



# DESIGN PARA O SENSÍVEL:

Contemporaneidade, diversidade  
e ampliação da realidade

O Design Contemporâneo atua perante as possibilidades e desafios de compreensão do ser humano em sua complexidade e explora o universo do sensível e a ampliação da realidade para que, a partir do conhecimento construído pelo estudo e pesquisa bem fundamentados no caminho da observação, leitura e análise deste tempo, das pessoas e suas maneiras de estar no mundo sejam exploradas as possibilidades, projetos, produtos, objetos, ambientes e serviços – materiais ou imateriais – para dar voz e expressão as diversas sensibilidades e subjetividades diferenciadas (tanto do designer quanto do usuário) alterando métodos e destacando o papel da autoria individual ou coletiva expandindo percepções e diversidades.

(...)

MÔNICA MOURA

## DESIGN E O SENSÍVEL: EXERCÍCIO DA POLÍTICA E DO SENTIR

O Design Contemporâneo vai além das novas características da forma, das materialidades e imaterialidades e do desenvolvimento de novos métodos que levam as características pluri e multifuncionais. Há um aspecto crescente que ocorre por meio da aplicação de novas propostas e a busca de soluções que podem ser encontradas, exploradas ou amplificadas no âmbito do universo do sensível.

O sensível incorpora um conhecimento que vai além da percepção da realidade remete aos estímulos e emoções e no desenvolvimento das capacidades de receber sensações e de reagir aos seus estímulos, de julgamento ou avaliação de determinado campo, de compartilhar ou de se comover com emoções alheias. É ter a capacidade de observar, de entender e se colocar no lugar do outro, de viver situações em realidades adversas, de explorar o sentido de humanidade, de buscar a consciência do exercício da política e do sentir.

Vivemos em um ambiente povoado de estímulos visuais, sonoros, espaciais, com o excesso de informações e com a imposição de ritmos frenéticos e acelerados que podem suprimir a nossa sensibilidade e a capacidade de perceber e exercer a empatia, a alteridade e de diálogo com o outro. Estudando e analisando as questões contem-

porâneas associadas ao universo do design nos debruçamos sobre as possibilidades do exercício e das necessidades da contribuição desta área para o ser humano, social, sujeito das alterações de nosso tempo e de nossa sociedade e nos questionamos a respeito de como contribuir efetivamente para buscar a tão almejada e falada, qualidade de vida. Um dos caminhos que se apresentam é a atuação do design, para além das materialidades, em um universo do sensível.

O filósofo francês Jacques Rancière defende o ativismo social e questiona o mundo atual dominado por imagens. Para ele, a política é essencialmente estética, assim como a arte. Neste sentido, política e arte tem uma origem comum, são fundadas sobre o mundo do sensível. Por este motivo este filósofo aponta a política só é democrática se incentivar a multiplicidade de manifestações na comunidade. Estas questões o levaram a desenvolver o conceito “partilha do sensível” relacionado a formação da comunidade política com base no encontro discordante das percepções individuais, em suas palavras:

Denomino partilha do sensível o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa, portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda

numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha. (Rancière, 2009, p.15)

Ele, aponta, ainda, que temos de pensar na estética em sentido amplo, como modos de percepção e sensibilidade, a maneira pela qual os indivíduos e grupos constroem o mundo em um processo estético que cria o novo, deslocando os dados do problema.

Tomando o conceito 'Partilha do Sensível' podemos dizer que a ação desenvolvida por alguém, seja esse alguém um criador ou um designer, possibilita o envolvimento e ação do outro (sujeito, agente social) sobre esse algo desenvolvido. A ação do sujeito ao partilhar é política. Ou seja, se cria, se desenvolve algo abrindo a possibilidade para que as pessoas partilhem (repartir, dividir, compartilhar, ter parte, participar) o comum.

Deste modo, podemos vincular a ação dos designers na contemporaneidade ao observarem e relacionarem questões da sociedade e do sujeito social por meio de uma proposta de ação, que pode ser construída através de diferentes caminhos e bifurcações. Entre esses caminhos ou possibilidades encontramos:

uma proposta que venha a partir da concepção do designer para a sociedade; ou

uma proposta que venha a partir da necessidade ou proposta dos sujeitos sociais; ou

uma proposta que seja desenvolvida em processo colaborativo, integrando sujeitos não especializados na área e os profissionais de design.

