

## A PRÁTICA SISTÊMICA DO DESIGN<sup>1</sup>

**Marco Ogê Muniz** – Mestrando em Design e Expressão Gráfica, marcooge@gmail.com  
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

**Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo** – Doutor em Engenharia de Produção,  
lff@cce.ufsc.br  
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

**Resumo:** O presente artigo tem o objetivo geral de apresentar os estudos preliminares desenvolvidos pela linha de pesquisa Design Responsável sobre a abordagem sistêmica do design, do Núcleo de Gestão de Design (NGD)<sup>2</sup> da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Essa iniciativa tem o intuito instigar as discussões acerca de uma nova abordagem do design e disseminar o entendimento de suas dimensões práticas e teóricas, como parte de um processo holístico. Nele, os *stakeholders* (partes interessadas), as ações e as interações exercem influência sobre os resultados, busca-se então um equilíbrio para que, com base em ações responsáveis, o design, conseqüentemente, caminhe na direção da sustentabilidade. Para tanto, os objetivos específicos deste relato de pesquisa são os de: a) Fazer uma breve introdução ao assunto; b) Apresentar a abordagem do Design (Industrial e Gráfico); c) Apresentar a proposta de abordagem sistêmica do design; d) Mostrar um exemplo desse tipo de abordagem.

**Palavras-chave:** Abordagem Sistêmica do Design, Design Responsável, Rede.

### 1. INTRODUÇÃO

As sociedades nas quais o design surgiu e se desenvolveu passaram por transformações diversas. Antigamente, projetava-se acreditando que o planeta não possuía limites, contexto em que o designer contribuía com produtos que alimentavam o sistema. Atualmente, porém, pode-se pensar em novas formas de bem estar que não estejam ligadas a questão física do

<sup>1</sup> Parte da Fundamentação Teórica do trabalho de dissertação do mestrando Marco Ogê Muniz, “**A prática sistêmica do design em comunidades tradicionais locais como forma de promoção de inovações sociais: caso Guarda do Embaú**”; que, sob a orientação do professor Dr. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, desenvolve seu trabalho de pesquisa pelo Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica (Pós Design) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O mestrando foi qualificado no mestrado em 16/12/2008, com banca composta pelo professor Dr. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo (orientador), pelo professor Dr. Eugenio Andrés Díaz Merino e pelo professor Dr. Richard Perassi Luiz de Sousa (ambos membros internos).

<sup>2</sup> O Núcleo de Gestão de Design (NGD) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) é um laboratório de pesquisa e desenvolvimento de projetos da universidade, coordenado pelo professor Dr. Eugênio Merino. O núcleo vem desenvolvendo ações voltadas à sustentabilidade desde o ano 2000. Mais informações em: [www.ngd.ufsc.br](http://www.ngd.ufsc.br).

produto, mas que englobem todo o seu entorno. Isso envolve os processos de produção, de comunicação, assim por diante. O design, desse modo, enquanto elemento atuante nesse processo de mudança, também deve se inserir num estágio de modificação (MANZINI, 2008a).

Na pesquisa em Design podem ser atribuídas duas funções: aumentar o nosso conhecimento sobre os produtos e esclarecer quais realmente poderiam ser produzidos; e melhorar a nossa compreensão de como os produtos funcionam como parte do mundo social. A primeira função diz respeito à prática do design, enquanto que a segunda liga a compreensão do design com o entendimento do grande projeto, no qual há participação das ciências sociais e humanas, de compreensão da dinâmica e dos objetivos da sociedade (MARGOLIN, 2000, p.04).

Os desafios e as oportunidades da pesquisa em Design na investigação de fenômenos contemporâneos e no fomento de inovações sócio-culturais consistem na consideração dos fenômenos emergentes em toda a sua complexidade e na compreensão de suas relações com dinâmicas sociais e estilos de vida contemporâneos. Assim, objetivando a construção e difusão do conhecimento, a pesquisa em Design pode facilitar a difusão de inovações sócio-culturais e tecnológicas (GONTIJO et al., 2006), como na proposta do presente artigo.

## 2. A ABORDAGEM DO DESIGN

Nessa sessão são apresentados os estudos relacionados a abordagem do design, acerca da questão da responsabilidade. Desse modo, ela está subdividida em duas partes. A primeira trata das questões ligadas ao Design Industrial e a segunda trata das questões ligadas ao design gráfico.

### 2.1 O Design Industrial

A grande variedade de produtos<sup>3</sup> disponíveis para consumo, alguns deles oferecidos com qualidades semelhantes, faz com que o design se torne elemento presente no dia-a-dia dos indivíduos do mundo contemporâneo. Atualmente o design pode ser considerado elemento corriqueiro. As pessoas usufruem de suas atribuições sem ao menos perceber que o conjunto delas é resultado de um processo de projeto.

