

Conhecimentos autônomos em Design: um campo de ação assimétrico¹

Autonomous knowledge in Design: a field of action asymmetrical

Monteiro, Beany Guimarães; Professora D.Sc.; Universidade Federal do Rio de Janeiro

beany.monteiro@pq.cnpq.br

Resumo

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

Palavras Chave: Design, aprendizagem social, autonomia, redes.

Abstract

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

Keywords: Design, social learning, autonomy, networks.

Design para a Inovação Social

Este artigo apresenta uma reflexão iniciada com a pesquisa sobre a formação de uma Rede Autônoma de Educação em Design (MONTEIRO, 2009; MONTEIRO, 2011)² Contribuir com a catalisação da aprendizagem e disseminação da base de conhecimento em design para transformar sua prática, teoria e instrumentos de forma coerente com a proposta inovação social e situada exige a adoção um novo ethos que promova sinergias e processos de aprendizagem abertos, locais, conectados e com limites bem definidos (MANZINI, 2010).

A formação de uma nova geração de Designers asiáticos e europeus capazes de projetar para o desenvolvimento sustentável, com o apoio de novas ferramentas de projeto, apresentada na Conferência LENS, em Bangalore, e o uso de uma plataforma do tipo Open Learning E-Pacote (OLEP) em Design para a Sustentabilidade (DFS) (CESCHIN, VEZZOLI, ZHANG, 2010) serve como referência para o funcionamento da Rede Autônoma em Design, tendo em vista as competências na área, os requisitos institucionais e as peculiaridades locais desse campo de atuação no Brasil. Este é um importante desafio para a formação de conhecimentos em Design e para o reconhecimento da imaterialidade de suas produções no século XXI.

O campo de atuação em Design neste século tem como principal eixo condutor a preservação das relações humanas com o meio ambiente, considerando os artefatos e serviços produzidos. Atuar como designer atualmente compreende redesenhar os limites da prática considerando, no seu potencial de encontro com o outro, a sua imaterialidade e a sua assimetria, para o estabelecimento de vínculos sociais e solidários. Essa reflexão foi um dos eixos de discussão da Conferência LENS, Learning Network on Sustainability Challenges and Opportunities for Design Research (MENDES e MONTEIRO, 2010).

Entender a ação do design desde esse ponto de vista significa reconhecer que há, entre o problema apresentado ao designer e as soluções possíveis, um terceiro polo constituído pela proximidade entre as pessoas e pelas interações e práticas sucessivas, por aquilo que é vivido, antes de ser entendido conceitualmente. Nas palavras de Hassan Zaoual, a essência da proximidade não está no intervalo, mas no encontro face a face (ZAOUAL, 2005). A formação desses três polos: problema – interações – soluções compõe um limite que é um desafio compartilhado, mas não projetado, que se realiza nos encontros e nas possibilidades de relações que se estabelecem a partir deles. Encontrar-se é consequência de atos livres, desvinculados de uma visão utilitarista e instrumental, mesmo que as relações posteriores possam ser.

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

O Design para a Inovação Social atua nesse sítio simbólico de pertencimento proposto por Hassan Zaoual e produz, nas relações que estabelece no sítio, um conhecimento de natureza autônoma. Essa autonomia é limitada pela pluralidade de atividades mediadoras entre o problema e a solução, limites esses constituídos pela diversidade de conhecimentos, experiências e relações assimétricas, que passam a ser considerados não mais a partir do par problema-solução, mas como uma extensão desse par. O desenho dessa extensão é definido a partir de uma rotação dos eixos cartesianos que gera, nas suas interseções, estruturas de planos assimétricos. Esses planos, compostos por essas interseções, com estruturas formais assimétricas, representam o sítio simbólico de pertencimento.

Os conhecimentos autônomos em design para inovação social incluem aqueles adquiridos sistematicamente, mas não são exclusivos desse tipo de aprendizagem. Outras formas de aprendizagem são visualizadas nas interfaces formadas tanto pelos eixos transversais quanto pelo rebatimento das formas na diversidade de planos que resultam de suas interfaces. Em consequência, a autonomia do conhecimento formado no campo da inovação social está na possibilidade de interseção entre diferentes estruturas de conhecimentos. Não é a integração entre níveis, mas sim entre essas estruturas de conhecimentos que nos interessa no campo do design para a inovação social.

