

Reflexões sobre política, sociedade e democracia no design: um imaginário em construção

Reflecting on politics, society and democracy in design: building an imaginary

BRASIL, Lívia; Doutoranda; Universidade de Lisboa

liviamaia.brasil@gmail.com

O presente texto é fruto das reflexões sobre conceitos estruturantes na concepção de um estudo em curso sobre questões políticas e sociais no design, em uma investigação de doutoramento em curso na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa. Este texto apresenta algumas relações já estabelecidas no estudo entre política, sociedade e design como um campo em construção, que recai no imaginário do pensamento social do design que se manifesta em suas muitas representações materiais e discursivas. Como por exemplo, desde as manifestações simbólicas a criação de novos campos de atuação do design em espaços democráticos.

Palavras-chave: Design; Sociedade; Imaginário

This document aims to present some of the reflections on structuring concepts of an ongoing PHD research at the University of Lisbon. This text presents some relationships already established in the research, between politics, society and design as field under construction, which falls into the imaginary of social design thinking that manifests itself in its many material and discursive representations. For example, from symbolic manifests to creating new fields of design activity in democratic spaces.

Keywords: Design; Society; Imaginary.

1 Introdução

Nos últimos dois anos, com a pandemia e o isolamento a que fomos obrigados, voltamos ao antigo debate sobre como o design pode influenciar nas relações entre os indivíduos e a sociedade, em especial em contextos de crise. A natureza das relações humanas (sociais, culturais, econômicas, ecológicas, políticas) não é um tema habitual de conversação entre designers embora o design ofereça competências para agir nestas áreas assumindo posições em áreas estratégicas da sociedade (Margolin, 2002).

Segundo Gui Bonsiepe (2011), a superficialidade do discurso do design é um desvio para a análise crítica das suas atividades que se distanciaram de uma perspectiva humanista que ele caracteriza como sendo o pensamento projetual que contribui para os desafios sociais que devemos enfrentar. Segundo o autor, tais discussões devem ser abordadas e discutidas no meio acadêmico, uma vez que as universidades se constituem por si só como agentes de mudança da sociedade (Bonsiepe, 2011).

No âmbito da pesquisa em curso, que tem como objetivo gerar um contributo para o ensino do design, entendemos que para abordar essas questões, é preciso também refletir sobre o caráter do saber acadêmico e sobre os desafios de diferentes conjunturas sociais, intelectuais e estruturais que recaem sobre as universidades, pois é através delas que formamos novos designers.

Já dizia Darcy Ribeiro em sua icônica obra “A Universidade Necessária” (Ribeiro, [1969] 1975) onde fez uma análise sobre as múltiplas crises, conjuntural, estrutural, intelectual, política e ideológica nas Universidades e sobre a necessidade de reformas para que elas se adaptem às questões pós-modernas. Apesar da 1^a edição ter sido lançada em 1969 e de ser uma revisão de casos na América Latina neste período, a obra continua atual em sua leitura como um todo, considerando o atual contexto das Universidades públicas no Brasil, devido principalmente às crises, política e ideológica que enfrentamos atualmente com o atual Governo a promover cortes nos orçamentos da educação e promovendo perseguições ideológicas.

Apesar de situarmos o ensino superior como o contexto social de formação, a ideia central da investigação não é promover uma reforma do ensino superior ou reformular currículos nos cursos de design mas reunir conhecimento sobre questões sociais e políticas sobre democracia, cidadania, pela contribuição de manifestos, movimentos sociais, autores e linguagem ao longo da sua construção histórica e social. Pretendendo com isso, fundamentar o desenvolvimento de um contributo, contextualizado com as realidades, crises e dinâmicas sociais do mundo contemporâneo, contribuindo assim para a formação crítica e socialmente consciente de novos designers.

Esta relação entre design e sociedade é própria da nossa atividade, representada em diferentes manifestações como discursos, teoria, produtos, serviços e linguagem (imagéticas ou não). No presente texto, apresentamos algumas reflexões levantadas no curso da investigação. O presente texto reúne reflexões e recortes do estado da arte da pesquisa.

