

Design, uma estratégia de articulação pelo bem comum

João Vitor Santos | Tradução: Ramiro Mincato

Ezio Manzini analisa as transformações do campo e demonstra como projetos colaborativos podem mudar pessoas e os mundos que as cercam

O professor Ezio Manzini compreende que é no projeto que residem as maiores potencialidades do design visto enquanto ferramenta colaborativa de transformação. “Um projeto é uma sequência de conversas e ações sobre o mundo, cujo objetivo é aproximá-lo do que se deseja que seja”, define. “É, portanto, designer, qualquer sujeito, individual ou coletivo, que intervém no mundo de maneira consciente. Isto é, ciente das próprias intenções e do campo de possibilidades de que dispõe”, acrescenta. Assim, é por essa perspectiva que provoca a pensar no design como instrumento agregador, partindo dos seus modos de operar até constituir redes que, pela soma de ações que podem congrega, têm em potencial a transformação. “Sabemos que o design é uma capacidade aplicável a todos os problemas complexos. E isso no que diz respeito tanto ao design difundido quanto ao de especialistas”, destaca.

Na entrevista a seguir, concedida por e-mail à **IHU On-Line**, Manzini ainda exemplifica. “Quem projeta é uma pessoa que participa de uma variedade de conversas e trabalha sobre um ambiente físico e biológico, que é seu contexto de vida, adotando estratégias que são, como veremos, seus projetos de vida”. Para ele, “em última análise, ‘inclusão social’ significa isto: pessoas diferentes que fazem coisas em conjunto” por um bem coletivo. “O design é um agente político porque, ao afetar os sistemas em que opera, também modifica as relações de força que se manifestam neles”, acrescenta. “Nesse modo de agir, o design também pode favorecer a vida democrática de uma sociedade. Pode, de fato, criar condições sistêmicas para que as decisões sejam mais próximas das pessoas diretamente interessadas”, completa.

Ezio Manzini trabalha na área de design para inovação social e, sobre esse tema, iniciou a Rede DESIS. Atualmente, é professor de Design para Inovação Social da Elisava-Design School and Engineering, em Barcelona; professor honorário do Politecnico di Milano; e professor convidado da Universidade de Tongji (Xangai) e da Universidade de Jiangnan (Wuxi). Entre seus livros mais recentes publicados, destacamos *Design, When Everybody Designs*. An Introduction to Design for Social Innovation (MIT Press, 2015) e *Politiche del Quotidiano*, Edizioni di Comunità (to be published in English as: *Politics of the Everyday*. Bloomsbury - February 2019).

Confira a entrevista.

IHU On-Line - Em seu livro, o senhor afirma que “todos fazem design” . Mas que design é esse? E como compreender a presença do design no dia a dia das pessoas?

Ezio Manzini - Para discutir este tópico é útil dar um passo atrás, e introduzir alguns conceitos de uso comum que se prestam a possíveis diferentes interpretações. Em particular, refiro-me à ideia em si de “projeto”, e àquelas que derivam dele, de “designer” (projetista) e de capacidade do designer. O conceito de "projeto" é muito rico e, ao longo do tempo, e em vários campos culturais, prestou-se a muitas definições. Para mim, neste contexto, um projeto é uma sequência de conversas e ações sobre o mundo, cujo objetivo é aproximá-lo do que se deseja que seja. Fazê-lo implica: avaliação crítica do estado de coisas, imaginação de como gostaríamos que fossem, disponibilidade do sistema de relacionamentos e ferramentas necessárias para implementar sua transformação. E isso, tanto no plano do seu funcionamento prático (problem solving), quanto do seu significado (sense making).

Desta definição deriva aquela de "projetista", entendida como qualquer pessoa que faz o que foi dito acima. É, portanto, designer, qualquer sujeito, individual ou coletivo, que intervém no mundo de maneira consciente. Isto é, ciente das próprias intenções e do campo de possibilidades de que dispõe (na verdade, ambas, tanto as intenções como o campo das possibilidades nunca são bem claras). Percebe-se que esta definição de designer é muito ampla e inclui não somente aqueles que institucionalmente operam como tal (aos quais me referirei como especialistas em design), mas também aqueles que, embora não sejam oficialmente designers, atuam no modo ora descrito. Portanto, quem projeta é uma pessoa que participa de uma variedade de conversas (e, portanto,

de formas sociais) e trabalha sobre um ambiente físico e biológico, que é seu contexto de vida, adotando estratégias que são, como veremos, seus projetos de vida.