Por outro lado, existe a possibilidade de valorização da atividade por parte dos usuários, já que: “se considerado com a devida responsabilidade, o design poderia ser a verdadeira base sobre a qual o ambiente humano, em todos os seus detalhes, é moldado e construído para o aperfeiçoamento e deleite de todos.” (HESKETT, 2008, p.9). Uma das atribuições do designer volta-se para a responsabilidade. Dessa forma, o design considerado com responsabilidade destina-se a contribuir para o bem-estar social.

Mesmo sendo uma articulação cuja elaboração ultrapassa uma década, é importante apresentar a proposta de Bonsiepe (1997, p.15) relacionada a uma reinterpretação do design sob a forma de sete caracterizações ou teses:

1. Design é um domínio que pode se manifestar em qualquer área do conhecimento e **práxis humana.**

---

<sup>3</sup> Apesar de nesse item estarmos tratando do tema design industrial, sempre que citarmos a palavra “produto” estaremos nos referindo as soluções resultantes do processo de design, que se expressam em produtos industriais, produtos gráficos, produtos virtuais, serviços etc., abrangendo assim o design em suas diversas manifestações (design industrial, design gráfico, design digital, design de serviços, etc.). Entendemos, dessa maneira, o design industrial como uma denominação mais abrangente que envolve, principalmente, o design de produtos e o design gráfico, e também outras atribuições do design.

2. Design é orientado para o **futuro**.
3. O Design está relacionado à **inovação**. O ato projetual introduz algo novo no mundo.
4. O Design está ligado ao corpo e ao espaço, particularmente ao **espaço retinal**, porém não se limitando a ele.
5. Design visa à **ação efetiva**.
6. Design está linguisticamente ancorado no campo dos **juízos**.
7. Design se orienta à **interação entre usuário e artefato**. O domínio do design é o domínio da interface.

Quanto a possibilidade do design se manifestar em qualquer área do conhecimento e práxis humana “o termo ‘design’ se refere a um potencial ao qual cada um tem acesso e que se manifesta na invenção de novas práticas da vida cotidiana.” (BONSIEPE, 1997, p.15). Em relação ao futuro, o design apresenta condições favoráveis a partir de um estado de confiança e esperança, questões que se voltam a novas perspectivas. O mesmo pode se designar a inovação, já que não se pode dissociá-la do design. Em relação ao espaço retinal, pode-se dizer que a interface começa pela visão e continua com a consideração do objeto como uma extensão do corpo. Essa apropriação se completa pela ação efetiva, já que os artefatos possibilitam os indivíduos a executarem ações. A afirmação “no centro de seu interesse se encontra a eficiência sociocultural da vida cotidiana.” (BONSIEPE, 1997, p.17), coloca o design no campo dos juízos. E, por fim, a reunião de todas essas características atribui ao design o domínio da interface.

## 2.2 O Design Gráfico

No período concentrado entre 2005 e 2007, o grupo executivo e o secretariado do *International Council of Graphic Design Associations*<sup>4</sup> (ICOGRADA) empreenderam uma revisão importante da apólice de documentos da instituição. Uma das metas mais procuradas foi a atualização da definição da profissão. O novo conceito passou a estender o entendimento das áreas da prática profissional, além de refletir a mudança global que focaliza o design como projetista de um processo estratégico que capacita a comunicação num formato visual. Assim, o “designer de comunicação”<sup>5</sup> é:

Quem possui a sensibilidade, habilidade e experiência e/ou treinamento profissional para criar designs ou imagens para reprodução em qualquer meio de comunicação visual, e quem pode participar do design gráfico; ilustração; tipografia; caligrafia; do design de superfície para embalagem; ou do design de padrões, livros, dos materiais de publicidade e anúncios; transmissão, interação ou design ambiental; ou de qualquer outra forma de comunicação visual<sup>6</sup>. (ICOGRADA, 2007).

<sup>4</sup> O ICOGRADA (Conselho Internacional das Associações de Design Gráfico) é uma organização sem fins lucrativos que prove o design gráfico ao redor do mundo.

<sup>5</sup> Tradução livre do autor, o termo original em inglês é “*communication designer*”.

<sup>6</sup> Ratificado pela assembléia geral 22 do ICOGRADA, realizada em Havana, Cuba, no dia 26 de outubro de 2007. Tradução livre do autor, o texto original em inglês segue:

“*One who has the sensibility, skill and experience and/or training professionally to create designs or images for reproduction by any means of visual communication, and who may be concerned with graphic design; illustration; typography; calligraphy; surface design for packaging; or the design of patterns, books, advertising and publicity material; broadcast, interactive or environmental design; or any form of visual communication.*” (ICOGRADA, 2007).

Essa multiplicidade de termos Design de Comunicação, Design Gráfico, Designer Gráfico e Processo de Design Gráfico são entendidos de diferentes maneiras ao redor do mundo. Pode haver concordâncias com relação à essência do design, contudo cada região interpreta a atividade e suas formas de atuação levando em consideração suas características locais.