Ezio Manzini publicou, em 2015, seus estudos mais atualizados a respeito do design e do papel dos designers na atualidade que se pautam nas mudanças aceleradas que vivemos na contemporaneidade. Diante desta realidade, todos (indivíduos, coletivos, instituições, empresas, comunidades, cidades) devem definir, aprimorar, planejar, desde um projeto de vida até projetos complexos, destacando que, muitas vezes, projetos feitos por pessoas comuns geram soluções sem precedentes que podem atender a simples objetivos ou realizar transformações maiores. Para Manzini (2015), testemunhamos uma onda de inovações sociais à medida que essas mudanças se desenrolam e passam a ser consolidados processos de co-design em que novas soluções são sugeridas e novos significados são criados. O autor denomina design difuso aquele realizado por todos (leigos) e design especializado o realizado por profissionais do design. Porém, destaca a colaboração como forma emergente que pode apoiar mudanças sociais significativas, da agricultura à alimentação, da habitação colaborativa a plataformas digitais e interativas. E aponta que os profissionais de design podem facilitar a prática, a implementação, a difusão, a eficácia e a convergência para a realização desses projetos e para o desdobramento em outros



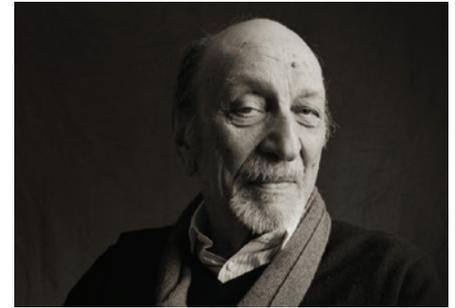
Figura 1: Como as coisas não funcionam: o espaço dos sonhos de Victor Papanek. Fonte: Anna-Maria e Stephen Kellen Gallery, Sheila C. Johnson. Design Center, Parsons, New York, NY. Fotógrafo: Marc Tatti

projetos. Destaca, ainda, que o design para inovação social é o campo de ação mais abrangente e dinâmico para designers experientes e inexperientes nas próximas décadas.

Em sintonia com esse pensamento, Rancière aponta que “os universos de percepção não compreendem mais os mesmos objetos, nem os mesmos sujeitos, não funcionam mais nas mesmas regras, então instauram possibilidades inéditas. Não é simplesmente que as revoluções caíam do céu, mas os processos de emancipação que funcionam são aqueles que tornam as pessoas capazes de inventar práticas que não existiam ainda” (Rancière, 2016, p. 8)

Essa preocupação com relação ao papel dos designers relacionada ao universo social e ao sensível vem de muito longe. Desde a década de 1960 Papanek questionava e se referia ao design social, a partir de uma abordagem crítica e intercultural. Criticava a realidade do design que estimulava a fabricação crescente de muitos produtos que não funcionavam adequadamente, bem como a produção e o consumo sem consciência do presente e sem pensar nas possibilidades futuras. Papanek desenvolve seu pensamento crítico a partir da visão do design voltado ao mundo real, para o social, esclarecendo a responsabilidade do designer perante a sociedade, idealizando o processo de design para trazer uma mudança social real. Ele se referia ao design como prática inovadora e criativa, capaz de explorar o potencial de transformar as sociedades e melhorar o bem-estar humano, renunciando, desta forma, as abordagens inclusivas em sintonia com o atual design contemporâneo. Suas últimas palavras no livro *Design para um Mundo Real (Design for the Real World)* provocavam o pensamento e a atitude dos designers, da seguinte maneira:

O design deve ser responsável perante a ecologia e responsável perante a sociedade, deve ser revolucionário e radical (deve retornar aos seus fundamentos) no sentido mais exato da palavra. Deve ser dedicado ao princípio do esforço mínimo da natureza,



WE ARE ALL AFRICAN



ou seja, a um inventário mínimo orientado para uma diversidade máxima, ou seja, para maximizar o uso de um mínimo. O que significa consumir menos, usar as coisas por mais tempo, reciclar os materiais [...] as ideias, as visões amplas gerais, não-especializadas e interativas, de uma equipe que o designer pode trazer para o mundo, agora devem ser combinadas com um senso de responsabilidade. Existem muitos campos em que o designer precisa aprender a “desdesenhar” (desdesign). Talvez, dessa forma, estaremos ainda a tempo de “sobreviver através do design”. (Papanek, 1971, 307)

## DESIGN E CIDADANIA

Mais recentemente, Milton Glaser (2013) em uma entrevista a Steven Heller afirma que a intensa profissionalização do design trouxe uma realidade que incorpora um enrijecimento da autoridade na relação cliente e designer, ou seja, convivemos hoje com a ampliação do controle do cliente e do marketing das organi-

Figura 2: Designer Milton Glaser e duas de suas criações: cartaz School of Visual Arts e ilustração Fonte: [www.miltonglaser.com](http://www.miltonglaser.com)

zações. Este aspecto pode gerar um universo restrito para a expressividade e visão própria, mas, por outro, confirma que o design é indispensável em qualquer negócio.

