

Grupo de Pesquisa Design & Representações Sociais: o design como processo social

Research Group Design & Social Representations: design as a social process

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

Resumo: Sendo entendido como um processo social, o design faz parte de processos muito além daqueles considerados como produção de artefatos ou solução de problemas. Nossas predileções e modos de vida são constantemente permeados por escolhas de design que interferem em nossa percepção do mundo. Assim consideramos nossa atuação também como promotora de transformações sociais, seja pensando na inclusão social, na divulgação científica ou nos processos educacionais. O artigo apresenta a atuação do Grupo de Pesquisa Design & Representações Sociais do Programa de Pós-Graduação em Design da UEMG, indicando como nosso trabalho reflete e espelha, por meio do design, conceitos e visões de mundo e busca contribuir para mudanças sociais.

Palavras-chave: design; pesquisa; representações sociais.

Abstract: *Being understood as a social process, design is part of processes far beyond those considered as the production of artifacts or problem solving. Our predilections and ways of life are constantly permeated by design choices that interfere with our perception of the world. Thus, we also consider our performance as a promoter of social transformations, whether thinking about social inclusion, scientific dissemination or educational processes. The article presents the performance of the Research Group Design & Social Representations of the Graduate Program in Design at UEMG, indicating how our work reflects and mirrors, through design, concepts and worldviews and seeks to contribute to social changes.*

Keywords: *Design; research; social representations.*

O meio social pode ser encarado como um cenário repleto de signos pelos quais os indivíduos se reconhecem e se expressam, estabelecendo para os demais, e para sua própria percepção, representações de si mesmos. Essas representações são reproduzidas pelos diversos grupos sociais nos quais os indivíduos se inserem e se reconhecem. E uma das ações mais diretas na construção desses cenários sociais é aquela exercida pelo design.

Acreditamos que as diversas possibilidades de análise do processo social cada vez mais levam em conta a experiência cotidiana. Milton Santos nos chama atenção para a dimensão espacial do cotidiano, configurada a partir dos novos papéis desempenhados pela informação e comunicação em todos os aspectos da vida social. Nada fazemos hoje que não seja a partir dos objetos que nos cercam. (SANTOS, 2002, p. 321).

Michel Maffesoli (1998) também enfatiza a necessidade de se considerar as formas simbólicas que permeiam o cotidiano. O dia a dia, segundo o autor, é composto por um sistema reticular em que todos os eventos, ações, relações, objetos, mesmo os mais banais, fazem parte, conjuntamente, da concretização da experiência. Da mesma forma, Milton Santos (2002, p. 315) aponta o aspecto fundamental da análise do cotidiano para o entendimento das relações entre os lugares e o território: “Impõe-se, ao mesmo tempo, a necessidade de, revisitando o lugar no mundo atual, encontrar os seus novos significados. Uma possibilidade nos é dada através da consideração do cotidiano”.

Ao longo do século XX, e de forma acentuada nesse período, o design vem se afirmando como fator preponderante na cultura, inclusive tendo seu sentido transformado e reapropriado em diversas manifestações. Atualmente, percebemos que o seu valor, deixa de lado os aspectos físicos para se caracterizar pelos aspectos simbólicos inerentes ao seu conteúdo. Para compreendermos melhor essa transição, do valor de uso dos objetos para os novos significados simbólicos, e demarcar nossa perspectiva de análise, nos ateremos, de maneira breve, à discussão acerca dos conceitos de formas simbólicas e cultura.

Cada sociedade possibilita o surgimento de várias identidades, formadas por um conjunto de aspectos, ou formas simbólicas que determinam suas peculiaridades. Ao utilizarmos o termo formas simbólicas, nos remetemos à concepção de Thompson (2002) segundo a qual estas constituem “uma ampla variedade de fenômenos significativos, desde ações, gestos e rituais até manifestações verbais, textos, programas de televisão e obras de arte” (THOMPSON, 2002, p. 183).

Com o crescente desenvolvimento dos meios de comunicação massiva e das novas tecnologias de comunicação, a partir de meados do século XX e, mais ainda neste, presenciamos um vertiginoso aumento da circulação das formas simbólicas, que têm nesses veículos um poderoso agente de disseminação de suas mensagens. As identidades incorporam e modificam-se também em função dessas novas mediações simbólicas.