A diversidade de estruturas e das relações possíveis em cada uma implica em uma importante inserção social e colaborativa do design e se aproxima do que Manzini (2008) denomina de Aprendizagem Social, materializada na multiplicidade de planos e orientações que as relações transversais ao par “problema-solução” vão originar e configurar. Nesse sentido, o campo da prática assume o contorno de uma bússola que orienta os conhecimentos formados pela aprendizagem social desde as relações transversais, suas interfaces e contornos. A orientação desses conhecimentos autônomos define as assimetrias do campo de ação do Design para Inovação Social, e espaços de possibilidades diferentes do vivenciado até então pelos professores, pesquisadores, estudantes e pessoas relacionadas ao design no Brasil. O método utilizado para definir esse novo espaço de possibilidades assume uma posição secundária em relação aos conhecimentos produzidos socialmente, sua natureza e qualidade, identificadas nos resultados alcançados.

Referencial metodológico

Em termos metodológicos os desafios para a prática e para a formação em design referem-se tanto ao fato dos diálogos orientarem e definirem os procedimentos para assegurar que a apropriação, pelos atores sociais envolvidos na situação, seja uma experiência plena de sentido, quanto à questão da sua tradução para outras situações possíveis. Essa tradução requer uma abertura dialógica e um enraizamento na situação que está na base do design para a inovação social e situada.

C'est sur la base de cette ouverture dialogique et de cet enracinement situationnel que l'action du designer situé peut contribuer à ce que Geoff Mulgan (2006) désigne comme processus d'innovation sociale, en recouvrant un ample spectre d'idées de travail conjoint, tournée vers l'obtention d'objectifs sociaux (BARTHOLO e MONTEIRO, 2008, p. 204).

Nesse contexto o designer assume o papel de um mediador e de um tradutor entre o resultado e a situação. Ele atua como articulador de um novo conhecimento, autônomo, formado transversal e assimetricamente, num processo de aprendizagem social. A mediação e a tradução são ações que transformam a realidade, atribuem novos valores e criam novas estruturas intermediárias que habilitam e facilitam as experiências locais e a emergência de conhecimentos e possibilidades inovadoras provenientes dessas experiências em outros sítios.

Assim, o sentido da palavra designer é revisto e todos os participantes do processo de concepção, desenvolvimento e uso de um sistema são considerados designers. A definição de designer passa a abranger todos os atores sociais como co-autores da solução, e não mais os especialistas em particular. Por consequência, essa pluralidade de mediações define limites igualmente plurais, que não podem ser impostos nem induzidos e que devem ser conhecidos e respeitados pelos atores sociais que atuam no sítio simbólico de pertencimento.

Considerando a diferença entre as estruturas de conhecimento em interação nestes sítios, o desenho desses contornos e os novos conjuntos possíveis, a partir de suas interseções, constituem novas modalidades de ação para o design, que Manzini (2007) apresenta como:

1. Design no designing de redes de trabalho: consiste em desenhar o contorno dos novos conjuntos compostos pelas interseções entre as estruturas de conhecimento em interação. Para o autor, o papel do designer nessa modalidade de ação é promover e facilitar um processo de co-design específico contribuindo para facilitar a convergência em torno de idéias compartilhadas e soluções potenciais.

2. Design para o designing de redes de trabalho: consiste na identificação das interseções entre essas estruturas de conhecimentos para desenhar os espaços de convergência entre elas e seus novos conjuntos.

O papel do designer nesta segunda modalidade de ação é definido por Manzini como o de um criador das condições requeridas para estimular, desenvolver e regenerar a habilidade e a competência dos que vão utilizar um “sistema habilitador”, que aqui se entende desde a perspectiva de uma rede autônoma de educação em design. De acordo com Manzini (2007) a aprendizagem social configurada a partir das modalidades de ação descritas considera as mais diferentes formas de criatividade, conhecimentos e capacidades organizacionais, valorizadas de modo aberto e flexível. Mudar a ideia do designer para atender as necessidades do consumidor para a ideia do designer para habilitar pessoas a viver como elas gostam implica em participar ativamente do processo social onde as novas ideias emergem. Mas, uma questão colocada pelo autor, é sobre a emergência dessas ideias. Elas realmente emergem? Em que condições?