Glaser lembra, porém, que não podemos perder de vista que o design é uma profissão muito abrangente na atualidade. Relaciona-se e incorpora os produtos utilitários e informativos, requer tanto habilidades objetivas e mensuráveis quanto pode ser um poderoso meio de expressão pessoal e, ainda, é uma área que envolve investigação filosófica sobre a beleza, a verdade e a realidade, que pode influenciar a saúde e o bem-estar do público em geral, mas também pode ser instrumento de mudança ou de manipulação social.

E afirma que “O bom design é uma boa cidadania”, ou seja, fazer um bom design é uma questão fundamental e indispensável para a sociedade e cultura; nesse caso, ele se refere ao bom design como uma obrigação indispensável que acrescenta valor à sociedade, amplia as dinâmicas culturais e sociais, e por esses motivos design e cidadania devem andar de mãos dadas.

Steven Heller (2003) na introdução de *Designer Cidadão (Citizen Designer)* aponta a necessidade de postura crítica na atitude dos designers em sua atuação profissional e também como cidadãos, lembrando Glaser. Ele também reflete sobre as contradições e dificuldades da relação entre responsabilidade social e a atuação para o mercado profissional e de consumo. E afirma que “um designer tem que ser,

profissionalmente, culturalmente e socialmente responsável pelo impacto de seus designs nos cidadãos. Mas cada bom cidadão tem que entender também que suas respectivas ações terão reações” (Heller; Vienne, 2003, p.10).

Katherine McCoy (2003), em seu artigo na mesma obra (*Citizen Designer*), também critica os designers americanos por sua falta de envolvimento sociopolítico-cultural, afirmando que design não é um processo neutro e sem valor. Ressalta a importância da conscientização dos designers sobre suas atuações e a importância do desenvolvimento do pensamento crítico, lembrando que a formação dos designers deveria incluir os desafios dos trabalhos e projetos relacionados aos tópicos sociais, culturais e políticos. Para ela, “designers têm que ser bons cidadãos e participar na construção de nosso governo e sociedade. Como designers, nós podemos usar nossos talentos e habilidades particulares para encorajar outros para fazer e participar também” (McCoy, 2003, p. 15).

Victor Margolin, no texto “Designer Cidadão” questiona o posicionamento dos designers perante a sociedade, afirmando que:

Se a comunidade do design tem o papel de gerar cenários para uma mudança social, os designers devem buscar responder duas questões: em primeiro, como desenvolver um conjunto de valores de referência que possa guiá-los no sentido de fazer julgamentos sobre o modo pelo

qual eles gostariam que o mundo fosse; e em segundo, como os designers podem aprender a ver abaixo da decepção de ordem e entender a verdadeira natureza dos equipamentos, sistemas e situações com as quais (e pelas quais) cada um vive? (Margolin, 2005, p. 145)

Ou seja, Margolin está chamando os designers a assumirem seus papéis de críticos e de cidadãos e os orienta a relacionar os produtos e serviços que desenvolvem com os seguintes questionamentos: as condições de trabalho para sua produção, os materiais utilizados, os impactos no uso de recursos e reciclagem, os efeitos na esfera individual e esfera pública. Portanto, ser ciente, promover e respeitar os valores humanos, políticos, culturais, ambientais, sociais e, dessa forma, contribuir para o “discurso sobre a qualidade da experiência contemporânea” (Margolin, 2005, p. 149).