2 Revisitando design e sociedade

Ao cruzar com a instituição imaginária de sociedade, concebida por Cornelius Castoriadis (1982), é fácil perceber como o conceito de imaginário social é intrínseco à atividade do design. Este que está sempre, de algum modo, ligado à história dos movimentos sociais e políticos da sociedade onde opera, constitui-se também como processo pelo qual esta mesma constrói objetos para si que refletem seus próprios objetivos e valores. A relação entre os sujeitos e esses objetos ou coisas sociais instituídas pela própria sociedade que os criou, é o que a caracteriza como ela é e não como sendo outra, eles são a expressão simbólica dos seus desejos, necessidades e funcionamento (Castoriadis, 1982).

O conceito de sociedade em Castoriadis perpassa a ideia de que ela deva ser pensada como a coexistência de muitas partes com o todo. Ou seja, de vários domínios da atividade social como a política, a economia, a justiça, a religião (...). Essas atividades sociais só coexistem e resistem se postos em relação com a organização da vida em conjunto pois foram instituídos como são pela sociedade. Os objetos que criamos nos refletem por serem significações operadas por um imaginário, e a instituição dessas significações é o que torna possível aos

indivíduos perceberem as coisas ou as representações do grupo social em que participam (Castoriadis, 1982).

Por exemplo, se pensarmos que numa sociedade escravocrata a escravidão fosse uma coisa natural, ou que em algum dado momento ou sociedade o Apartheid e a segregação e discriminação racial tenham sido “aceitos” ou consideradas “normais”, pode-se atribuir a isso, que àquele grupo social foi instituído um modo de pensamento. Dessa forma, para que ocorra uma transformação dos valores e princípios que formam este pensamento é necessário a mobilização do fazer social e político pelos sujeitos e instituições dessa sociedade, como afirma o autor

A autotransformação da sociedade diz respeito ao fazer social - e portanto também político no sentido profundo do termo - dos homens na sociedade e a nada mais. O fazer pensante e o pensar político - o pensar da sociedade como se fazendo - é um componente essencial disso. (Castoriadis, 1982, p.418).

Outro exemplo, no Brasil, na década de 80, passamos pelo processo de reabertura política e de (re)democratização após 21 anos de ditadura militar. Nesse período, as mobilizações populares foram fundamentais para a construção de novos atores sociais, desde a reorganização de partidos políticos ao ativismo cultural, artístico, cujo acervo desde período é de fundamental relevância histórica para compreendermos os processos de transformação social e crítica da sociedade naquele dado momento. Pode-se dizer que houve um desejo de transformação, guiado pela esperança de tempos melhores, mobilizando assim o pensamento e o agir político daquele grupo social.

O design é sem dúvidas uma atividade social. Ao longo da história, a sua atuação em diversos campos mobiliza processos, discussões e espaços no seu agir político em contextos sociais dados, é uma atividade social feita de pensamento e de estudo. Construindo o referencial teórico da tese, deparamo-nos com o livro de Mário Moura, professor na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto – “O design que o design não vê” (2018). No livro, que é resultado da sua tese de doutorado, Moura (2018) é taxativo quando diz que “o design é como tudo no mundo, político”, explica que o design se transforma de acordo com os contextos ao mesmo tempo em que é reflexo de tudo isso, portanto, nunca será universal ou neutro ou apolítico. É sobretudo uma ferramenta social, com implicações sociais, e já o era antes do “social” se tornar um subgênero do design. E dessa forma, a atuação do designer pode tanto melhorar uma situação anterior, feita para e por bem, como pode também ser operado para prejudicar intencionalmente indivíduos ou comunidades (Alter, 2018; Heller, 2008; Nodder, 2013; O'Connor, 2008).