Então, a definição de design pode se alterar de acordo com o contexto ao qual se insere. O meio influi com características ligadas ao conjunto organizacional e social e as estruturas materiais e institucionais. Com essas condicionantes atribui-se a atividade uma grande variedade de possibilidades de atuação, tais como, por exemplo, no design de moda, no design de jóias, entre outras. Nelas o designer pode possuir diversos papéis e funções. Além disso, espera-se que ao exercer essas funções o designer o faça com interação, interlocução e parceria com diferentes atores (COELHO et al., 2008, p.188).

Para Hollis (2001), as três principais funções do design gráfico são: identificar, isto é, dizer o que determinada coisa é; informar e instruir, ou seja, indicar a relação de uma coisa com outra; e apresentar e promover, isto é, tornar a mensagem única. Para atender a essas funções o designer recorre aos princípios da determinação da forma<sup>7</sup>.

### 3. POR UMA ABORDAGEM SISTÊMICA DO DESIGN

Conforme mencionado anteriormente, as sociedades nas quais o design surgiu e se desenvolveu passaram por transformações diversas. Antigamente, projetava-se acreditando que os recursos do planeta não possuíam limites, contexto em que o designer contribuía com produtos que alimentavam o sistema. Atualmente, porém, pode-se pensar em novas formas de bem estar que não estejam ligadas a questão física do produto, mas que englobem todo o seu entorno. Isso envolve os processos de produção, de comunicação, assim por diante. O design, desse modo, enquanto elemento atuante nesse processo de mudança, também deve se inserir num estágio de modificação (MANZINI, 2008a).

Assim, o foco projetual do design se ampliou, e essa evolução ocorreu por diversos fatores:

Inicialmente centrado no projeto de produtos físicos, seu escopo vêm evoluindo em direção a uma perspectiva sistêmica. O principal desafio do design na contemporaneidade é, justamente, desenvolver e/ou suportar o desenvolvimento de soluções a questões de alta complexidade, que exigem uma visão alargada do projeto, envolvendo produtos, serviços e comunicação, de forma conjunta e sustentável (KRUCKEN, 2008, p.23).

É justamente nesse contexto, para a referida autora, que duas características próprias do design (a riqueza interpretativa e a habilidade visionária) podem contribuir para o desenvolvimento de uma pluralidade de soluções e para o surgimento de cenários de futuro. Além disso, a evolução da visão de competitividade organizacional (centrada nos recursos e nos resultados) para a visão da competitividade sistêmica (cadeia de valor, rede e nação); “vem reforçando o potencial do design como elemento estratégico para a inovação centrada nos recursos e nas competências de um território” (KRUCKEN, 2008, p.26).

Há algum tempo já se alertava sobre as responsabilidades do designer:

---

<sup>7</sup> São princípios da determinação da forma: as Leis da *Gestalt* (unidade, segregação, unificação, fechamento, etc.), as propriedades da forma (forma/ponto, forma/linha, forma/plano, entre outros.) e as categorias fundamentais da forma (harmonia, equilíbrio, contraste, assim por diante).

O designer planejador compartilha responsabilidade para com quase todos nossos produtos e ferramentas e mais adiante a quase todas as falhas do ambiente. Ele também é responsável por qualquer mau projeto ou pelas omissões: por jogar fora suas capacidades criativas responsáveis, por ‘não envolvê-las’, ou por ‘ignorá-las’<sup>8</sup> (PAPANNEK, 1984, p.56).

Com isso, Papanek (1984) ilustra as questões que são atendidas pelos designers e o real posicionamento dos problemas:

Figura 1 – Os problemas e as responsabilidades do design  
(fonte: Adaptado de Papanek, 1984).



Em relação ao design gráfico, a questão da responsabilidade inclui quatro áreas distintas: a responsabilidade profissional, criar frente ao público uma mensagem detectável, atrativa e convincente; a responsabilidade ética, criar mensagens que apoiem valores humanos básicos; a responsabilidade social, mensagens que tragam contribuições positivas para a sociedade; e a responsabilidade cultural, mensagens que contribuam para o desenvolvimento cultural (FRASCARA, 2004, p.35).

Outras relações podem ser estabelecidas ao constatar-se que “consciência ecológica e design estão intimamente relacionados. Não existe discussão sobre ecologia sem discutir simultaneamente o design, pois cada homem é criador de seu próprio ambiente.” (BONSIEPE, 1997, p. 95). Nesse sentido, podemos construir, nutrir e educar comunidades sustentáveis, de modo a satisfazer nossas necessidades e aspirações sem colocar em risco as possibilidades das gerações futuras, aprendendo com o estudo dos ecossistemas vivos (CAPRA, 2006, p.231). Com essa concepção, ganha importância a consideração da interdependência como guia, já que “[...] quer se trate da biosfera ou de organizações humanas: qualquer fenômeno repercute no conjunto, que por sua vez, mais ou menos tarde e de forma mais ou menos intensa, acaba repercutindo na fonte do fenômeno.” (KAZAZIAN, 2005, p.30-31).