Esse designer ainda se refere a pressão exercida pelo consumo em uma sociedade capitalista e afirma que se deve ter ciência do quanto esta pressão corrompe a esfera pública. Ressalta que nos países desenvolvidos consumimos de vinte a trinta vezes mais energia por pessoa em comparação a outros lugares do mundo onde as pessoas necessitam de energia para sua sobrevivência. Mas, aponta que, para

“viver uma vida humana de alta qualidade, terei que dizer que o materialismo é um fator significativo. Ele conduz a ma-

nufatura e incorpora um irracional senso de posse no design de muitos produtos. Desta forma, moderação seria um importante fator em qualquer cálculo de valor” (Margolin, 2005, p. 149)

Margolin nos lembra, ainda, que vivemos em um mundo dominado por corporações nacionais e internacionais que transcendem o poder do Estado e até mesmo da ONU (Organização para as Nações Unidas). Mas há movimentos de oposição realizado pelos cidadãos de forma presencial ou on-line, ou seja, a esperança está na sociedade civil atuando em conjunto, de forma colaborativa. “Seja por meio de uma mistura cultural, boicotes globais ou petições eletrônicas, novas formas de protesto estão emergindo, as quais ao menos propiciam um espaço social para pessoas conscientes afirmarem suas próprias convicções sobre como a vida poderia ser vivida” (Margolin, 2005, p. 150).

Os textos de Margolin ressaltam que os designers devem olhar na direção dos invisíveis, relacionar questões que parecem dispares ou contraditórias, atuar no sentido de entender e agir em temas e causas emergentes, desenvolver a capacidade de visão, posicionamento e ação política. Em suas palavras:

Eu vejo o designer como tendo três possibilidades de introduzir seu próprio talento para a cultura. A primeira é por meio do design, que é, fazendo coisas. A segunda é por meio de uma articulação crítica acer-

ca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade. E a terceira possibilidade é por meio da condução de um engajamento político. (Margolin, 2005, p. 150).



Figura 3: Casa Segura  
no Deserto de Sonora,  
Arizona, Texas, EUA, 2007.  
Fonte: [robertransick.com/  
casa-segura/](http://robertransick.com/casa-segura/)

---

## DESIGN COMO ATIVIDADE POLÍTICA

Já Cynthia Weber (2010) aponta o design como uma atividade essencialmente política e cita como exemplo o projeto Casa Segura (Safe House), de autoria do artista e designer Robert Ransick, realizado em 2007, que foi um trabalho desenvolvido a partir da problemática dos imigrantes que atravessam o deserto de Sonora, no sul do Arizona, Estados Unidos. A Casa Segura foi instalada ao norte da fronteira mexicana, envolvendo os seguintes grupos distintos e a proposta:

Imigrantes mexicanos que atravessam a fronteira adentrando esta paisagem perigosa, proprietários cujas terras são atravessadas e membros do público em geral interessados em aprender mais sobre questões de fronteira e a dinâmica intrincada desta região fortemente marcada pela ilegalidade do tráfico. É um projeto conceitual que contrasta as condições existentes com novas escolhas que podem transformar positivamente a forma como os indivíduos em ambos os lados da divisão se envolvem e se percebem.

*Casa Segura* oferece aos proprietários de imóveis privados na fronteira uma oportunidade de criar um farol salva-vidas no deserto, uma plataforma para se envolver com pessoas anônimas que atravessam suas terras e um meio não agressivo de proteger suas propriedades. O projeto torna manifesto as escolhas sensíveis disponíveis para indivíduos que vivem nesta região fronteiriça. Como alternativa à militarização adicional da fronteira, *Casa Segura* oferece um novo método de engajamento e troca gratuita. Afastando-se da retórica abstrata dos números,



Figura 4: Vista lateral e frontal da Casa Segura e Foto Robert Transick, 2007. Fonte: [robertransick.com/casa-segura/](http://robertransick.com/casa-segura/)

---



Figura 5: Vistas Internas da Casa Segura de Robert Transick, 2007. Fonte: [robertransick.com/casa-segura/](http://robertransick.com/casa-segura/)

---

o projeto se concentra no relacionamento anônimo, mas íntimo entre um dono da propriedade e os indivíduos imigrantes que andam por suas terras. (Casa Segura, 2007, grifo nosso, tradução nossa. Ransick In: [robertransick.com/casa-segura/](http://robertransick.com/casa-segura/))

O projeto consistiu em colocar um abrigo temporário, um espaço de transição, uma casa com pequena estrutura de energia solar para servir de apoio aos necessitados - nesse caso, os imigrantes em deslocamento-, oferecendo suprimentos como água, alimentos não perecíveis e um computador conectado para compartilhamento de histórias ou algo criativo sobre si mesmos e sua jornada com o proprietário das terras e as pessoas interessadas através de uma interface com tela *touch screen*. Nessa interface simples os imigrantes podiam desenhar, escrever mensagens ou fazer um pictograma a partir de um conjunto de ícones gráficos prontos<sup>1</sup>. As imagens e textos criados são carregados automaticamente no *Secure Home*, site bilíngue que é um espaço público para visualizar as mensagens criadas pelos imigrantes e é, também, um ponto de acesso para recursos sobre imigração e as fronteiras do sudoeste dos Estados Unidos.