Se cada um de nós pode fazê-lo, é porque, como seres humanos, somos todos dotados de capacidade de design: uma capacidade complexa que, por sua vez, resulta da combinação de diferentes capacidades humanas. São elas: senso crítico (que nos permite ver o que não se encaixa na realidade com a qual somos confrontados), criatividade (com a qual imaginamos como as coisas poderiam ser), capacidade de análise (para reconhecer e avaliar as restrições do sistema e os recursos disponíveis) e sentido prático (para implementar estratégias de ação que, tendo em conta as restrições, e fazendo o melhor uso dos recursos disponíveis, nos permitam chegar o mais perto possível do que havíamos imaginado).

Obviamente, a capacidade de design resultante, como todas as outras, não é a mesma para todos e, sobretudo, para ser utilizável quando realmente serve ser exercitada. Em outras palavras, a capacidade de projetar é como a de cantar: todos podem cantar, nem todos têm os mesmos dotes, mas todos, se praticarem, poderão cantar em um coral.

IHU On-Line - Até que ponto o design é capaz de fornecer estratégias de inclusão social?

Ezio Manzini - Acredito que, em última análise, "inclusão social" significa isto: pessoas diferentes que fazem coisas em conjunto. E que, para isso, quebram paredes físicas e bolhas de comunicação em que foram colocadas.

Naturalmente, os modos pelos quais isso pode acontecer são diferentes. O que conheço melhor é baseado na definição de estratégias colaborativas. Os resultados para os quais tendemos podem ser muito diferentes: jogar futebol, cuidar de um jardim, trabalhar em uma cooperativa, mas o modo para obtê-los tem aspectos comuns: o importante é que um projeto tenha sido pensado e colocado em prática.

IHU On-Line - No que consistem os conceitos de "design difuso" e de "design especializado"? Como interagem, e de que forma podem ser aplicados com vistas à inclusão social?

Ezio Manzini - Parece que já respondi, de alguma forma, à primeira parte desta pergunta: o design difundido é a expressão da capacidade humana de projetar. Dizia antes, todo mundo pode cantar em um coral. Mas isto não significa, para ficar na metáfora musical, que não se precise de um regente de

música que saiba treinar e coordenar o coral. O designer especialista é como o maestro de música. Estudou, desenvolveu suas habilidades com inúmeras experiências e, portanto, pode ajudar todo mundo a projetar. E a projetar em conjunto.

IHU On-Line - Que experiências podem ser indicadas no uso de design para o desenvolvimento de inovação social e sustentabilidade?

Ezio Manzini - Existem já muitas experiências em que se verifica boa colaboração entre design especializado e difuso. No meu livro, *Design When Everybody Designs*, mencionei várias. A que mais gosto é a experiência de vida colaborativa promovida na Itália pela Fundação Housing Social: a projeção de metodologias e instrumentos úteis em ativar processos de coplanejamento, capazes de ajudar os moradores de um complexo residencial a projetarem espaços e serviços que seriam gerenciados de forma compartilhada. E, ao fazer isso, produziram novo tipo de comunidade de vizinhos.

IHU On-Line - Em que consiste o conceito de "cidade colaborativa"? E qual é o papel do design na construção dessa cidade?

Ezio Manzini - O que quero com o cenário da cidade colaborativa é imaginá-la como rede de interações entre pessoas capazes e dispostas a colaborar. Seja "horizontalmente" entre pares, isto é, entre cidadãos, seja "verticalmente", entre cidadãos e instituições.

Como já disse antes, as diferentes interações colaborativas não acontecem por si mesmas, mas requerem a existência de um ecossistema favorável, isto é, de condições materiais, normativas e culturais que as tornem viáveis. Essas condições serão projetadas e realizadas. Como é óbvio, o design especializado pode desempenhar importante papel para que isso aconteça.

IHU On-Line - Que relação podemos estabelecer entre política e design? E até que ponto o design pode ser uma maneira para construir uma democracia?

Ezio Manzini - O design é um agente político porque, ao afetar os sistemas em que opera, também modifica as relações de força que se manifestam neles. É claro que o design não faz política da maneira como fazem, por exemplo, os partidos. Ou seja, o design, por si só, não defende um programa político articulado e completo (como fazem, ao invés, ou deveriam fazer, os partidos). Como dizia, o design é político, porque cria condições que incidem sobre os sistemas existentes. Por essa razão, portanto, podemos dizer que ele não faz política, mas é político em si mesmo.

Nesse modo de agir, o design também pode favorecer a vida democrática de uma sociedade. Pode, de fato, criar condições sistêmicas para que as decisões sejam mais próximas das pessoas diretamente interessadas (processos de democratização). Ou, ao contrário, pode funcionar na direção oposta, criando sistemas que afastam do povo a possibilidade de decidir (processos de “desdemocratização”).

IHU On-Line - De que forma o design industrial foi se transformando ao longo dos anos, e como ele chegou aos nossos tempos e à abertura de novos campos disciplinares, como design de serviços ou design estratégico?

Ezio Manzini - O que no século XXI deve ser entendido por design é muito diferente do que se pretendia no século passado. Um século atrás, de fato, acreditava-se que essa atividade fosse limitada a produtos industriais (e se falava em design do produto industrial). Naqueles tempos, havia algumas boas razões para pensar assim. Mas era uma ideia errada. Retomando novamente o que disse na primeira resposta, hoje sabemos que o design é uma capacidade aplicável a todos os problemas complexos. E isso no que diz respeito tanto ao design difundido quanto ao de especialistas. As novas disciplinas que surgiram, como design de serviços e design estratégico, são dois aspectos importantes, mas particulares, dessa nova realidade, mais ampla e mais complexa.

IHU On-Line - Em tempos de redes sociais e alta incidência de dispositivos tecnológicos que medeiam relacionamentos, de que forma o design é capaz de promover e estimular outras formas de convívio social e de vida comunitária?

Ezio Manzini - Projetar, ou melhor, projetar em conjunto o que ajuda as pessoas a interagirem de forma colaborativa. E fazer isso colocando-se também no mundo físico. Isto é, no mundo em que se habita. Isso também é, em suma, o que para mim significa design para inovação social. Tudo o que tentei fazer nestes anos, e o que escrevi em meus livros, vai ou tenta ir nessa direção.

IHU On-Line - Como imagina que deveria ser o designer profissional do século 21? E quais são os desafios para se investir na formação transdisciplinar dessa figura profissional?

Ezio Manzini - Uma pessoa criativa, dotada de cultura e de visão própria do mundo, capaz de ouvir os outros e de mudar de ideia. O desafio de projetar o futuro é desenvolver esta cultura e esta visão de mundo, mantendo, ao mesmo tempo, a capacidade dialógica de confrontar-se com os outros. E, portanto, com

outras culturas e com outras visões do mundo.■

Leia mais

- [Design e criação de significados](#). Revista IHU On-Line, número 189, de 31-7-2006;

- [Articulação em rede para “um mundo melhor”](#). Entrevista especial com Carlo Franzato, publicado nas Notícias do Dia de 7-1-2017, no sítio do Instituto Humanitas Unisinos – IHU;

- [Design e antropologia: novas interações para pensar as questões sociais](#). Entrevista especial com Zoy Anastassakis, publicada nas Notícias do Dia de 28-7-2016, no sítio do Instituto Humanitas Unisinos – IHU.

Últimas edições

	EDIÇÃO 531 Etty Hillesum - O colorido do amor no cinza da Shoá VER EDIÇÃO	EDIÇÃO 530 Missões jesuíticas. Mundos que se revelam e se transformam VER EDIÇÃO
	EDIÇÃO 529 Nietzsche. Da moral de rebanho à reconstrução genealógica do pensar VER EDIÇÃO	

IHU ON-LINE



A

A