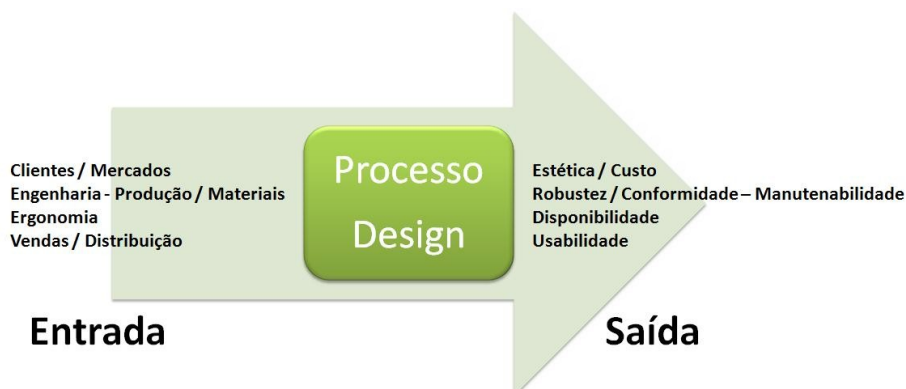
Ao designer infere-se a necessidade de projetar macroscopicamente, assim como microscopicamente, para ampliar seu campo de visão e entender de onde as coisas vêm e porquê. Evocando essas situações em mente, o macro e o micro, os designers podem projetar diferentemente da forma como projetam hoje (THACKARA, 2005, p.05).

Dessa maneira, Santos (2000, p.23) propõe uma abordagem na qual o design é considerado como um sistema processador de informações:

<sup>8</sup> Tradução livre do autor, o texto original em inglês segue:

“The designer-planner shares responsibility for nearly all of our products and tools and hence nearly all of environmental mistakes. He is responsible either through bad design or by default: by having thrown away his responsible creative abilities, by ‘not getting involved’, or by ‘muddling through’.” (PAPANNEK, 1985, p.56).

Figura 2 – Design como um sistema processador de informações  
(fonte: adaptada de Santos, 2000, p. 24).



Assim, tanto na entrada como na saída desse sistema são processadas informações. Nessa configuração, o processo de design é alimentado por especificações técnicas (Engenharia, Produção, Design Industrial, Materiais, Ergonomia), informações do mercado e dos consumidores (Marketing, Sociologia, Psicologia, Antropologia, Economia) e informações estratégicas (Vendas, Distribuição), entre outras. O resultado final não será um produto, mas informações de fundamental importância para o projeto de design. Essas esclarecerão diversas questões relativas ao produto, tais como, o custo final, a estética, a robustez, manutenibilidade, a disponibilidade, assim por diante (SANTOS, 2000, p.23).

Além disso, a utilização de uma abordagem sistêmica do design pode incumbir à atividade a função de atender a complexidade do sistema que envolve a instituição ou situação implicada como um todo, lidando com a inter-relação entre os atores desse arranjo e suas condicionantes:

Uma empresa como o McDonald's não pode exercer controle diário sobre todos os detalhes de cada loja franqueada no mundo, mas usa o design não apenas nos produtos como também em abordagens sistemáticas de preparo, atendimento e ambientação como recursos fundamentais na consolidação e manutenção de padrões gerais. (HESKETT, 2008, p. 121).

Essa abordagem, contudo, não diz respeito apenas aos aspectos físicos dos sistemas, mas também ao papel da informação<sup>9</sup>, que desempenha uma função importante no processo de comunicação com os usuários (HESKETT, 2008, p. 106). Um exemplo dessa apropriação pode ser percebido no projeto do mapa de transporte público de Londres<sup>10</sup>, elaborado por Harry Beck:

<sup>9</sup> Nosso entendimento de informação é o disseminado por Wurman, que, diferentemente de dado, conduz a compreensão. Assim, o autor completa: “Dados brutos podem ser informação, mas não necessariamente. A não ser que sejam usados para informar, não têm valor intrínseco. Eles devem ser imbuídos de forma e aplicados para se tornar informação significativa.” (WURMAN, 1991, p.42).

<sup>10</sup> O mapa do transporte público de Londres, projetado por Harry Beck em 1933, é utilizado como modelo de projeto de mapas. Sua maior qualidade está no fato de tornar simples informações extremamente complexas.



Figura 3 – Mapa do transporte público de Londres  
(fonte: Internet, disponível em: [www.harrybeck.co.uk/](http://www.harrybeck.co.uk/)).



Mesmo tendo um elevado grau de complexidade, portanto, há possibilidade de o designer lidar com essa confusão organizando-a de maneira que a torne simples para os usuários. Dessa forma, a abordagem sistêmica do design poderá contribuir para diferentes objetivos em diversos contextos. Assim, a sociedade se mostra:

[...] como uma trama de *redes projetuais*: um complexo e entrelaçado sistema de processos de *design* que envolve indivíduos, empreendimentos, organizações não lucrativas, instituições locais e globais que imaginam e colocam em prática soluções para uma variedade de problemas sociais e individuais. (MANZINI, 2008, p.96).