A proposta tinha como objetivos:

- a) diminuir o número de mortes por fome e sede de quem se arrisca na travessia do deserto;
- b) proteger as propriedades da invasão das terras; e

c) promover o reconhecimento das realidades distintas entre os dois grupos.

O designer responsável pelo projeto *Casa Segura* tinha ciência de que a proposta não seria capaz de resolver o complexo conjunto de questões que circulam em torno da fronteira, da imigração ilegal e dos esforços humanitários, mas sim visava proporcionar novas oportunidades para ação individual, compreensão, troca criativa e diálogo.

Cyntia Weber (2003) aponta que este projeto representou e exemplificou uma ação e um trabalho de design e cidadania, apesar de nem sequer mencionar a palavra cidadania em seu escopo, e compreendeu a sociedade como um lugar de negociação para problemas criados entre o Estado e os sujeitos envolvidos nas problemáticas da atualidade, tais como os deslocamentos humanos. A autora afirma que “o projeto permitiu às pessoas redesenharem formas alternativas de engajamentos cidadãos/não cidadãos, humanos, não agressivos, sustentados e interessados mutuamente” (Weber, 2010, p. 12).

## **REFLEXÕES, PROPOSTAS E ORGANIZAÇÕES EM PROL DO DESIGN SOCIALMENTE RESPONSÁVEL**

Outro aspecto que aponta o crescimento da preocupação dos designers diante com os problemas da sociedade contemporânea é a publicação de obras que tratam desse assunto.

to, bem como a eleição dessa temática em associações e entidades representativas do design.

A segunda edição de *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*, a ser lançada em 2018, trará uma série de ensaios que questionam e chamam os designers a se conscientizarem a respeito do seu papel na sociedade e da repercussão de suas ações a partir das seguintes perguntas: O que significa ser um designer na cultura de consumo global baseada em corporações globais de hoje? Como um designer pode afetar a mudança social ou política? O design pode ser mais do que apenas um serviço aos clientes? Em que ponto um designer deve assumir a responsabilidade pelas ações do cliente? Como projetar uma embalagem sedutora para redes de *fast-food* que promove a obesidade infantil? Como projetar produtos que serão fabricados em situações e locais miseráveis, sob condições de trabalho desumanas? Ou armas para os departamentos de defesa? Ou casas para traficantes ou para executivos do tabaco?

As associações profissionais começam a se mover em favor do designer cidadão. Tanto que a AIGA<sup>2</sup> lançou em janeiro de 2017 uma campanha que foi denominada: 'Você é um designer cidadão?' em um programa que se chama Design for Democracy [Design para a Democracia], cuja proposta é "aplicar que tem como proposta "Aplicar ideias e ferramentas de design para aumentar a participação cívica. Independente, pragmático e comprometido com o bem público, *Design for Democracy* colabora com pesquisadores, designers e formuladores de políticas no serviço de clientes do setor público e atende ao objetivo da AIGA de 'demonstrar o valor do design fazendo coisas valiosas'"(AIGA In: [www.aiga.org/citizen-designer](http://www.aiga.org/citizen-designer)).

No final de 2017, o ICO-D<sup>3</sup> apontou o Design como um direito universal: Todas as pessoas merecem viver em um mundo bem desenhado, como consta na Declaração de Design de Montreal, que se refere às obrigações dos designers de abordar o impacto social, econômico, ambiental e cultural de seus trabalhos. Esse

**1** Os ícones, símbolos representativos da cultura, geografia, mitos e crenças mexicanos, foram criados em colaboração com Alberto Morackis e Guadalupe Serrano, da Yonke Public Art, em Nogales, no México.

**2** AIGA – The American Institute of Graphic Arts – é uma associação profissional de design, que atua em âmbito internacional, com sede na cidade de Nova York, Estados Unidos. Seu slogan é "Levar o design para o mundo e para os designers" ([www.aiga.org](http://www.aiga.org)).

**3** O ICO-D – International Council of Design –, com sede em Montreal, Canadá, se apresenta como uma voz não governamental para o design e como uma rede sem fins lucrativos, não partidária, formada por membros que atuam de forma criativa, facilitando o diálogo entre plataformas de design e incluindo categorias profissionais, educacionais e promocionais ([www.ico-d.org](http://www.ico-d.org)).