Segundo Heller (2008) quando Wilhelm Deffke desenhou a cruz suástica para ser usada como símbolo do terceiro Reich, ele não podia ter a consciência da gravidade do seu uso (e, ainda segundo Heller, não terá tido também capacidade de recusar a utilização do símbolo pelo Führer, “que usurpou” o seu desenho), pra citar um exemplo. No entanto, o uso da suástica como motivo decorativo, aliado ao nacionalismo e ao uso de símbolos étnicos pelo design da época, não foi de todo original (Moura, 2018).

O movimento moderno trouxe consigo uma série de propostas para o homem que se traduziram em formas visuais (e outras, obviamente), os movimentos fascistas do século XX vêm na comunicação visual um aliado indispensável e esta, por sua vez, revoluciona-se para responder a estes ideários (Heller, 2008). Podemos também pensar outros exemplos de designers que propõem linguagens gráficas inovadoras por estarem a responder a um programa social: John Heartfield no início do século XX (Heartfield et al., 2020), Irmã Corita Kent

(Ault & Corita, 2006), o colectivo francês Grapus e as suas várias ramificações (Ne Pas Plier [Gérard Paris-Clavel], Nous Travailons Ensemble [NTE - Alex Jordan, Ronit Meirovitz & Anette Lenz], Atelier de Créa9on Graphique [ACG - Pierre Bernard, Dirk Behage & Fokke Draaijer]), Gunter Rambow na Alemanha ou James Vitore (Vitore, 2010) nos EUA ou colectivo “Adbusters” no Canadá (Lasn, 2006).

O design juntamente com seus processos é naturalmente mutável no tempo e no espaço, embora que conscientemente não perceba suas próprias transformações (Moura, 2018). Dessa forma, ao pensarmos na sua atividade social buscando estabelecer elos com a dimensão política, deveríamos supor que na sociedade atual, o conceito de design para a sociedade (e não design social) ao invés de design político, abrange uma atuação ainda maior no nosso campo, voltada para as questões sociais de pluralidade, diversidade, acesso a informação, equilíbrio racial, transparência, liberdade e igualdade que deveriam existir nas democracias modernas (Dahl, 1997).

Na investigação, optamos não utilizar o termo design social e sim design para a sociedade propositalmente. Compreendendo o termo design para a sociedade como sendo viver e agir em sociedade na relação que se constitui entre o social e o coletivo e individual. A popularidade bem como uma ampla gama de sentidos e possibilidades de aplicação do termo design social na Academia e em diferentes setores e organizações justificam a discussão entre autores como Resnick (2019) Margolin (2002), e Clarke (2015) que argumentam que o design já é por essência social, tendo as pessoas consciência disto ou não.

Segundo Elizabeth Resnick (2019) partindo do pressuposto que o atributo “social” não diz respeito apenas a projetos para causas sociais e sim para a realidade complexa que abrange todas as sociedades, o caráter social do design estaria presente em todas as suas áreas e campos. Aumentando o caldo, Alison J. Clarke argumenta que no seu melhor, o design social é uma prática de empatia para com o outro e por analogia, um presente para o coletivo, referindo-se a projeção de ajudar ao outro no sentido em que, sendo o contexto uma expressão não obrigatória, a relação ideal e recíproca seria um contraponto ao racional e comodidade social.

Já Victor Margolin (2002) sugere que quando Papaneck (1972) apresentou a ideia do design social para chamar atenção para a prática fora do mercado ou em prol do social, ele não reconheceu que os problemas apontados no seu livro-manifesto eram oriundos de um sistema social e político já disfuncional que precisaria por si só de um redesenho para abrir condições para uma nova prática. Diante de tais argumentos, e da ampla discussão da ausência de clareza sobre a característica “social” do design, optamos por design para a sociedade que melhor nos aproxima do agir, do pensar e das esferas da vida social, que são campos que pretendemos abordar na investigação que está em curso.

