

# **DESIGN, CIDADANIA E SOCIABILIDADE: UM ESTUDO SOBRE CONSTRUÇÃO DE RELAÇÕES SOCIAIS E AÇÕES CIDADÃS**

**Aluno: Anna Luiza Braga**

**Orientador: Vera Damazio**

## **Introdução**

Este trabalho faz parte da pesquisa desenvolvida no LabMemo (Laboratório Design Memória Emoção) da PUC-Rio sobre Design Emocional e que parte do pressuposto que produtos e serviços, além de desempenhar funções mecânicas, também mediam relações sociais e afetam o comportamento e atitudes do usuário e da sociedade. Neste sentido, é importante entender o ato de projetar não apenas como um meio de criar e desenvolver produtos, mas também ações mediadoras de relações sociais, cidadãs e sintonizadas com o bem coletivo.

Este trabalho tem como foco a relação entre Design, Cidadania e Sociabilidade, perspectivas apresentadas a seguir:

**Design & Cidadania:** Viabiliza produtos e serviços que promovem comportamentos responsáveis e em prol do bem coletivo, encorajando atitudes humanitárias e cooperativas.

**Design & Sociabilidade:** Viabiliza produtos e serviços que promovem interações sociais, conectam pessoas e tornam o convívio entre elas mais harmonioso.

## **Objetivos**

Este trabalho consiste na identificação, organização e apresentação de produtos e serviços que ilustram as duas perspectivas acima apresentadas e na leitura de publicações que trataram da relação entre Design, Cidadania e Sociabilidade. Seu principal objetivo é colaborar com subsídios teóricos e metodológicos para o desenvolvimento de processos de inovação em projetos de Design relacionados à Sociabilidade e Cidadania.

Seus objetivos específicos são: realizar levantamento e fichamento bibliográfico de fontes teóricas sobre a relação entre Design, Sociabilidade e Cidadania; realizar levantamento e fichamento de exemplos de produtos e serviços que contribuam para ações mediadoras de relações sociais e cidadãs; organizar e disponibilizar os exemplos levantados, facilitando estudos sobre a relação entre Design, Cidadania e Sociabilidade.

## **Metodologia**

A primeira fase deste trabalho foi dedicada ao fichamento bibliográfico de fontes teóricas relevantes para a relação entre Design, Sociabilidade e Cidadania. Ela incluiu títulos tais como: *Citizen Designer, Perspectives on Design Responsibility* (2003), organizado por Steven Heller e Véronique Vienne; *Introduction: Design and citizenship* (2010), de Cynthia Weber; *Comunicação para mudança: estratégias e dificuldades* (1996), de Jorge Frascara.

Esta fase teve como principal resultado a identificação de três diferentes perspectivas da relação entre Design, Cidadania e Sociabilidade:

A primeira caracteriza-se pela discussão da responsabilidade do designer enquanto cidadão, profissional e artista. A segunda pela discussão de exemplos de projetos que tem como fim gerar ações cidadãs. A terceira perspectiva caracteriza-se pela discussão de ações do design em que características de práticas cidadãs, como união e engajamento, são utilizadas em projetos voltados a efeitos sociais.

A segunda fase foi dedicada ao levantamento e fichamento de exemplos de projetos e produtos que mediam relações sociais, cidadãos e sintonizadas com o bem coletivo, em diversos sites, livros e artigos do campo. Ela incluiu produtos tais como:

1. “Vampire Party”, um evento organizado pelo Cruz Vermelha da Hungria e pela companhia de telecomunicações Djuice. Sua proposta era encorajar a população, especialmente jovens, a doar sangue, abordando a causa de maneira divertida e inesperada: uma festa com tema de vampiros, onde a taxa de entrada era a doação de sangue. O evento foi um sucesso, com mais de 25 litros de sangue doados em poucas horas.
2. “Eurocities Dinner”, um evento organizado pela empresa Polar Design para a cidade de Barcelona, que recebia prefeitos de diversas cidades européias para trocar idéias e futuros projetos. A proposta foi estimular a interação entre os convidados de forma/modo menos formal. Para tanto, foram desenvolvidas toalhas de mesa que incentivavam os convidados a partilhar suas opiniões, sugestões e sentimentos, criando através delas um diálogo ativo.
3. “Bottle Bank Arcade”, um projeto desenvolvido para o Volkswagen's The Fun Theory, um site cuja proposta é mudar os comportamentos e atitudes da sociedade de maneira divertida. A proposta do “Bottle Bank Arcade” era incentivar a reciclagem de garrafas de vidro de uma maneira inesperada e divertida. Foi desenvolvida uma instalação composta por uma caixa com buracos e luzes em cima de cada um dos buraco. O objetivo era colocar as garrafas no buraco correspondente à luz que piscava, coletando pontos. Em apenas uma noite a instalação foi usada por cerca de 100 pessoas, enquanto apenas 2 visitaram o depósito de reciclagem convencional.

A terceira fase foi dedicada à organização e disponibilização na internet dos exemplos coletados na fase anterior.

### **Conclusões**

O design pode, e deve, ter um grande papel na promoção de ações sociáveis e cidadãos. Para isso é importante, como sugere Jorge Frascara (1996), que designers não projetem considerando a interação entre pessoas e objetos, mas entre pessoas e pessoas. E também que não foquem somente o produto da ação do design, mas seu efeito nas pessoas. O significado e propósito dos projetos de design não devem estar no produto, e sim na promoção de realidades mais desejáveis (Frascara, 1996).

Em uma próxima etapa seria importante identificar métodos e estratégias para o desenvolvimento de projetos com foco em Cidadania e Sociabilidade.

Esse trabalho resultou no artigo “Design and citizenship: first questions about a possible and desirable design approach” para a MX Design Conference 2011: Design without borders que será realizado no mês de outubro próximo na Cidade do México.

### **Referências**

- 1 - FRASCARA, J. Comunicação para mudança: estratégias e dificuldades (1996). Trad. Vera Damazio e Juliana Duarte Neves. In: Arcos Design 5, 2009.
- 2 - HELLER, S.; VIENNE, V. (Org.). Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility. Nova York: Allworth Press, 2003.
- 3 - WEBER, C. Introduction: Design and Citizenship. In: Citizenship Studies, vol.14, No. 1, 2010, p. 1-16.
- 4 - <http://essascoisasetal.blogspot.com/2010/12/festa-dos-vampiros.html> – acessado em 05/06/2011
- 5 - <http://www.polar design.es/works.php?id=16> – acessado em 05/06/2011