O estudo das formas simbólicas é nosso ponto de partida para o entendimento da cultura contemporânea, que se manifesta dentro dos contextos específicos de sua produção, circulação e recepção. Apesar de o conceito de cultura ser algo difícil de estabelecer em um consenso, entendemos como Thompson (2002)

[...] a vida social não é, simplesmente, uma questão de objetos e fatos que ocorrem como fenômenos de um mundo natural: ela é, também, uma questão de ações e expressões significativas, de manifestações verbais, símbolos, textos e artefatos de vários ti-

pos, e de sujeitos que se expressam através desses artefatos e que procuram entender a si mesmos e aos outros pela interpretação das expressões que produzem e que recebem. (THOMPSON, 2002, p. 165).

O entendimento, portanto, do design como uma manifestação cultural, deve considerar não apenas as manifestações em si, mas o contexto sócio histórico de sua produção, as regras e convenções sociais, os modos de disseminação de seus produtos e a forma como são produzidos e recebidos. O estudo de uma dada sociedade pode ser feito também a partir da identificação dos seus sistemas de objetos, conjugados aos sistemas culturais. Dessa forma podemos entender manifestações do presente, que se atrelam a transformações do passado.

O design, em todas as suas manifestações, é o DNA de uma sociedade industrial – ou pós-industrial, se é isso o que temos hoje. É o código que precisamos explorar se quisermos ter uma chance de entender a natureza do mundo moderno. É um reflexo de nossos sistemas econômicos. E revela a marca da tecnologia com que temos de trabalhar. É um tipo de linguagem, e é reflexo de valores emocionais e culturais. (SUDJIC, 2010, p. 49).

Atualmente, ao presenciarmos a concretização de promessas tecnológicas que em anos passados seriam consideradas ficção científica, vislumbramos como os aparatos técnico-científico-informacionais cada vez mais influenciam e modificam a sociedade. A mobilidade conseguida pela transformação dos meios de informação continua a se modificar e a estabelecer novas regras.

Essas modificações ocorrem em, praticamente, todos os domínios e interferem diretamente nos modos de vida dos indivíduos, em seus relacionamentos e na sua percepção. Com a crescente industrialização que começa a se fortalecer a partir dos anos 50 e a conseqüente criação da chamada sociedade de consumo, os padrões de interação social começam, gradativamente a se modificar.

A partir da década de 90, a disseminação da internet promove mudanças ainda mais radicais e profundas na sociedade. A mediação antes promovida quase que exclusivamente pelos meios de comunicação de massa deixa de ser um privilégio de corporações midiáticas e novas redes comunicacionais começam a se estabelecer, privilegiando o homem comum. Outro fator que permite o avanço dessas mudanças é o barateamento das tecnologias de informação. Hoje qualquer pessoa pode produzir conteúdo e veicular seu produto na internet.

Os avanços tecnológicos promovem também mudanças nos processos de produção, nos relacionamentos com o consumo e na forma como as pessoas vivenciam as experiências. Os padrões culturais tendem a hibridizar-se, assim como os processos artísticos.

No momento atual vivenciamos o estabelecimento de um novo paradigma, econômico e tecnológico cujas bases ainda se consolidam (Castells, 2003). Toda ruptura paradigmática promove mudanças. Percebemos que essas mudanças se concretizam em todos os domínios de nossas vidas. Padrões de comportamento, formas culturais, tudo tem sido revisto e colocado em xeque. As fronteiras entre os domínios da ciência, da tecnologia e da arte tendem a se fluidificar. E o design, como produção cultural da sociedade reflete essas transformações.

O design já nasce atemporal porque não chega a marcar época: se o progresso tecnológico envolve a produção, a eficiência funcional é tragada pela forma que, por sua vez, cede ao mercado e à persuasão publicitária do consumo. Da função à forma, da produção ao consumo e ao mercado, do possível tecnologicamente ao aceitável publicamen-

te, escreve-se uma história de transformação da cultura e dos seus valores: uma intensa e rápida história que percorre estágios que vão do valor de uso funcional ao valor de troca comercial e o mundo da produção industrial caracteriza-se, exatamente, por aquela representação camuflada visualmente e pelas artimanhas previsíveis que, monitoradas pelo interesse comercial, alicia todos os signos. (FERRARA, 2004, p. 53.)