Estamos buscando expandir este viés utilizando a ideia de vida como *bíos* (Aristóteles (384-322 a.C) e Sodré (2002). Fomos resgatar em as três formas de vida do homem, as quais ele chama de *bíos*. As três esferas existenciais de que fala o filósofo são diferenciadas pela forma de interação do homem com o seu mundo. As esferas da vida contemplativa *bíos theoretikos*, do prazer *bíos apolausticos* e do agir político *bíos politikos*, o comunicólogo Muniz Sodré acrescentou a estas, uma quarta proposição, a de *bíos midiática*, que é estabelecida pela relação com a mídia, feita de informação, espelhamento e novos costumes, onde adquirimos e guardamos novas referências simbólicas, políticas e a consciência contemporânea.

Pensando as esferas existenciais de que fala Aristóteles e Sodré como campos de atuação ou contextos de realidades que constroem a visão de mundo, não só individualmente, mas como grupo que compartilha escolhas, ideologias e territórios, tentaremos compreender como

“perceber” a atuação do design na sociedade onde opera criando relações simbólicas. A conclusão é de que o mundo real é constituído por todas essas esferas, portanto, o projeto para uma sociedade “ideal” deveria sempre abordar situações reais, vividas no mundo real e criadas por ações no mundo real como argumenta Margolin (2002).

Sobre um projeto de sociedade ideal, Margolin questiona como vislumbrar um mundo baseado em justiça, equidade e igualdade. Para o autor, a chave seria envolver muitas pessoas, designers, educadores, estudantes, para pensar sobre como a sociedade deveria existir, mas que deve se começar pensando no que fazemos e o que podemos fazer para chegar a essas questões. Como podemos nos inspirar para agir e o que somos capazes de fazer. Quando todas as entidades e instituições funcionam bem, o design é uma atividade produtiva que leva à ações positivas. Quando não, o design abandona as razões que são fundamentais para essa disfunção que se transformam em obstáculos para mudanças significativas, argumenta Margolin (2002). O crescente interesse do design pelo bem ou pela mudança social, mesmo que a nível de representação está crescendo nas profissões e na comunidade acadêmica do Design. De acordo com o autor compreender as complexidades e a disfunção nos sistemas sociais torna o designer mais apto para atuar dentro dos contextos que se apresentam na vida em sociedade (Margolin, 2002).

A visão de Margolin é de que as profissões de design não têm sido particularmente boas em fomentar uma inteligência tão crítica entre seus profissionais e que embora estudiosos argumentem que os designers precisam pensar mais criticamente sobre o que eles estão fazendo e as condições em que eles trabalham, esses argumentos ainda precisam alcançar um lugar dentro da consciência de design profissional, onde são centrais para a maneira como cada designer pratica (Margolin, 2002). Cameron Tonkinwise coloca que as sociedades enfrentam hoje complexos desafios sociais e em diferentes esferas que demandam novos tipos de respostas e soluções, o autor é um crítico das abordagens nas ações do design frente às questões da sociedade (Tonkinwise, 2015).

Nesta frente, Margolin defende que é necessário traçar uma estratégia de ação social em uma escala global com a confluência e colaboração de estudantes e profissionais do design no sentido de gerar novas formas de projetar, novos olhares, novas metodologias e novos valores. Já para Bonsiepe, um posicionamento frente às questões societais e a postura crítica no exercício do design é não apenas desejável como indispensável para se fugir da armadilha da indiferença e do conformismo diante dos desafios da contemporaneidade, que dizem respeito a sociedade mais do que nunca especialmente frente a um posicionamento na atuação diante das crises democráticas (Margolin, 2002; Bonsiepe, 2011).

3 Design e democracia?

De acordo com a cientista política Shantal Mouffe, as sociedades não foram preparadas para enfrentar a esses desafios a que se referem os autores supracitados. Para Mouffe, as transformações que vivemos, ainda decorrentes do processo de globalização, requerem uma compreensão da construção de identidades políticas coletivas e da variedade de relações sociais. Seria necessário compreender que o agir político não é algo que tem um lugar específico e determinado nas sociedades democráticas, mas que todas as relações sociais podem ser espaços de debate, de resistência e de participação, nas democracias (Mouffe, 2003). De acordo com Moura, a fundação da sociedade democrática é o debate, e não há design sem sociedade. Da mesma forma não podemos pensar uma sociedade sem a atuação do design. Portanto, os debates que cercam os contextos sociais são também nossos.