Essas considerações abrem a possibilidade de atuação do design com uma abordagem sistêmica com o envolvimento da universidade, das instituições de apoio, das comunidades envolvidas e dos demais atores, objetivando benefícios sociais.

#### 4. UM EXEMPLO DE ABORDAGEM SISTÊMICA DO DESIGN

A corrente relação entre tecnologia e sociedade, no que diz respeito ao design, se sucede da seguinte forma: o designer se apropria de novas tecnologias e as incorpora aos seus projetos como modo de oferecê-las a sociedade. A relação inversa, contudo, seria mais efetiva para a perspectiva da inovação social. O designer poderia, então, direcionar seu foco de visão para a sociedade e observá-la a partir de soluções nascidas em seu cerne para, com base nisso, oferecer tecnologias que dão suporte para o desenvolvimento dessas soluções. Com o olhar voltado para a comunidade o designer poderá constatar iniciativas criativas empreendidas pelos indivíduos. São a partir delas que surgem as chamadas “comunidades criativas”, ou seja, um grupo de pessoas que se organiza localmente para resolver um problema social e colaborativamente gerar soluções para esses problemas. Elas criam

pequenas contribuições que se antecipam a grande mudança necessária para a sociedade reorientar-se para a direção da sustentabilidade (MANZINI, 2008a).

Para a atuação do design em comunidades criativas, MANZINI (2008) propõe três formas de interação:

- **Bottom-up**: pela participação ativa das pessoas interessadas;
- **Top-down**: pela intervenção de instituições externas;
- **Peer-to-peer**: troca de informações entre organizações similares.

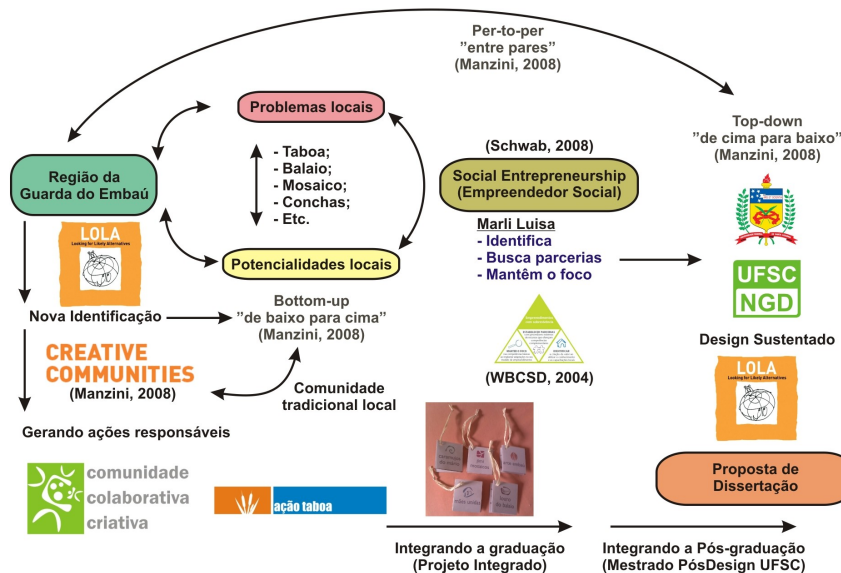
A adoção de uma abordagem sistêmica do design poderá servir como ferramenta para facilitar essas três formas de interação. Um exemplo do qual a interação se processou nos três níveis, ocorreu no caso da comunidade tradicional local da região da Guarda do Embaú, localizada no Estado de Santa Catarina.

O projeto foi desenvolvido pelo Núcleo de Gestão de Design (NGD) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). A equipe responsável pela criação do site faz parte do setor de sustentabilidade, o qual trabalha com o equilíbrio entre os fatores econômicos, sociais e ambientais dos projetos solicitados ao laboratório.

Nesse caso, foi utilizada uma estratégia de design que pudesse dar conta de todas as complexas interações que a comunidade necessitava para se desenvolver economicamente, em equilíbrio com os aspectos sociais e ambientais. Então, optou-se pela abordagem sistêmica do design, ou seja, uma abordagem na qual o design é utilizado como um processo holístico. Nela, o foco se transfere do produto para o sistema. Assim, foram analisados todos os fatores que exerciam influência significativa para o desenvolvimento local.

A figura a seguir mostra uma representação visual de algumas interações resultantes da abordagem sistêmica do design:

Figura 4 – Abordagem sistêmica do design (fonte: arquivo NGD).