O design abrange novos aspectos e anseia outras linguagens. Essa transição que observamos atualmente só se faz possível porque o panorama da produção cultural no século XX sofre uma transformação irreversível a partir da criação de dispositivos tecnológicos, que mudam o modo de produção das artes, mas também as formas como os indivíduos passam a percebê-las, desfrutá-las e as incorporar em seu cotidiano, interferindo diretamente na constituição de suas identidades, que, cada vez mais, se configuram a partir de referenciais simbolicamente constituídos, que por vezes, encontram-se distantes espaço temporalmente, mas que interferem diretamente no cotidiano das pessoas, seja pelo aparato informacional, seja pelos produtos da mídia.

As identidades transitam por fronteiras, nem sempre demarcadas de maneira clara, pois os limites se confundem e as referências se misturam. A identidade conforma-se a partir dos vários papéis sociais que cabem ao indivíduo representar: seja nas relações familiares, no trabalho, com o grupo de amigos e outras mais.

As fronteiras são justamente esses lugares de 'contradições incomensuráveis'. O termo não indica um local topográfico fixo entre outros locais fixos (nações, sociedades, culturas), mas uma zona intersticial de deslocamento e desterritorialização, que conforma a identidade do sujeito hibridizado. Em vez de descartá-la como insignificante, zona marginal, estreita faixa de terra entre lugares estáveis, queremos sustentar que a noção de fronteira é uma conceituação mais adequada do local 'normal' do sujeito pós-moderno. (GUPTA; FERGUSON, 2000, p. 45).

Portanto, as novas identidades que emergem dos diversos processos sociais podem se caracterizar das maneiras mais diferentes, seja por gostos, por afinidades musicais, por times de futebol, por profissões, religiões, identidade sexual, determinadas a partir das relações que se estabelecem nas diversas instâncias onde os sujeitos transitam e por vezes, promovem novas associações. Um torcedor de futebol pode, ao mesmo tempo, ser fã de culinária grega e militar numa associação de bairro. Em cada momento ele possui uma identidade que o agrega a determinado grupo social, mas todas as identidades pertencem a ele ao mesmo tempo.

Entendendo o design como um processo social, podemos inferir que ele é um elemento fundamental na constituição das diversas identidades. Os vários tipos de consumo, desde o vestir até a forma como decoramos nossas casas e escolhemos nossos carros são escolhas que revelam nossa forma de ver o mundo, nossa identidade e, certamente, são influenciadas pelo design.

As representações sociais são o cerne do Grupo de Pesquisa Design & Representações Sociais, do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. O grupo constituiu-se em 2011 e, ao longo dos anos, foi incorporando pesquisadores, alunos da pós-graduação que se tornaram pesquisadores e professores de outras instituições. Todos os nossos projetos de pesquisa foram e ainda são financiados por agências de fomento, seja a CAPES, o CNPq, a FAPEMIG e a SBPC.

O início – Colóquio Internacional de Design

O grupo de pesquisa foi criado a partir de nossa primeira ação: promover um encontro para discutir os caminhos do Design em nosso país. Assim surgiu a ideia do Colóquio Internacional de Design (FIG. 1). O termo colóquio, num de seus significados, pressupõe uma conversa entre duas ou mais pessoas, a fim de dirimir dúvidas ou lançar luz sobre uma questão. Iluminação. Essa é sua proposta. Em meio a tantos questionamentos que a hipermodernidade nos impõe, pretende-se em todas as suas edições discutir as transformações sociais e entender como o design se situa nesses novos tempos em que a tecnologia promove saltos e muda drasticamente as interações entre os indivíduos, mas ainda não consegue fornecer todas as respostas para os desequilíbrios sociais e ecológicos que o homem vem impondo a seus semelhantes e ao planeta.