Questões como os direitos humanos, do feminismo, do papel dos gêneros, das etnias e da diversidade religiosa, estão sempre no cerne das crises nas democracias. No entanto o design, sob a bandeira da globalização, por muito tempo manteve seu discurso refletido nos interesses hegemônicos das economias dominantes (Bonsiepe, 2011). De acordo com Mouffe (2003) os modelos dominantes de democracia obstruem o entendimento sobre essas crises. A autora afirma que a nossa sociedade não comprehende esses fenômenos pois acreditamos que essas questões e conflitos vêm de uma era pré-moderna e que os “pensadores democráticos liberais não comprehendem a proliferação atual dos particularismos e a emergência de antagonismos” (Mouffe, 2003, p.12).

Nos últimos anos vimos Ezio Manzini juntamente com Victor Margolin levantar a bandeira da democracia no campo do design e ascender a discussão dos espaços para o trabalho do designer na construção da democracia. Se o designer pode trabalhar para o primeiro, segundo ou terceiro setores poderá certamente encontrar espaço de atuação nesta dimensão social - que une os três setores - que é a contribuição para a melhoria do sistema democrático.

Embora o termo utilizado em seu manifesto seja *Design for democracy*, Manzini sugere que *democratizar* enquanto verbo, possui maior força no agir político, abrange mais pensamentos e realidades e mantém o dinamismo necessário que remete a ação. De acordo com o autor, a democracia não se pode ser projetada como qualquer produto ou serviço, não pode ser imposta ou retirada, mas pode emergir da construção de uma dada comunidade. Aponta também que a democracia plena não pode ser alcançada, mas efetivada pelo processo de democratização da sociedade em que decorre (Manzini, 2019). Em sua obra *Politics for the every day* o autor descreve democracia como sendo

Um espaço passível de dialogar, fazer decisões, aceitar regras sociais graças a possibilidade de expressão e influenciar resultados de que todos temos, ou que deveríamos ter. O caminho da construção dessa regras pode ser muito diferente. Depende em se ter disponível competências e valores, que para Dewwy são educação, interesse pelo bem comum, habilidade crítica, e a vontade em colaborar e compartilhar com a comunidade. Por outro lado, a difusão dessas competências e valores na sociedade é, para todos os propósitos, parte do bem comum. Uma parte tão importante disto para a democracia é que atingir o bem comum só é possível por meio dessas competências e valores compartilhados na democracia.¹ (Manzini, 2019, p. 100-101)

Uma democracia resiliente, “aberta e tolerante”, que acolhe e promove a diversidade, um “*regime capable of learning*” (Manzini, 2019). Por essas características, Manzini argumenta que a democracia não é apenas uma ferramenta neutra para conversação social, mas que é um conjunto de espaços onde experiências e comportamentos individuais, e de pequenos grupos, são valorizados e compartilhados com a comunidade, onde bens comuns que constituem a base sobre a qual ações, projetos colaborativos e práticas podem florescer e onde podemos expressar o pensamento criativo e projetual, potencializando outras capacidades, como ponderar as experiências, refutar, argumentar, debater, influenciar, mudar de opinião, criar conhecimento, desenvolver habilidades sociais. Dessa forma, Manzini defende a criação de espaços públicos para o trabalho do design nas democracias, para promover o interesse comum e transformar conversação em ação para alcançar mais pessoas que possam colaborar e trabalhar juntos para a mudança (Manzine, 2019).

¹ Tradução nossa.