Figura 6: Imagem de divulgação do CDMX 2018.  
Fonte: wdccdmx2018.com/  
medium.html

---



**4** A WDO – World Design Organization – é uma organização não governamental internacional que promove a profissão de design industrial e tem sede em Montreal, Canadá ([www.wdo.org/](http://www.wdo.org/)).

documento foi assinado em 24 de outubro de 2017, por dezoito organizações internacionais que representam designers, arquitetos e paisagistas que somam mais de 1 milhão de profissionais, que estão falando em uma só voz, descrevendo o potencial do design para enfrentar os desafios importantes que a humanidade encara e emitir um chamado conjunto para a ação.

A Declaração de Design de Montreal reconhece o valor exclusivo do design para enfrentar os complexos problemas deste século. É uma base para a colaboração entre as entidades assinantes e um apelo aos governos, ao setor empresarial, à sociedade civil e aos profissionais de design para aproveitar o poder de um bom design. (ICO-D, In: [www.ico-d.org/2017/10/30/a-million-designers-proclaim-all-people-deserve-to-live-in-a-well-designed-world.php](http://www.ico-d.org/2017/10/30/a-million-designers-proclaim-all-people-deserve-to-live-in-a-well-designed-world.php))

Por sua vez, a WDO<sup>4</sup> elegeu a Cidade do México como a Capital do Design 2018, local onde ocorrerá o evento WDC CDMX 2018, com a temática “*Diseño socialmente responsable*”, em que

serão abordados eixos transversais que envolvem às questões relacionadas a Habitação/Habitantes, Mobilidade, Identidade da Cidade, Meio Ambiente, Espaço Público e Economia Criativa, a partir dos seguintes valores:

- 1) Gerar oportunidades a partir do potencial do design em termos de trabalho, economia e restauração do tecido social;
- 2) Estabelecer a dignidade, ressaltando as possibilidades de melhoria da qualidade de vida através do design;
- 3) Preservar o valioso em diálogo entre o âmbito patrimonial, de infraestrutura e de vida no espaço público;
- 4) Transformar com respeito, propondo repensar e construir o futuro a partir das necessidades e narrativas de nosso tempo.

Estes pensamentos, textos e ações dos designers, quer no âmbito individual ou coletivo, ou ainda, por meio de entidades de classe, ressaltam a relevância da ação do design para além da produção material, destacando e relevando o design para o sensível, entendido aqui como o espaço de ação política perante as possibilidades e desafios de compreensão do ser humano em sua complexidade e a ampliação da realidade para que, a partir do conhecimento construído pelo estudo e pesquisa bem fundamentados no caminho da observação, leitura e análise deste tempo, das pessoas e suas maneiras de estar no mundo, sejam exploradas as possibilidades de ação e inter-re-

lacionamento que deem voz e expressão a diversas sensibilidades e subjetividades (tanto do designer quanto do usuário), alterando métodos, compartilhando conhecimentos e saberes e expandindo percepções e diversidades.

Se pararmos por um momento pararmos para verificar as problemáticas que se estabelecem na atualidade brasileira, além das já, infelizmente, tradicionais – educação, saúde, segurança e moradia–, podemos observar que no momento atual o país apresenta os mais graves e maiores retrocessos na área de direitos humanos, segundo o relatório anual da Human Rights Watch, onde podemos verificar as situações de violação dos direitos humanos, a saber:

- 1) Discriminação contra pessoas LGBT;
- 2) Restrição à Liberdade de Expressão;
- 3) Retrocessos nos direitos das pessoas com deficiência;
- 4) Aumento da população idosa carente de cuidados especiais;
- 5) Formas Contemporâneas de escravidão ou em condições análogas à escravidão;
- 6) Violência doméstica e feminicídio;
- 7) Na saúde, surtos contínuos de doenças graves transmitidas por mosquitos;
- 8) Maior população carcerária do mundo, com ínfimas possibilidades de ressocialização;
- 9) Superpopulação de adolescentes em unidades socioeducativas;
- 10) Civis mortos pela polícia;

- 11) Policiais desprotegidos e com direitos restringidos;
- 12) Assassinatos e mortes violentas intencionais;
- 13) Assassinatos por conflitos de terras;
- 14) Grupos vulneráveis e excluídos economicamente (indígenas, sem-terra e trabalhadores rurais);
- 15) Contínua negligência das autoridades;
- 16) Falta de conscientização e de mobilização social.