O processo pode ser resumido em uma seqüência lógica, que será descrita a seguir, que buscou atender as necessidades da localidade que solicitou o projeto. A região da Guarda do Embaú possuía problemas locais e também necessidades locais, ambas relacionadas às atividades desenvolvidas pela comunidade em seu entorno (criação de produtos com fibra de



taboa, criação de balaios com folhas de plantas, criação de mosaicos com restos de azulejos, criação de artefatos com conchas, etc.).

Figura 5 – Confecção de esteira de fibra de Taboa. (fonte: arquivo NGD).



Tanto os problemas quanto as potencialidades locais foram identificadas, inicialmente, pela figura de Marli Luisa, moradora da região e proprietária de um estabelecimento comercial no local. Ela pode ser classificada como uma Empreendedora Social (*Social Entrepreneurship*), já que utiliza de seus negócios e de sua liderança como forma de contribuição para o desenvolvimento local (Schwab, 2008).

Preocupada com a sustentabilidade da região Marli Luisa desenvolve seu processo de liderança seguindo os princípios do *World Business Council for Sustainable Development* (WBCSD) <sup>11</sup> para a manutenção de empreendimentos com sobrevivência sustentável (SS). Esse termo se expressa na atuação de uma empresa e no desenvolvimento de suas principais capacidades. Nele os princípios empresariais tradicionais deverão ser mantidos, por serem essenciais para o sucesso de modelos de SS, porém uma nova visão sobre esses princípios deverá ser configurada. Assim, o WBCSD sugere que negócios com sobrevivência sustentável sejam conduzidos pela realização de ações incrementadoras (manter o foco, estabelecer parcerias e identificar):

Figura 6 – As fundações sólidas de empreendimentos com sobrevivência sustentável (fonte: WBCSD, 2007, p.66).



<sup>11</sup> O *World Business Council for Sustainable Development* (Conselho Mundial de Negócios para o Desenvolvimento Sustentável) é um conselho global, com cerca de 200 companhias, que gerencia negócios que visa o desenvolvimento sustentável. Mais informações em: [www.wbcd.org.br](http://www.wbcd.org.br).

A tarefa de “identificar” já havia sido cumprida, haviam sido identificados os problemas e as potencialidades locais; a tarefa de “manter o foco” também, com o enfoque na questão da sustentabilidade; restava apenas a tarefa de “buscar parcerias”. Ela foi processada com a procura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), em seu Núcleo de Gestão de Design (NGD), no setor de sustentabilidade, realizada por Marli Luisa. Dessa maneira surgiu a primeira forma de interação, “*top-down*”, na qual o NGD UFSC foi a instituição externa que interveio na comunidade.

Logo em seguida o NGD exerceu uma segunda interação, “*peer-to-peer*”, situação em que sua equipe se dirigiu a região da Guarda do Embaú para conhecer sua situação in loco. Nesse grau de interação, tanto a comunidade quanto a equipe do laboratório se encontraram no mesmo nível. Isso fez com que a troca de informações entre os pares fosse mais direta e efetiva. Além disso, houve um retorno a região que deu início ao processo.

Esse retorno fez com que a equipe do NGD realizasse duas novas identificações na comunidade estudada. Essas novas identificações foram impulsionadas pelo terceiro grau de interação, “*bottom-up*”, no qual a população da região exerceu influência sobre a entidade externa (NGD) através das suas atividades geradoras da renda local.

Nessas novas investigações, primeiramente, utilizou-se da metodologia *Looking for Likely Alternatives* (LOLA)<sup>12</sup>. Essa metodologia, que também é sustentada por uma plataforma habilitante, foi projetada para identificar casos de inovação social com base na sustentabilidade. Assim, no final do processo, e com base nos critérios estabelecidos por Manzini (2008) e Meroni (2007), identificou-se a população localizada na região da Guarda do Embaú como uma comunidade criativa.

Outra identificação foi registrada pela observação do cenário da região, que, por possuir uma tradição a ser preservada e por utilizar-se dela para a geração da renda local, se enquadrou nas características de uma comunidade tradicional local. Nessa fase do projeto, então, a equipe do NGD já possuía as informações necessárias para poder contribuir para o desenvolvimento local.

Dessa maneira, já havia a bagagem necessária para se realizarem ações que fizessem com que a comunidade se desenvolvesse. Essas foram implementadas com a participação da comunidade e seguindo o princípio do design responsável, que se baseia na prática de ações responsáveis e na consideração de todos os fatores (econômicos, sociais e ambientais) que decorrem dessas ações.