A investigação da prática da inovação social e suas implicações na promoção de uma vida cotidiana econômica, social e ambientalmente mais saudável em contextos urbanos foi o principal foco do projeto Creative Communities for Sustainable Lifestyles (CCSL). Comunidades Criativas são desenvolvidas dentro de empresas sociais implementadas e assumem formas organizacionais diferentes destas. O CCSL coletou estudos de caso em países emergentes – em particular Brasil, Índia e China - e traçou um quadro comparativo entre esses países e casos previamente identificados no contexto europeu. O estudo focalizou três aspectos em particular nessa comparação: (1) a natureza dos grupos de pessoas que geram essas inovações (as comunidades criativas); (2) o seu papel na promoção de novos estilos de vida sustentáveis (os casos promissores); (3) a possibilidade de fazer com que esses casos promissores sejam mais acessíveis, efetivos e passíveis de serem reproduzidos, através de iniciativas e medidas apropriadas (os sistemas habilitantes) (MANZINI e JÉGOU, 2003).

Os casos apresentados pelo CCSL incluíram atividades produtivas baseadas em recursos e competências locais possibilitando, através das comunidades criativas, dos casos promissores e das plataformas habilitadoras que as potencialidades socioeconômicas e culturais das inovações sociais sejam visualizadas, valorizadas e multiplicadas. Os casos promissores de inovação social mostram que eles representam estágios diferentes da emergência e expansão de novas ideias (protótipos de solução) para soluções relativamente consolidadas (soluções trabalhadas), até a implementação dessas soluções. As soluções protótipo correspondem a concepção e a colocação e prática de uma ideia. As soluções trabalhadas são aquelas que, colocadas em práticas, funcionam como uma inspiração para outros grupos desenvolverem algo similar. As soluções implementadas correspondem às plataformas habilitadoras (MONTEIRO, 2008).

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

Os designers são atores sociais que tem como atividade do dia a dia contribuir com as relações entre as pessoas, o meio ambiente e os artefatos, e eles identificam, nos casos promissores, sementes de uma transformação social que os inclui, mas cuja solução não é resultante, somente, da utilização de um método de design mais adequado para alcançá-la. De acordo com Manzini (2006) e Manzini e Jégou (2003), a Inovação Social deve encontrar energia dentro das iniciativas locais e o papel do designer é estratégico para o alcance de uma mudança sistêmica dessas inovações. Esse papel é o de construir uma ponte entre as condições internas e as condições externas da mudança para criar experiências locais que mostrem conhecimentos e possibilidades inovadoras. A construção desta ponte pode ser facilitada pelo processo de co-design que requer a formulação de estruturas metodológicas convergentes, formuladas dentro de uma perspectiva dialógica, para estabelecer vínculos relacionais solidários entre os interlocutores (MONTEIRO e BARTHOLO, 2009).

A demanda que emerge para os designers, e demais profissionais da área, aponta para o desenvolvimento de soluções de produtos e dos serviços que proponham novas formas de ser e de fazer, diferentes das formas dominantes (incluindo o ser e o fazer do próprio designer), menos impactantes ambientalmente e que favoreçam novas formas de convivência. É uma demanda por visões de cenários que mostrem essas formas de fazer, que sejam como traçados para o desenvolvimento de novos talentos alternativos em diferentes níveis e que promovam direções para vários aspectos da vida de cada um de nós.

Este traçado é uma atribuição dos designers no sentido de promover a qualidade de vida e a qualidade dos produtos e serviços geradas no campo do design para a inovação social e situada. Atuar nesse campo requer o desenvolvimento de uma autonomia dos conhecimentos formais da área no sentido de considerar a realidade cotidiana para desenvolver reflexões, propostas e cenários que facilitem a qualidade das relações, dos locais, das comunidades, dos bens comuns e do próprio tempo de ser e fazer compartilhado.