Ou seja, os últimos anos marcam o retrocesso social, a perda dos direitos dos trabalhadores, o esfacelamento dos programas sociais, o aumento do desemprego, a volta da miséria e da fome. Paralelamente a essa cruel realidade, convivemos com situações que apontam uma certa esperança de dias melhores a partir do fortalecimento de grupos em defesa do novo feminismo, da liberdade de orientação sexual e liberdade de gênero, entre outros, mas, sabemos, ainda há muito a fazer.

Em uma realidade em que se estuda e discute o papel dos designers perante a responsabilidade ou as ações sociais, podemos verificar que o Brasil se tornou um grande campo para aplicação das possibilidades do design. Mas estamos preparados realmente para isso? Queremos ver e enfrentar estas situações? Sabemos mesmo atuar perante estas problemáticas, seja na concepção individual, seja na atuação coletiva, interdisciplinar, transversal? Onde estão os projetos que atuam nestas linhas de ação?

Talvez uma das possibilidades esteja centrada no universo do sensível, ou seja, mais um design humanitário do que um design ligado a materialidade e ao consumo, ou melhor, que a experiência dos designers com o universo da beleza e do setor produtivo passem a ser aplicados em favor do ser humano em uma sociedade, que possa vir a ser em um futuro próximo, pelo menos, um pouco mais justa.

Nesse sentido e, a título de contribuição com uma sociedade mais igualitária, as pesquisas do Laboratório de Design Contemporâneo, vinculado ao Departamento e ao Programa de Pós- Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP, campus de Bauru, vêm desde sua fundação, em 2010, desenvolvendo estudos e pesquisas relativos às diversas vertentes do design contemporâneo e integrando o ensino, a extensão e a pesquisa a partir de temáticas que exploram o sensível e a conscientização das questões sociopolíticas e culturais de nosso tempo, a partir do desenvolvimento dos seguintes projetos de pesquisa:

- 1) O Corpo Contemporâneo: novos sujeitos e identidades no universo do design;
- 2) Memórias e Histórias pessoais: o simbólico, o subjetivo e o sensível na autoria em Design na Contemporaneidade;
- 3) Design e Moda na busca da Inclusão Social na Contemporaneidade;
- 4) Processos e Métodos Contemporâneos no Design e na Moda;

- 5) Espaços contemporâneos: híbridos coletivos explorando sensações e fazendo negócios;
- 6) Transdisciplinaridades no Design Contemporâneo: diálogos, inter-relações e fusões.

Outra ação desenvolvida em 2017, durante o 13º Colóquio de Moda, foi o projeto 'Moda para Todos' realizado em parceria com um dos mais importantes designers de moda brasileiro da nova geração, João Pimenta. Este projeto envolveu os cidadãos bauruenses e os alunos da FAAC/UNESP, bem como a cidade e um de seus ícones, a Estação Ferroviária de Bauru, antiga Noroeste do Brasil e contou com o apoio da Prefeitura Municipal de Bauru e as Secretarias de Cultura, de Desenvolvimento Econômico e de Educação.

Para realização do desfile das criações de João Pimenta, foi realizado um convite a população de Bauru e aos alunos da FAAC, UNESP para participarem como modelos do desfile, valorizando o território e a cultura local. O resultado contou com 58 pessoas. De início, o objetivo era selecionar algumas delas para vestir um tamanho determinado de peças que já estavam prontas. Porém, diante da proposta de inclusão e em parceria com o designer, decidimos que todos participariam. Essa decisão gerou a necessidade do desenvolvimento de peças, acessórios e looks (concepção do conjunto a ser apresentado, relacionando a maquiagem, cabelo, roupas e acessórios), tudo feito com o maior envolvimento de todos e, especialmente de João Pimenta e equipe, que, di-

ante do desafio e em curto espaço de tempo, criaram toda a proposta para as 58 pessoas de diferentes tamanhos, pesos, corpos, gêneros, etnias, idades e profissões. De forma igualitária, todos fizeram parte de uma proposta democrática e sensível, exercendo ação política em novas manifestações.

O desfile ocorreu na abertura cultural do Colóquio de Moda, em outubro de 2017. Aberto gratuitamente a todos os interessados, o evento teve como público participantes de diferentes estados e cidades brasileiras e, também internacionais, além da população da cidade. A experiência foi de intensa emoção, envolvimento e sensibilidade de todos. Além do aprendizado gerado e da valorização das pessoas, demonstrou que design e moda podem ser acessíveis a todos, basta contar com designers afeitos as questões sociais, culturais e sensíveis, como foi João Pimenta.