Para a investigação, refletir sobre esses espaços de atuação e sobre a agenda do design para a democracia, é essencial no sentido em que buscamos uma contribuição para a formação de novos designers em contextos democráticos. No entanto, sem perder de vista como historicamente esta atuação tenha tomado forma ao longo dos anos, o que não é necessariamente um assunto abordado na Academia. A nível de representação e de projetos acadêmicos, são inúmeros os projetos e pesquisas de intervenção sociais.

Uma das hipóteses com a qual trabalhamos é a de que podemos melhorar a consciência crítica, social e política entre os estudantes de design se promovermos ações pedagógicas e competências para este fim. Claro, pode parecer óbvio, sabemos que muitos dos projetos a nível acadêmico se situam no que alguns autores chamam de “empreendedorismo social”, que nada mais seria que projetos voltados a resolução de problemas em contextos próximos à sua realidade ou na sociedade onde vivem. O que questionamos é a que ponto esses novos designers se aprofundam em um conhecimento crítico-histórico-cultural para que a sua orientação projetual não seja formada apenas a nível ideológico, mas pensando em um design mais informado e assim mais consciente sobre os setores em que deseja atuar e como atuar.

Buscamos um tipo de intervenção que caiba ao design neste sentido, quais espaços estamos dispostos a ocupar ou se devemos construir o nosso próprio espaço de ação. No que tange o estudo em curso, buscamos compreender como instituir no ensino do design competências, espaços, ou condições que possibilitem formar cidadãos-designers visando capacitar profissionais para novos mundos que pensem sobre si e sobre “sua atuação como cidadãos ativos, equipados para ter influência, com pensamento crítico e confiantes em encontrar novas formas de envolvimento e ação” (Crick, 2002, p. 114). Em especial, como já citado, em espaços ou lógicas democráticas, buscando também que tipo de intervenção pode-se fazer no ensino para despertar ação e pensamento político para além do ativismo cibernetico e para além dos trabalhos acadêmicos.

4 Um imaginário em construção

O imaginário é uma força coletiva que gera sociedade, cultura e individualidade, sobre este conceito reunimos algumas proposições. Resgatamos em Jacques Lacan a concepção de que o imaginário opera no cruzamento entre linguagem, sujeito e realidade, fazendo uma analogia aos processos de design. Da ciência do imaginário de Gaston Bachelard apreendemos que este reside na convergência entre a representação das ideias e as próprias ideias, e na construção de intersubjetividades. Segundo Castoriadis o imaginário é um universo de significações com papel fundador na identidade de um grupo e na formação do seu pensamento social (LACAN apud WULF, 2000; Bachelard; 2002; Castoriadis, 1982).

Os chamados imaginários circulam em espaços de interdiscursividade, ou seja, na memória, no já dito, nos sentidos institucionalizados e admitidos como naturais entre os grupos e em sociedade que sustentam a ideologia entre eles e os julgamentos que os grupos fazem dos fatos sociais. Os valores, imagens e sentidos materializados no imaginário de uma sociedade ou de um grupo social fazem parte da formação de uma concepção de realidade na qual se encontram as sustentações dos diversos discursos das diferenças esferas da vida deste grupo, social, cultural, política e o que mais constitui a sua natureza.

Esta noção universal de imaginário nos serve para abordar um espaço de reflexão que consideramos estar em construção. Quando propomos um imaginário social ou político no design nos referimos a pensar as representações da política ou da participação política no design em suas diversas formas de manifestações simbólicas como um campo de conhecimento próprio, deslocando o interesse do “objeto” de design, para as relações,

fenômenos e processos envolvidos no pensamento social do fazer, da mensagem, das condições de produção deste objeto e dos atravessamentos com campos da sociedade e do conhecimento cujas relações embora sempre estiveram presentes não são necessariamente abordadas.

Compreendemos que quando falamos em representações nos referimos a fragmentos de realidades que expressam recortes de ponto de vista materializadas simbolicamente em linguagem. Esta linguagem no design se materializa em discurso, em comunicação, em manifestos, em projetos, em objetos, em serviços, em espaços próprios de atuação dentro da sociedade criados para conceber imagens de mundo e seu produto social e histórico (Escorel, 2000).