Ampliar os limites da ação do design no sentido da interseção dos seus conhecimentos, adquiridos e refletidos no curso de sua ação profissional, com outras estruturas de conhecimento, passa pela própria vocação do designer e revela, na sua formação, um agente importante de inovação social e situada.

Considerações finais

Essa reflexão originou-se num projeto realizado para inserção do design em empreendimentos populares em fase de incubação intitulado Design em Empreendimentos Populares (MONTEIRO, 2008). Nesse projeto percebeu-se que as incubadoras, além dos empreendedores, integram o design nas suas práticas de incubação, com a possibilidade de criar um novo conjunto de conhecimentos em design, dentro da plataforma habilitadora para o design em empreendimentos populares, que as respectivas Incubadoras constituem. Esta plataforma potencializa a atuação do designer e valoriza suas ações pela agregação de valores culturais, econômicos e sociais aos resultados de suas ações (MONTEIRO, 2009).

No processo de aprendizagem social, possibilitado pela aceitação deste projeto junto a Incubadoras Afro Brasileira, Incubadora de Empreendimentos Populares, Incubadora de Empreendimentos para Egressos e Incubadora Tecnológica de Cooperativas Populares, empreendedores e pelo corpo docente e discente do curso de Desenho Industrial da UFRJ, identificam-se algumas assimetrias. A primeira é a expectativa, por parte dos empreendedores, sobre a utilização de métodos de design para a aplicação nos problemas existentes nos seus negócios, visando uma solução para os mesmos. Ultrapassar essa expectativa e propiciar uma compreensão do papel de mediador que o design assume nesses novos conjuntos, e possíveis redes de trabalho, significa contrapor ao entendimento de que a um problema corresponde uma solução a compreensão de que podem ser atribuídos diferentes conjuntos de soluções, compostos por diferentes estruturas de conhecimentos, a esse problema. O passo seguinte a esse reconhecimento é traduzir soluções

criadas alhures e identificar aquelas que mais se aproximam do problema de acordo com o sítio simbólico de pertencimento em questão.

Visualizar, num processo de co-design, os limites dessas possibilidades para identificar suas novas interseções corresponde à modalidade de ação descrita anteriormente do Design para o Designing de Redes de Trabalho (MANZINI, 2007). Essa ação é tanto uma tradução quanto um design de interseções entre diferentes conjuntos de soluções existentes. Se o desenho desses conjuntos pode ser pensado a partir do desenho de uma rosa dos ventos as interseções são fruto de transversalidades orientadas pelos diferentes conhecimentos e saberes que compõem o conteúdo dos diferentes conjuntos. Assim, a esse conteúdo, não mais corresponderá a tarefa de preencher os vazios deixados pelas forças exercidas sobre ele, como no caso da relação problema – solução. A criação de um terceiro polo mediador entre o problema e a solução é formadora de um campo possível para o design no designing network e para o designing network (MANZINI, 2007).

A autonomia do conteúdo dessa rede é limitada pelos eixos transversais que formam o campo de ação do Design para a Inovação Social e assim, a interseção entre as diferentes estruturas de conhecimentos estabelece os limites desse campo. As assimetrias são uma característica com a qual o design passa a interagir no sentido da Inovação Social. Quanto à mediação ela acontece tanto a partir das interseções, no caso de demandas formuladas para a atuação do design em determinado contexto, quanto pela própria transversalidade que o conhecimento autônomo (e convergente) em design deve adquirir para atuar nesse campo.

Referências

BARTHOLO, Roberto, MONTEIRO, Beany G., « L'énigme de la proximité et l'hospitalité du site ». In Taoufik DAGHRI et Hassan ZAOUAL, **Développement humain et dynamiques territoriales. Vers des savoirs recomposés**. Paris, l'Harmattan, 2008.

CESCHIN, Fabrizio; VEZZOLI, Carlo, ZHANG, Jun (eds.). **Sustainability in Design: Now! Challenges and Opportunities for Design Research, Education and Practice in the XXI Century** Volume I, 2010 ISBN-13: 978-1-906093-54-9. (Proceedings are available for download at www.lensconference.polimi.it)

MANZINI, Ezio Small, local, open and connected: design research topics in the age of networks and sustainability. In CESCHIN, Fabrizio; VEZZOLI, Carlo, ZHANG, Jun (eds.). **Sustainability in Design: Now! Challenges and Opportunities for Design Research, Education and Practice in the XXI Century** Volume I, 2010, pp. 14-18.

MANZINI, Ezio, “Design, ethics and sustainability Guidelines for a transition phase”. DIS-Indaco, Politecnico di Milano. <http://www.dis.polimi.it/manzini-papers/06.08.28-Design-ethicssustainability.doc> 2006.

MANZINI, Ezio, “Designing networks and metadesign. Some introductory notes”. 25.06.2007 Disponível em: <http://attainable-utopias.org>

MANZINI, Ezio, “New design knowledge. Introduction to the Conference Changing the Change”, Turim, 2008. Disponível em: <http://www.sustainable-everyday.net/manzini/>

MANZINI, Ezio, JEGOU, François. **Sustainable everyday. Scenarios of Urban Life**, Edizioni Ambiente, Milano, 2003.

MENDES, Mariuze Dunajski, MONTEIRO, Beany Guimarães, Design Social Dimensions. Perspectives and approaches to Solidarity Economy. In: CESCHIN, Fabrizio; VEZZOLI, Carlo, ZHANG, Jun (eds.). **Sustainability in Design: Now! Challenges and Opportunities for Design Research, Education and Practice in the XXI Century** Volume I, 2010 ISBN- 13: 978-1-906093-54-9.

MONTEIRO, Beany Guimarães (2008), “Preservar o saber tradicional e inventar sinergias: duas referências para contribuir com a concepção da rede de Inovações Sociais Solidárias”. Texto para a discussão de criação de uma Rede de Inovação Social Solidária. UFRJ, Pro-Reitoria de pesquisa, 31 de julho de 2008. Available on: <http://lidis.ufrj.br/publicacoes/Design-e-inovacao-social-solidaria.pdf>

MONTEIRO, Beany Guimarães, “Design & Inovação Social. Práticas de atuação e uso do Design em contextos locais”. In: Araújo Filho, Targino / Thiollent, Michel Jean-Marie, **Metodologia para Projetos de Extensão: Apresentação e Discussão**. Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) – São Carlos: Cubo Multimídia, 2008.

MONTEIRO, Beany Guimarães, “The construction of autonomous knowledge in design research”. *Strategic Design Research Journal*, 2(3): 88-91 novembro-dezembro ©2009 by Unisinos - doi: 10.4013/sdrj.2009.23.02. Disponível em: <http://www.unisinos.br/sdrj/pdf/72.pdf>, 2009.

MONTEIRO, Beany Guimarães, “Conhecimentos autônomos em Design: assimetrias de um campo de ação. *Revista interFACES*, n. 14, vol I, janeiro-junho 2011. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Centro de Letras e Artes, 2011.

MONTEIRO, Beany, BARTHOLO, Roberto, “Design and Production Engineering. Some moving frontiers of the engineering education in Brazil”. In Rajarshi ROY (Editor), **Engineering Education**. Perspectives, Issues and Concerns. Shipra Publications, India, 2009.

MULGAN, Geoff, **The process of Social Innovation**. In: <http://www.mitpressjournals.org/loi/itgg>

PENIN, Lara. Strategic design for sustainable social innovation in emerging contexts: framework and operative strategies. PHD Thesis, Politécnico de Milão. Milão, 2006.

ZAOUAL, Hassan, *Nova Economia das Iniciativas Locais: uma Introdução ao Pensamento Pós-Global*. Rio de Janeiro: DP & A Ed., 2005.

¹O original deste artigo foi publicado na forma de um ensaio na Revista Interfaces, número 14, vol. I/ janeiro-julho de 2011 com o título: Conhecimentos Autônomos em Design: assimetrias de um campo de ação. Para detalhamento ver: www.cla.ufrj.br/links/interfaces.html

²Essa pesquisa tem apoio do CNPq desde 2010, com bolsa de longa duração: Desenvolvimento tecnológico e extensão inovadora (DT-2)