Assim, desenvolveu-se uma logo que pudesse servir como identidade visual para os artesãos da região. O conceito da marca integrou os princípios das comunidades criativas, pela sugestão de interação entre as pessoas, e das comunidades tradicionais locais, através da referência às inscrições rupestres existentes na região. Para tanto se optou pelo nome “comunidade colaborativa criativa”:

---

<sup>12</sup> O *Looking for Likely Alternatives* – LOLA (buscando alternativas possíveis) foi lançado em 2005 e é uma ferramenta pedagógica para professores e alunos que os auxilia no processo de identificar, avaliar e documentar casos de inovação social em termos de estilos de vida sustentáveis. O Projeto Piloto LOLA ocorreu nos anos 2005 e 2006 e envolveu Colégios e Escolas Superiores de Formação de Professores na Bélgica, Noruega e Portugal num processo de reunião de casos de inovação social, documentação e avaliação dos casos e a participação em discussões sobre as suas experiências. A partir dele criou-se um *Teaching Pack* (pacote pedagógico), que já foi traduzido para Inglês, Francês, Flamengo, Lituano, Norueguês, Português e Eslovaco. Neste momento, o projeto iniciou a sua fase de implementação que consiste na reformulação do *Teaching Pack* e na sua implementação nas Escolas Secundárias dos países da União Europeia e do resto do mundo, entre eles o Brasil. Mais informações em: <http://sustainable-everyday.net/lolaprocess/>.

Figura 7 – Logo da comunidade criativa da Guarda do Embaú-SC (fonte: arquivo NGD).



Após a criação da logo, que foi aprovada e está sendo utilizada pela comunidade, foram desenvolvidas etiquetas para os produtos dos artesões. Isso se processou por meio da colaboração dos graduandos do curso de Design Gráfico da UFSC. Eles projetaram tags que servem para identificar os artesões, tanto individualmente quanto como integrante da “comunidade colaborativa criativa”.

Figura 8 – Tags (fonte: arquivo NGD).



Houve, também, a participação da pós-graduação da UFSC, através do Programa de Pós Graduação em Design e Expressão Gráfica (Pós Design UFSC), o qual possui uma dissertação voltada para a abordagem sistêmica do design em comunidades tradicionais locais como forma de promoção de inovações sociais<sup>13</sup>.

A partir dessa primeira abordagem, será realizado um processo de pesquisa-ação, que sugere a colaboração entre os pesquisadores e os agentes da comunidade implicada na pesquisa. Isso se justifica pelo fato de que o enfoque desse tipo de investigação que

<sup>13</sup> Dissertação, “A prática sistêmica do design em comunidades tradicionais locais como forma de promoção de inovações sociais: caso Guarda do Embaú”, desenvolvida por Marco Ogê Muniz, orientada pelo professor Dr. Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo, do Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica (Pós Design UFSC) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

inicialmente se voltava para a busca de solidariedade, agora contribui para a divulgação de métodos colaborativos. São exemplos disso os domínios ligados ao desenvolvimento social e ao desenvolvimento local (Thiollent, 2008, p. 114).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Design é uma atividade em constante evolução. Isso inclui questões como as ligadas à responsabilidade, ao meio-ambiente, aos aspectos sociais, assim por diante. Da mesma forma, os problemas contemporâneos fazem surgir na sociedade iniciativas próprias, impulsionadas por pessoas que buscam soluções para essas adversidades, as quais podem ser classificadas como inovações sociais. Esse cenário começa a ser observado, principalmente, em comunidades tradicionais locais, que por possuírem uma tradição a ser preservada se utilizam dela para a geração de renda local ou em grupos de pessoas que geram novas idéias para proporcionar benefícios sociais, as chamadas comunidades criativas.

Dentro dessa nova perspectiva, a ligação entre o design e a inovação social ganha extrema importância, especialmente no contexto das comunidades tradicionais locais e das comunidades criativas. A proposta de adoção de uma abordagem sistêmica do design é entendida como uma alternativa para integrar *stakeholders* (partes interessadas) no processo de investigação e promoção de inovações sociais, que poderá servir como forma de contribuição para o desenvolvimento das comunidades tradicionais locais. O caso da comunidade tradicional local da Guarda do Embaú, localizada no município de Palhoça-SC, poderá servir de suporte para a criação da plataforma habilitante para a inovação social do Estado de Santa Catarina.

Por fim, se pode concluir que uma comunidade criativa e as inovações sociais não podem ser projetadas, mas o design pode ser o elemento que identifica e promove o desenvolvimento de ambas. Uma das maneiras para que isso ocorra é através de uma abordagem sistêmica. Essa abordagem é configurada por uma visão holística que possui o objetivo de conectar *stakeholders* através de uma rede de interligações. Isso possibilita três formas de interação (*Bottom-up*, *Top-down* e *Peer-to-peer*). Isso estabelece o link entre o design e a inovação social, em seus aspectos particulares e complementares, assim como influencia a maneira que ambos se relacionam entre si.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONSIEPE, Gui. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC: IEL, 1997.

CAPRA, Frijof. **A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos** / Frijof Capra; tradução Newton Roberval Eicheberg. São Paulo: Cultrix, 2006.

COELHO, Luiz Antonio L. (org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio – Novas Idéias, 2008.

GONTIJO, Leila Amaral de; KRUCKEN, Lia; REIS, Alexandre Amorim dos; RODA, Rui. **A transversalidade da pesquisa em design e sua relação com inovações sócio-culturais**. In: Reunião Anual da SBPC, 58. Florianópolis. Anais eletrônicos. São Paulo: SBPC, 2006.