Sabemos também que na construção de qualquer sistema de representação de mundo, infere-se uma relação ideológica. Com o design não é diferente. O design não se faz neutro, como já citado anteriormente, é no mínimo uma atividade política e ideologicamente formada e informada. E ainda, os discursos oriundos da sua prática são por definição marcados por condições sociais e formados por um pensamento social, de um grupo social que possui imaginário próprio, (Escorel, 2000), do campo das representações da própria formação e prática profissionais como também pelos contextos que atravessam a sua atividade.

Para explicar à grosso modo a nossa abordagem, estabelecemos a proposição da existência de um imaginário político no design. No contexto da investigação este imaginário refere-se ao conjunto de todas as imagens e representações produzidas (Bachelard, 2002), abertas à compreensão, captação, subversão, à transformação, na construção de relações que sustentam pilares de compreensão sobre a política ou sobre o agir político e social, sob o ponto de vista da ação e da linguagem pela qual o design se manifesta. Para expor essas relações, suas múltiplas dimensões e complexidades, para visualizar como se constituiu esse imaginário ao longo dos anos e como se manifesta em forma e linguagem no design, estamos desenvolvendo um método cartográfico baseado na cartografia simbólica de Boaventura de Sousa Santos (1988).

5 Considerações finais

Dizemos muitas vezes que o design é importante para a sociedade, mas será que as sociedades e os governos recorreram ao design para as ajudar a lidar com os problemas reais? Por exemplo, a pouco mais de dois anos o mundo tenta minimizar os efeitos de uma pandemia global causada por um vírus. Com esta crise sanitária acompanhados, como nunca antes, o trabalho de médicos, epidemiologistas, psicólogos, militares, virologistas, biólogos, matemáticos, estatísticos. No entanto, se olharmos de perto, grande parte das soluções para o coletivo ainda hoje perpassam a educação e a comunicação que orientam como viver, conviver e trabalhar segundo protocolos de segurança sanitária neste novo contexto pandêmico. Apesar disso, ao menos entre Brasil e Portugal (onde temos dois exemplos extremos do que correu muito bem e do que correu muito mal) os governos não parecem ter pensado no design para resolver a grande questão da comunicação para esta crise, focando apenas nas máscaras e interfaces informáticas para o distanciamento social e o *home office/home consuming*.

Enquanto grupo profissional, os designers não costumam reclamar para si a sua contribuição para a sociedade. Embora muito se fale em design social ou para inovação social, cremos que esta responsabilidade não faça parte do DNA dos profissionais dos designers da comunicação, em parte porque ela também não faz parte da matriz do ensino, ficando ali pelo campo das representações em experiências pontuais em disciplinas projetuais, e não como base sustentadora do currículo.

Neste sentido, não encontramos hoje um consenso sobre como desenvolver e sistematizar competências de ensino (humanas e projetuais) que venham amparar a formação e a atuação crítica, responsável e ética do designer (na verdade esta questão é transversal e não pertence só ao design mas a todas as atividades intelectuais humanas em maior ou menor grau), alinhadas à atual conjuntura onde o design pode ocupar espaços enquanto campo de conhecimento e como ferramenta para a transformação social, tecnológica e democrática nas questões relacionadas à sociedade.

A investigação em curso servirá para reunir conhecimento sobre o imaginário do pensamento social do design sobre os temas política, cidadania, democracia e sociedade tendo em vista gerar, ou contribuir para, uma fundamentação teórico-crítica da educação sobre o pensamento do agir político no design, no âmbito do ensino superior. Apesar destes temas não serem novos, sabemos que as mudanças geracionais e a crescente mercantilização do ensino do design têm afastado estas questões para a periferia das preocupações pedagógicas no design de comunicação.