Mas sabemos que estamos ainda nos passos iniciais de um longo caminho a percorrer e explorar, que ainda a muito a contribuir e aprender com indivíduos, sujeitos e a sociedade e com o universo da sensibilidade voltada para a vida contemporânea, atual e futura. Que a capacidade de criação e de concepção projetual nos leve e nos aprofunde nos caminhos do sensível.

## REFERÊNCIAS

CASA SEGURA. Projeto desenvolvido por Robert Ransick, 2007. Disponível em: [>](http://www.casasegura.us/). Acesso em: 28 nov. 2016.

GLASER, M. O Estado Atual da Profissão. In: HELLER, S.; PETTIT, E. Design em Diálogo. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

HELLER, S.; VIENNE, V. (Org.). Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility. Nova York: Allworth Press, 2003.

MANZINI, E. Design, When Everebody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation. Londres: The MIT Press, 2015.

MARGOLIN, V. O Designer Cidadão. In: Revista Design em Foco, Salvador: Eduneb, v. III, n. 2, p. 145-150, jul./dez. 2006.

MCCOY, K. Good Citizenship: Design as a Social and Political Force. In: HELLER, S.; VIENNE, V. (Org.). Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility. Nova York: Allworth Press, 2003, p. 2-8.

RANCIÈRE, J. A Partilha do Sensível: Estética e Política. São Paulo: Editora 34, 2009.

WEBER, C. Introduction: Design and Citizenship. In: Citizenship Studies, v. 14, n. 1, p. 1-16, 2010.

\_\_\_\_\_. Designing Safe Citizens. In: Citizenship Studies, v. 12, n. 2, p. 125-142, 2008.

[www.aiga.org/](http://www.aiga.org/)

[www.cartacapital.com.br/revista/987/2017-foi-ano-de-grave-deterioracao-da-situacao-dos-direitos-humanos-no-brasil](http://www.cartacapital.com.br/revista/987/2017-foi-ano-de-grave-deterioracao-da-situacao-dos-direitos-humanos-no-brasil)

[www.wdcdmx2018.com/](http://www.wdcdmx2018.com/)

[www.cdmx.gob.mx/vive-cdmx/post/cdmx-capital-mundial-del-diseno-2018](http://www.cdmx.gob.mx/vive-cdmx/post/cdmx-capital-mundial-del-diseno-2018)

[www.hrw.org/pt/world-report/2018/country-chapters/313303](http://www.hrw.org/pt/world-report/2018/country-chapters/313303)

[www.ico-d.org](http://www.ico-d.org)

[www.miltonglaser.com/](http://www.miltonglaser.com/)

[www.robertransick.com/casa-segura/](http://www.robertransick.com/casa-segura/)

[wdo.org/programmes/wdc/wdcmexicocity2018/wdo.org/ters/313303](http://wdo.org/programmes/wdc/wdcmexicocity2018/wdo.org/ters/313303)

[wdo.org/programmes/wdc/wdcmexicocity2018/wdo.org/](http://wdo.org/programmes/wdc/wdcmexicocity2018/wdo.org/)

## CRÉDITOS

### IMAGEM DE ABERTURA:

FOTÓGRAFO: Rogério Ortiz

Outubro de 2017

13º Colóquio de Moda, Bauru

### MODELOS:

Izabela de Oliveira, Nicholas Alves Messias,

Gustavo Paolo Silva, Gustavo Henrique,

Michel Jun Salto, Paulo Cavalcanti,

Rebeca de Oliveira.



## MÔNICA MOURA

Realizou estudos de pós-doutoramento sobre Design Contemporâneo no Departamento de Artes & Design e PPG Design da PUC-Rio. Doutorado com tese sobre Design de Hipermídia e Mestrado com dissertação sobre a Construção da Imagem no PPG de Comunicação e Semiótica na PUC-SP. Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Ensino Técnico Profissionalizante em Design de Interiores. Atuação profissional: Professora Assistente Doutora e Coordenadora do Laboratório Didático de Experimentos em Design Gráfico no Departamento de Design. Professora, pesquisadora e orientadora credenciada para mestrado e doutorado no PPG Design da FAAC/UNESP, Campus de Bauru e Professora Colaboradora do IA/ UNESP, Campus de São Paulo. Atuou no mercado profissional como designer de interiores, gráfico, produto/mobiliário e moda. Projetos de Pesquisa em andamento são: Design Contemporâneo no Estado de São Paulo: discursos, produtos e inovação; Design para além do Design: contemporaneidade e transdisciplinaridade. Coordena o Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura.