhou uma teia de traçado misto, ora ortogonalmente científico, ora anarquicamente tácito, com reflexos profundos no espectro social e conseqüentemente na reelaboração de uma escola que se deseja promotora da educação inteira dos cidadãos. A vida dos humanos e da escola enganou-se para uns, reformou-se para outros, alterou-se para os demais. A necessidade de formação ao longo da vida impôs-se e a pressão sobre a escola é uma evidência, pede-se flexibilidade, integração e integração fiável de conhecimentos, exigindo-se ao professor uma competência tão atualizada quanto (im)possível face à veiculação diária de informação que nunca verá a sua automática conversão em conhecimento fiável e estruturado.

Cabe assim à educação a tarefa crítica de implementação de decisões que conduzam à satisfação de todos – da comunidade aprendente, dos poderes instituídos e de todos os outros que veem na escola a razão para o sucesso ou insucesso da sua existência. Hoje a escola não pode nem deve esgrimir a fórmula pré-concebida, fundada na ideia de resolução de todos os problemas, nem deve manter-se arreigada à rigidez e racionalidade que caracterizou a Modernidade. A ciência já não constitui a verdade absoluta e a partilha de outras formas de conhecimento é uma necessidade há muito pressentida (Greene, 2005). O conhecimento objetivo deu lugar à especulação criativa, vetou-se a “culinária” intelectual, impera a intersubjectividade enriquecedora dos processos de formação, aplaude-se a diversidade integrada e integradora, impõe-se a flexibilidade.

A exigente dinâmica dos tempos atuais coloca portanto a educação sobre a premente necessidade de uma reflexão permanente sobre as problemáticas que se colocam à formação dos cidadãos, numa lógica que obriga à integração dos contributos da ciência, da arte e da tecnologia – já que parece clara a inviabilidade da formação integral do indivíduo, quando limitada a áreas circunscritas do saber.

Os atuais paradigmas formativos devem, assim, privilegiar o cruzamento de diferentes áreas do conhecimento, que, por indução e exigência dos sistemas se nos apresentam cada vez mais híbridas, perspetivando-se no futuro imediato a possibilidade de uma outra configuração conceptual que as permita entender e identificar como resultantes da sua fusão.

Quando falamos de design e do seu papel múltiplo, estaremos a tratar de uma área que, pelo seu impacto, merecerá particular atenção no campo do ensino e da educação – e neste particular, das dimensões científica e tecnológica claramente influenciadas pelos contributos da arte. Ideia cujo lastro recuperamos da Escola Bauhaus,



enquanto instituição que reconheceu e promoveu a importância da arte na concepção de objetos até então capturados pela tendencial racionalidade da técnica.

No sentido das ideias expressas, poderemos afirmar que o design se inclui há muito nessa lógica de integração, no quadro da concepção à produção e à sua distribuição por múltiplos setores do consumo individual ou coletivo (Sparke, 2010) – o que legitima o seu reconhecimento enquanto participante na estrutura global de funcionamento dos sistemas e, concomitantemente, na reflexão sobre o seu papel na (re)produção de comportamentos qualificados por via dos processos de formação e de educação.

Quando reorientamos a nosso foco para o currículo escolar obrigatório, constatamos uma ausência da dimensão educativa do design, centrada na literacia sobre objetos e contextos que, constituindo parte integrante das nossas relações quotidianas, mereceriam uma abordagem concreta a partir dos contributos essenciais da escola. Isto porque, reconhecer e pensar criticamente o objeto nos parece fundamental quando está em causa a sua correta utilização, mas também princípios tão importantes quanto a adequação, a usabilidade e a consistência, ou ainda, no caso dos contextos espaciais, a acessibilidade e a segurança – princípios que desde logo deveriam merecer a atenção particular de quem educa e de quem aprende.

Constatação duplamente justificada pela rapidez com que tudo acontece sob a vertigem dos novos recursos digitais, nos quais o design tem uma participação indisfarçável e onde o “tráfego” social é hoje uma realidade, face às novas formas de relação pessoal e às ferramentas que substituíram muitos dos artefactos que complementavam a ação humana. Neste mesmo quadro, importa ponderar também sobre o estigma a que ficam sujeitas as gerações mais velhas, quanto os seus níveis de literacia não são consentâneos com a vertigem das novas lógicas de comunicação e com a impreparação face a essa nova realidade – facto recursivamente aplicável agora e no futuro, já que as dinâmicas operadas por este progresso e por esta globalização não se compadecem com a passividade humana ou com opções culturais em que o universo digital não constitui efetiva prioridade.

Deveremos portanto entender o design como fator viabilizador da qualidade de vida humana, mas, simultaneamente, enquanto fator que coloca o homem perante a dúvida dessa positividade quando, a qualquer custo, se foca preferencialmente na otimização da economia globalizada, antecâmara para a concorrência e como diferenciador agressivo dos mercados, convertendo o design em estigma. Também nesta problemática particular, é essencial uma educação que prepare os cidadãos para o confronto com as lógicas da oferta e da procura, fundadas em procedimentos cuja “moral” atenta contra os elementares direitos dos consumidores.

Será portanto no quadro das novas formas de dependência e interação que importará considerar a pertinência de uma educação que forme os atuais e os futuros cidadãos para diferentes formas de olhar o presente e perspetivar o futuro, enquanto garantia de uma vida pessoal e coletiva que estará cada vez mais dependente de complexas lógicas de comunicação e interação.

Neste sentido, a escola deve situar-se no cruzamento destas problemáticas e considerar o design não apenas como recurso mais ou menos material, mas como veículo de alfabetização interdisciplinar que, adotando metodologias próprias, testadas e fiáveis, possa contribuir didaticamente para otimizar a capacidade individual de interação múltipla; para a predisposição flexível de inovar e gerar ideias alternativas para resolver problemas, tão próprias do design estratégico; para a consciencialização sobre a evolução ecológica dos objetos, contextos e sistemas, por sua vez geradora de fenómenos de reequilíbrio ambiental; para o reconhecimento da importância de soluções sustentáveis face ao desejável reequilíbrio do orçamento pessoal, mas também dos países em que nos inserimos e para os quais contribuimos – enfim, para um amplo espectro de possibilidades em que o saber acumulado pelo design pode redundar em saberes essenciais para a vida em sociedade e para a qualidade que reivindicamos para o nosso quotidiano.

Destas possibilidades importa, também e portanto, considerar o design enquanto recurso didático e pedagógico para aprender a pensar, tão próprio do *design thinking*, em que mais do que fazer, importa gerar soluções de base reflexiva que antecipem e contribuam para a resolução de problemas. Ora, aprender a pensar parece-nos não só um dos fins últimos da educação, mas uma forma de progresso a partir da mobilização da inteligência humana que, estabelecendo relações entre o tangível e o intangível, torna mais rica a possibilidade de um pensamento que, certamente, estará capacitado para leituras mais inteiras do mundo vivencial, nas suas diferentes escalas e imagens.

Estaremos assim perante uma fórmula de escola preocupada com a vida em sociedade, atual e futura, em que os níveis de democracia participada são essenciais para uma formação individual capaz de potenciar comportamentos em que, facilmente, reconheceremos índices de civilidade que contrariem fenómenos de exclusão ou que motivem os cidadãos a participar ativamente na construção de uma sociedade livre, nos quais os valores científicos, tecnológicos e artísticos possam ser reconhecidos enquanto essenciais ao reequilíbrio dos sistemas em que estamos integrados.

Ora, entendemos que as áreas artísticas e tecnológicas, nas quais pontua o design, podem assumir um papel de relevância educativa e cultural, na complementaridade da educação formal, já que nos parecem mais próximas das lógicas do pensamento operativo e de uma formação que, fundada nos princípios de uma cidadania crítica e participativa, a reconheçamos

enquanto projeto social e desse modo se inscreva nos fins para os quais a escola está vocacionada e deve vocacionar – a vida em sociedade.

## BIBLIOGRAFIA

Bonsiepe, G. (2013). Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Editora Blücher.

Bürdek, B. (2011). História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher.

Flusser, V. (2010). Uma filosofia do design: a forma das coisas. Lisboa: Relógio d'Água.

Greene, M. (2005). Liberar la imaginación – ensayos sobre educación, arte y cambio social. Barcelona: Editorial GRAÓ.

Jullier, Guy (2015). La Cultura del Diseño. Barcelona: Gustavo Gilli

Lidwell, et al (2011) Principios universales de diseño. BLUME: Barcelona.

MORIN, E. (1999). Os sete saberes para a educação do futuro. Instituto Piaget: Lisboa.

Munari, B. (2015). Artista e Designer. Lisboa: Edições 70, 2.ª ed.

Norman, D. (2004) Emotional Design. New York: Basic Books.

Paiva, B. (2009) Urbanidade e Educação Cultural - Supervisão e Formação em Educação Artística e Tecnológica. Penafiel: Editorial Novembro.

Patrocínio, J. (2002). Tecnologia, educação e cidadania. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional – Ministério da Educação.

Sparke, P. (2010). Diseño y cultura – una introducción. Barcelona: Gustavo Gilli