Para a sociedade atual é crucial que os designers entendam claramente sobre os contextos onde operam. Os cenários de crises ambientais, democráticas, sanitárias e econômicas que enfrentamos hoje exigem repensar velhos conceitos, reformular questões e encontrar novas soluções de maneira mais eficaz (Cardoso, 2012). Por isso, a investigação também propõe a reflexão e debate dos propósitos da atividade, independente de ideologias e posicionamentos políticos; e tendo em vista achar caminhos para o ensino para uma atuação mais engajada, participativa e cidadã; o reconhecimento de mundo e aquisição de habilidades humanas; e o desenvolvimento de competências profissionais sem dissociar a técnica, da produção de conhecimento e da ética da responsabilidade social.

O design é uma disciplina que está na base para a projeção de futuro da sociedade. Dessa forma, entendemos que o ensino do design venha a ser uma ferramenta de prática social desde que façamos a reflexão acerca dos temas e valores que são capazes de mobilizar uma consciência crítica e reflexiva sobre nosso papel na sociedade, desde a atuação dos docentes à formação dos estudantes, em prol de uma atuação profissional mais consciente e fundamentada.

6 Referências bibliográficas

- ALTER, A. **Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked.** Nova Iorque: Penguin Press, 2018.
- ARISTÓTELES. **A política/Aristóteles.** Tradução de Nestor Silveira Chaves. Edição especial. Ebook Saraiva de Bolso, Coleção Livros para todos. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2011.
- Bachelard, G. **A Água e os Sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria.** São Paulo: Editora Martins Fontes, 2002.
- BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade.** São Paulo: Editora Blucher, 2011.
- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo.** Edição eletrônica. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CASTORIADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade.** 5a Ed. Lisboa: Guerra e Paz, 1982.
- CLARKE. A.J. **Émigré culture and the origins of social design.** In: RESNICK, E. **Social Design reader.** Edição eletrônica. Nova Iorque: Bloomsbury Visual Arts, 2019.

- CRICK. B. **Democracy a very short introduction.** Reino Unido: Oxford University Press, 2002.
- DAHL, R. **Poliarquia: participação e oposição.** São Paulo: EduSP, 1997.
- SCOREL, A. **O efeito multiplicador do design.** São Paulo: Editora Senac, 2000.
- HELLER, S. **Irons Fists: Branding The 20th Century Totalitarian State .** 1a Ed. Nova Iorque: Phaidon Press, 2008.
- MANZINI, E. **The politics of the everyday.** Nova Iorque: Bloomsbury Visual Arts, 2019.
- MARGOLIN, V; Margolin, S. **A social model of design: Isues of practice and research.** Design issues: 18, No 4, p. 24-30. Cambridge: MIT Press, 2002.
- Mouffe. C. (2003). **Democracia, cidadania e a questão do pluralismo.** Artigo apresentado no II Seminário Internacional Educação Intercultural, Gênero e Movimentos Sociais: identidade, diferença e mediações, promovido pela Rede Rizoma e realizado em Florianópolis (SC). Disponível em: Revista Política e Sociedade Vol 2 No 3, 2003, ISSN 2175-7984. Tradução de Kelly Prudêncio. PPGSP/UFSC.
- _____. MOUFFE, C. **The Democratic Paradox.** Lisboa: Verso, 2009.
- MOURA, M. **O design que o design não vê.** Lisboa: Editora Orfeu Negro, 2018.
- NODDER, C. **Evil by design: Interaction design to lead us into temptation.** Wiley Press, 2013.
- O'CONNOR, D. **God, evil, and design: An introduction to the philosophical issues.** Nova Jersey: Blackwell Pub, 2008
- RESNICK, E. (2019). **Social Design reader.** Edição eletrônica. Nova Iorque: Bloomsbury Visual Arts, 2019.
- SODRÉ, M. **Antropológica do espelho.** Petrópolis: Editora Vozes, 2002.
- TONKINWISE. C. (2015). **Is social design a thing?** In: RESNICK, E. (2019). **Social Design reader.** Edição eletrônica. Nova Iorque: Bloomsbury Visual Arts, 2019.