HESKETT, John. **Design** / John Heskett; revisão técnica Pedro Fiori Fernandes; [tradutora Márcia Leme]. São Paulo: Ática, 2008.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ICOGRADA, *International Council of Graphic Design Associations*. **Defining the profession**. Disponível em: <http://www.icograda.org/about/about/articles836.htm> [Acessado em: 10/10/2008].

KAZAZIAN, Thierry (org.). **Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável** / tradução de Eric Roland Rene Heneault. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

KRUCKEN, Lia. **Competências para o design na sociedade contemporânea**. In: Design e transversalidade. Belo Horizonte: Santa Clara: Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design, UEMG, 2008. (Cadernos de Estudos Avançado em Design, Caderno 2, v. 1 – jul. 2008), p.23-32.

MARGOLIN, Victor. **Building a Design Research Community**. In: Design Plus Research: Proceedings of the Politecnico di Milano Conference, May 18-20, 2000, edited by Silvia Pizzocaro, Amilton Arruda and Dijon De Moraes. Milan: Politecnico di Milano, 2000. Disponível em: <http://tigger.uic.edu/~victor/articles/designcommunity.pdf> [Acessado em: 12/11/2008].

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais** / Ezio Manzini; [coordenação de tradução Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva]. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Cadernos do Grupo Altos Estudos; v.1).

\_\_\_\_\_. PEP; COPE UFRJ. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais** / Ezio Manzini; [coordenação de tradução Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva]. Rio de Janeiro: E-papers, 2008a. (Gravação de DVD; v.1).

MERONI, Anna. **Strategic Design to take care of the territory: networking Creative Communities to link people and places in a scenario of sustainable development**. In: Anais P&D - 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2008. (CD Room).

\_\_\_\_\_. (Edited by). **Creative communities: People inventing sustainable ways of living**. Milão: Edizioni POLI.design, 2007.

MULGAN, Geoff. **Social Innovation: what it is, why it matters and how it can be accelerated**. Oxford: Oxford Said Business School - Printed by The Basingstoke Press, 2007.

NGD, Núcleo de Gestão de Design. **NGD**. Disponível em: [www.ngd.ufsc.br](http://www.ngd.ufsc.br) [Acesso em: 29/01/2009].



PAPANEEK, Victor. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Second Edition – Completely Revised. Chicago: Academy Chicago Publishers, 2000. Reprint: Originally published: New York: Van Nostrand Reinhold, © 1984.

SANTOS, Flávio Anthero dos. **O design como diferencial competitivo: o processo de design desenvolvido sob o enfoque da qualidade e da gestão estratégica**. 2. ed. Itajaí: Editora da UNIVALI, 2000.

SCHWAB, Schwab Foundation for Social Entrepreneurship. *Fostering social entrepreneurship: Legal, regulatory and tax barriers: a comparative study. Recommendations for Governments, policymakers and social entrepreneurs in Brazil, Germany, India, Poland, The United Kingdom and the United States*. Linklaters. Presented at the World Economic Forum in Davos, January 2006.

THACKARA, John. *In the Bubble: Designing in a Complex World*. Cambridge: MIT Press, 2005.

THORESEN, Victoria W.; JÉGOU, François; MANZINI, Ezio; GIRARDI, Sara; CIPOLLA, Carla. *LOLA (Looking for Likely Alternatives): A didactic tool to approach sustainability by investigating social innovation*. In: Proceedings: Sustainable Consumption and Production: Framework for action, 10-11 March 2008, Brussels, Belgium. Conference of the Sustainable Consumption Research Exchange (SCORE!) Network, supported by the EU's 6th Framework Programme. Disponível em: [http://www.sustainable-everyday.net/lolaimplementation/lolapaper/?page\\_id=22](http://www.sustainable-everyday.net/lolaimplementation/lolapaper/?page_id=22) [Acessado em: 08/09/2008].

THORESEN, Victoria W.; JÉGOU, François; MANZINI, Ezio; GIRARDI, Sara; CIPOLLA, Carla. *LOLA (Looking for Likely Alternatives): A didactic tool to approach sustainability by investigating social innovation*. Apresentação de slides. In: Proceedings: Sustainable Consumption and Production: Framework for action, 10-11 March 2008, Brussels, Belgium.

WBCSD, World Business Council for Sustainable Development. KHOZA, Reuel; MANZONI, John; MOURA, Julio. **Negócios com Inclusão Social: guia prático para empresas**. Tradução: Cocca Capocchi Language Services - Responsável: Maria Alice Capocchi Ribeiro. 2004.

\_\_\_\_\_. *About the WBCSD*. Disponível em: <http://www.wbcd.org/> [Acesso em: 10/10/2008].

WURMAN, Richard Saul. **Ansiedade de informação: como transformar informação em compreensão** / Richard Saul Wurman; tradução de Virgílio Freire. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1991.