Figura 1: Colóquio Internacional de Design edição 2020. Fonte: a autora

O evento ocorre de maneira bianual. Já são 5 edições, a próxima deve acontecer em 2023. A última edição que se realizou em 2020 contou com mais de 900 participantes, no formato virtual. O evento tem a parceria do Programa de Investigación y desarrollo en Diseño Facultad de Diseño y Comunicación – Universidad de Palermo na Argentina, estreitando os laços na pesquisa e nos processos de internacionalização. Essa parceria se concretiza na criação da Linha de Investigación Diseño y Geografía Política com quem publicamos o periódico Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, com contribuições de toda a América Latina.

O papel do Design na educação

Nossos projetos abarcam uma gama variada de atuação, mas temos uma afinidade com os projetos que trabalham em interface com a educação. O design como disciplina perpassa os diversos processos sociais. Sua característica multidisciplinar possibilita as mais diversas interações com os variados campos do conhecimento, deles se aproveitando e com eles contribuindo ao mesmo tempo.

Na contemporaneidade o design tem configuração diversa, com inúmeras possibilidades de relações e associações. É uma grande rede, um tecido entrelaçado e articulado, repleto de significações resultantes do entrelaçamento e articulação de signos que geram linguagens diferenciadas. Essa grande rede flexível atua na esfera da informação, comunicação e conhecimento, tem como foco central o homem, as dinâmicas e produções culturais que o envolvem. (MOURA, 2011, p. 89).

Dentro dessa visão globalizante do processo do design na contemporaneidade, pensamos em sua interface com a educação. A constante evolução dos dispositivos tecnológicos e midiáticos revolucionou, não apenas as formas de comunicação, mas também os processos de aprendizagem. Hoje qualquer criança pode navegar na internet e pesquisar o que desejar. No entanto, os padrões

do ensino tradicional ainda não foram capazes de estabelecer diretrizes que façam frente à sedução das novas mídias. Assim, dentro de nossa expertise, desenvolvemos diversos projetos que têm como foco a educação, que listamos abaixo.

Projeto diversidade cultural na escola

A discussão acerca da diversidade cultural é cada vez mais permeada pelo entendimento dos processos sociais que movem nossa sociedade. A questão da experiência, da influência dos aparatos midiáticos, a quebra de barreiras pela internet e a constante transição das identidades são questões que estão presentes durante todo o tempo no cotidiano escolar, porém, geralmente ou são ignoradas, ou tratadas como se fossem assuntos que ocorressem em outros espaços que não o da escola.

As novas visões acerca da diversidade cultural fazem com que entendamos que, cada vez mais é necessária a sua permanente discussão, visto que as transformações sociais vêm acontecendo de maneira rápida e irrevogável.

O projeto Diversidade Cultural na Escola foi financiado pela FAPEMIG/CAPES, teve como parceiro Escola Henfil, uma EMEI (Escolas Municipais de Educação Infantil), visou tornar tangível o conceito de diversidade cultural a partir da criação um mobiliário que promovesse a diferença, mas também a inclusão (FIG. 2).

Assim propusemos a transformação da sala de artes e da biblioteca da escola com móveis planejados para que pudessem ser usados nas diferentes atividades e despertassem a curiosidades das crianças. Para isso utilizamos na sua construção placas Reciplac, que são feitas com aparas de tubos de creme dental e para ressaltar a diferença fizemos diversos modelos de cadeira com expressões faciais distintas. Para se chegar no resultado final foram feitas oficinas com as professoras e direção da escola e ainda atividades com as crianças para fixar o conceito de “Igual e Diferente”.



*Figura 2: Oficina Igual & Diferente e mobiliário criado para a Escola Henfil
Fonte: a autora*

Projeto Redesenhando a Borrachaliteca

O melhor ativo dos designers, atualmente, reside na sua percepção para ver a interconexão do mundo de um modo humanista. Nesse contexto, o Design se torna a linguagem dominante para promover a inovação. Pois cabe a ele o papel de viabilizar a natureza participativa dos profissionais, consumidores e da comunidade em geral, em torno de um novo conjunto de regras que privilegiam a usabilidade, mas pensando também nos fatores emocionais e na sustentabilidade. Assim, a

função social do design transcende a forma e passa a pensar no projeto como parte de uma cadeia de valores sociais, que privilegia o humano.

A Borrachaliteca, foco do nosso trabalho, pode bem exemplificar como os valores se misturam e transformam o ambiente e como o design é um agente nesse processo. Borrachaliteca – mistura de borracharia com biblioteca – é um projeto que surgiu há mais de dez anos na cidade de Sabará, município da região metropolitana de Belo Horizonte. O projeto teve início com a ideia de Marcos Túlio Damascena, filho do dono do estabelecimento, em colocar livros na borracharia, localizada num dos bairros periféricos da cidade. Apesar de distar apenas 14 km de Belo Horizonte, a cidade de Sabará possui um dos mais baixos IDH da região metropolitana – 0,773.

O projeto financiado pelo CNPq tinha, a princípio, a intenção de criar um mobiliário específico para a sede da Borrachaliteca. Mas ao constatarmos a realidade de sua atuação, percebemos que o principal problema era participar de eventos fora da sede. Lá existe um grupo de poesia que faz saraus na cidade e em seu entorno, assim como a distribuição de livros. Assim, nossa ideia foi desenvolver a B.S.R. – Borrachaliteca Sobre Rodas, uma carretinha que, tendo por inspiração as carretas dos ciganos, seria capaz de transportar os livros, mesas, cadeiras para os eventos e se transformar ainda em um palco para as apresentações dos saraus.



Figura 3:
Borrachaliteca
Sobre Rodas
Fonte: a autora.

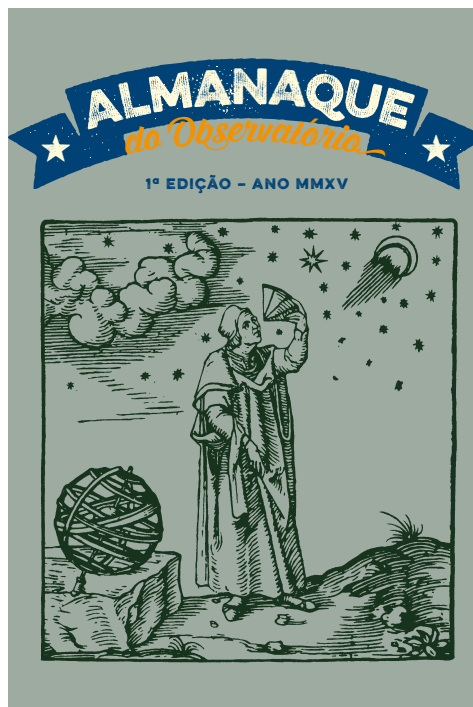
O projeto foi entregue em 2015 e ainda hoje a B.S.R. participa de diversos eventos, cumprindo sua função.

Projeto Olhe para o céu: o design criando interfaces para a divulgação da astronomia

O projeto teve por objetivo viabilizar a parceria entre o grupo de pesquisa Design e Representações Sociais e o Grupo de Astronomia UFMG/Icex/Física (que administra o Observatório Astronômico Frei Rosário) da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, com o intuito de criar uma identidade e produzir materiais de divulgação científica para o Observatório Astronômico Frei Rosário, direcionados para crianças a partir dos 08 anos de idade, fase em que já são plenamente alfabetizadas e estão em contato com os fundamentos da ciência no ensino fundamental, assim como a da marca para divulgação de suas atividades ao público e demais pesquisadores da Astronomia.

Localizado na Serra da Piedade, a 1751 metros de altura, aproximadamente 50 km de Belo Horizonte, o Observatório foi inaugurado em novembro de 1973 e é, até o momento, o segundo

maior do país. Trabalhamos com o conceito dos antigos almanaques distribuídos em farmácias e criamos a identidade visual, que não existia.



O êxito do projeto que contou com duas edições do Almanaque, e a parceria, abriu a possibilidade de outro projeto voltado também à astronomia.

Animando o ano da luz: o design apresenta a astronomia para crianças

O projeto financiado pela FAPEMIG, buscou aliar o conhecimento específico acerca da Astronomia aos processos de construção simbólica do Design adaptando-os às linguagens e comunicações de forma a permitir apresentar um universo do conhecimento da ciência para crianças em seus primeiros contatos com o ensino formal. Voltado para o público mais novo, crianças entre 4 e 8 anos, desenvolvemos a partir do conceito dos Designer Toys, os personagens representando os planetas do Sistema Solar (FIG. 5) que poderiam ser recortados e montados. Com isso pretendíamos incentivar a coordenação motora e proporcionar uma atividade que incluísse pais e filhos.



Figura 4: Capas dos Almanques do Observatório e marca.
Fonte: a autora.

Figura 5: Designer Toys do Sistema Solar e sua planificação.
Fonte: a autora.

O próximo passo foi a criação de uma história em quadrinhos com os personagens. Cada planeta trazia em sua personalidade as características distintivas do planeta real. A HQ conta a história de um festival de música no Sistema Solar. Assim, desenvolvemos um vídeo de animação com os personagens cantando suas respectivas músicas. Todas elas fazendo referência às características originais do planeta. A junção dos toys com os quadrinhos e o vídeo foi apresentada em diversas escolas, sempre com muito sucesso. O vídeo e todo o material estão disponibilizados em nosso site: <https://representacoesociais.wixsite.com/design>.



Figura 6: HQ com os personagens do Sistema Solar.
Fonte: a autora.

Projeto de Pesquisa Criatividade e Ciência: desenvolvendo estratégias de design para o ensino na educação básica

Assim como nos projetos anteriores a divulgação científica é outro aspecto que abordamos em nosso trabalho. A proposta do Criatividade e Ciência é pensar estratégias que possam facilitar o ensino desta para adolescentes. Trata-se de um desafio maior, pois lidar com a dispersão típica desse público é tarefa nem sempre fácil. Para tanto estamos desenvolvendo um jogo no modelo dos RPG (Role-Playing Game), que pode ser traduzido como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. Nele um grupo de pessoas se reúne para construir uma história, com um mestre que conduz a narrativa. O projeto ainda está em fase de finalização, mas deverá se constituir de uma cartilha explicativa, cartas, designer toys de personagens e dados. O ponto interessante é que usando ferramentas do design, o professor poderá abordar qualquer tipo de conteúdo que se encaixe como uma história. Assim o docente terá liberdade para utilizar o material de diversas formas e com conteúdos variados.

Inclusão Social

Outro aspecto inerente aos nossos projetos é a preocupação com a inclusão social. Entendemos que o design como uma ferramenta que promove um diálogo entre a sociedade e seus objetos, pode ter um importante papel na promoção da autoestima e da inclusão das pessoas, a partir das diversas aplicações de sua expertise. Os dois projetos abaixo tratam da inclusão tanto de pessoas com deficiência como daquelas em situação de risco.

Projeto de pesquisa design para autoestima: ressignificar para incluir

Nossa proposta é pensar em outro tipo de atuação do design, no campo das práticas de inclusão social, voltado à construção de artefatos que são indispensáveis às pessoas com deficiência. Verganti (2009) aponta que as escolhas que fazemos em nosso comportamento de consumo são permeadas pelas emoções. No entanto, as pessoas com deficiências são obrigadas a usar determinados artefatos que passam longe de suas escolhas, o que se por um lado auxilia na sua integração social, por outro se transformam em estorvo à sua inserção o que reflete diretamente na baixa autoestima. Este projeto pretendeu trabalhar nas possibilidades de intervenção do design em artefatos ligados à reabilitação ou auxílio de pessoas com deficiência a partir da criação de uma muleta e de artefatos que estão presentes em cadeiras de roda propondo sua ressignificação.

Ressignificar é dar um novo sentido ao objeto, alterando seu conceito, percepção ou interpretação original. Nossa questão norteadora foi: pode o design interferir na construção de artefatos ortopédicos, propondo uma ressignificação destes de forma a melhorar a autoestima dos seus usuários? O projeto foi desenvolvido em parceria com a Associação Mineira de Reabilitação, que atende cerca de 500 crianças e adolescentes carentes com deficiência física ocasionadas em sua maioria por paralisia cerebral e outras síndromes neurológicas. A AMR é considerada referência no atendimento multidisciplinar de reabilitação motora no estado de Minas Gerais. A escolha se justificou por sua expertise na área, assim como pela abertura a propostas inovadoras, principalmente pelo público que é atendido, as crianças, foco da maioria dos projetos desenvolvidos por nosso grupo de pesquisa. Além dos artefatos, que estão em fase de registro de patente, foram desenvolvidas ações com as crianças para entender como estas se viam (FIG. 7) aferindo como a deficiência afeta sua autoestima.



*Figura 7: Materiais usados na oficina com as crianças na AMR
Fonte: a autora.*

Projeto de Pesquisa Design para cidadania: Criando metodologias para autonomia de populações em vulnerabilidade social

A pandemia de Covid-19 no país aprofundou ainda mais o abismo econômico entre pobres e ricos. O desmantelamento de pequenos negócios levou a um aumento exponencial de desemprego. A taxa de desemprego no Brasil ficou em 14,1% no 2º trimestre de 2021, atingindo 14,4 milhões de brasileiros, de acordo com os dados publicados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 31 de agosto. Nesse momento tão delicado de nossa história, consideramos que o Design pode ter um papel fundamental no auxílio para requalificação das populações em situação de vulnerabilidade social. O desenvolvimento de tecnologias sociais aponta para rumos de novas formas de sustento e inclusão via sustentabilidade econômica, dentre outros fatores, tendo sua replicabilidade independente e união de grupos sociais minoritários como um dos alicerces, conforme publicado pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (<https://www.itsbrasil.org.br/tecnologia-social>), em consonância com os Objetivos do Milênio (ODM) da Organização das Nações Unidas.

Nosso problema de pesquisa: é possível desenvolver tecnologias sociais a partir das ferramentas do design que promovam a inclusão via qualificação profissional para a economia criativa de pessoas em situação de risco?

O desenvolvimento de tecnologias sociais aponta para rumos de novas formas de sustento e inclusão via sustentabilidade econômica, dentre outros fatores, tendo sua replicabilidade independente e união de grupos sociais minoritários como um dos alicerces. Portanto, ao aliar as metodologias do Design aos processos de ensino aprendizagem, podemos propiciar uma qualificação profissional de pessoas em situação de vulnerabilidade social, que podem a partir disso tirar seu sustento, e que serão capazes, também, de replicar as técnicas aprendidas em suas respectivas comunidades.

O projeto aprovado no Edital Universal do CNPq 2022, está em sua fase preliminar.

Considerações finais

Muito se fala da importância da pesquisa na universidade, isso é um fato. No entanto, quase nunca paramos para refletir acerca da nossa real necessidade de pesquisar. O que motiva o pesquisador? Por que escolhemos determinados temas de pesquisa e não outros? Uma resposta mais simplista seria: a curiosidade.

A curiosidade é um dos principais motivos que levam as crianças a descobrirem o mundo que as cerca, que permitem que desenvolvam suas capacidades. Infelizmente, ao longo de nossas vidas acabamos por perder, ou deixamos de questionar os porquês de diversos fenômenos. A curiosidade científica é justamente onde reside essa nossa parte que não se conforma com a falta de respostas. Assim como as crianças, um pesquisador deve sempre se perguntar o porquê de determinados fenômenos. A pesquisa científica só pode se desenvolver a partir do momento que as respostas, ou sua ausência, não nos satisfazem.

Motivada pela curiosidade, a pesquisa científica se desenvolveu ao longo dos séculos a partir de diversos parâmetros. Pensar atualmente a produção do conhecimento científico requer questionar algumas bases instauradas e partir de novas premissas. No mundo complexo em que vivemos

o ideal da racionalidade e o ideal da objetividade não constituem mais parâmetros suficientes para a construção do conhecimento científico. A complexidade é inerente aos processos sociais.

Complexus significa o que foi tecido junto; de fato, há complexidade quando elementos diferentes são inseparáveis constitutivos do todo (como o econômico, o político, o sociológico, o psicológico, o afetivo, o mitológico), e há um tecido interdependente, interativo e inter-retroativo entre o objeto de conhecimento e seu contexto, as partes em si. Por isso a complexidade é a união entre a unidade e a multiplicidade. (Morin, 2000, p. 38).

A noção de complexidade contrapõe-se ao que o autor denomina paradigma da simplicidade que tende a unificar de forma abstrata a diversidade, incapaz de perceber a união entre uno e múltiplo. Morin alerta para os riscos da chamada inteligência cega. A inteligência cega é aquela que compartimenta, isolando os objetos do seu meio ambiente e não concebe a indissolubilidade entre o observador e seu objeto. “A metodologia dominante produz um obscurantismo acrescido, já que não há mais associação entre os elementos disjuntos do saber, não há possibilidade de registrá-los e de refleti-los” (Morin, 2005, p. 12). O conhecimento para o autor é cada vez menos objeto de reflexão e discussão, sendo produzido para ser registrado e armazenado de acordo com interesses políticos.

Para isso ele alerta para a necessidade do pensamento complexo, que coloca em cena o paradoxo do uno e do múltiplo. “A complexidade é uma palavra-problema e não uma palavra-solução” (Morin, 2005, p. 06). Para trilhar o caminho do pensamento complexo devemos ter em mente que a complexidade não leva à eliminação da simplicidade, mas à eliminação do pensamento simplificador. E ainda ressalta que a complexidade não deve ser confundida com completude. Nenhum conhecimento é completo. Mas o pensamento complexo tem como aspiração um conhecimento multidimensional. “O pensamento complexo também é animado por uma tensão permanente entre a aspiração a um saber não fragmentado, não compartimentado, não redutor, e o reconhecimento do inacabado e da incompletude de qualquer conhecimento” (Morin, 2005, p. 07). Essa incompletude é a força motriz de nossa atuação. Os caminhos do Design passam pelos mais diversos campos e percebemos como nossa atuação pode se estender a muitos outros.

Manter um grupo de pesquisa atualmente em nosso país é desafiador. Não que isso algum dia deixou de ser. Mas com o aumento da desinformação causada propositadamente por setores que entendem que conhecimento é poder e forma de transformação social, vemos a cada dia diminuírem as verbas destinadas à educação e a constante perseguição aos pesquisadores. Mas temos muita clareza com relação ao nosso papel e à nossa responsabilidade frente a sociedade. Assim permanecemos firmes, criando parcerias, formando mestres e doutores que, trazem consigo a consciência que pesquisar é mudar o mundo. Ainda que sejam poucos, mas nós seguimos em frente.

Agradecimentos

Não poderia aqui deixar de citar nominalmente os meus parceiros de pesquisa: Anderson Horta, Sérgio Antônio Silva, Sérgio Luciano Silva, Clara Lins, Michelle Cotrim, Délcio Almeida, Júlio Alessi, Daniela Couto, João Vítor Marques. Se nossos projetos têm êxito, o mérito é todo deles que acreditam nessa transformação.

Agradecemos o apoio da CAPES, CNPq, FAPEMIG e SPBC que apoiam todos os projetos citados.

Referências

CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1999.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 1999.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. Do desenho ao design: um percurso semiótico? **Revista Galáxia** n. 7, abril 2004. p. 49-58.

GUPTA, Akhil; FERGUSON, James. Mais além da "cultura": espaço, identidade e política da diferença. In: ARANTES, Antonio A. (Org.). **O espaço da diferença**. Campinas: Papirus, 2000. p. 30-50.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MOURA, Mônica. Ensino e design no contemporâneo: dúvidas, desafios, expressões e discursos. In: **Ensaio em Design: ensino e produção de conhecimento**. Bauru: Canal 6, 2011. P.82-113.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. São Paulo: Cortez, 2003.

SUDJIC, Deyan. **A Linguagem das coisas**. São Paulo: Intrínseca, 2010.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna**. Petrópolis: Vozes, 2002.

VERGANTI, Roberto. **Design-driven innovation: Mudando as regras da competição: A inovação radical do significado de produtos**. São Paulo: Canal Certo, 2012.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007.

Sobre a autora

Rita Aparecida da Conceição Ribeiro é coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Líder do grupo de pesquisa do CNPq Design e Representações Sociais, pesquisadora do Centro de Pesquisa Design & Representações Sociais, co-coordenadora do Grupo de Pesquisa Diseño y Geografía Política, da Universidad de Palermo, Argentina. É doutora em Geografia (2008) pela UFMG. Seus interesses residem nos campos do Design e Comunicação, atuando principalmente nos seguintes temas: design e representações sociais envolvendo os processos de consumo, culturas urbanas, audiovisual, design emocional e divulgação científica.

E-mail: rita.ribeiro@uemg.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5074309517644166>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0748-854X>

Recebido em: 31 de julho de 2022

Aprovado em 3 de outubro de 2022