

Design e cultura: pensamento sistêmico para a proximidade habitável

Lucas Furio Melara ⁽¹⁾

Resumo: Este texto explora o conceito de Proximidade Habitável como uma resposta às crises múltiplas, articuladas pelo conceito de sindemia global, que reconhece a ocorrência simultânea de pandemias interconectadas, como as crises climática, de pobreza e de desnutrição. A sindemia requer uma abordagem de Design Sistêmico para identificar soluções integradas que promovam a Proximidade Habitável. Nesse contexto, as comunidades intencionais são propostas como um modelo de sustentabilidade, no qual indivíduos autônomos se organizam localmente, fundamentando-se em uma democracia baseada em projetos e valores compartilhados, rompendo com os paradigmas vigentes e conectando-se aos paradigmas emergentes. Ao investigar as mudanças necessárias, a relação entre Design e cultura é analisada como uma força motriz no desenvolvimento econômico e social. O Design desempenha um papel central na elaboração de produtos culturais sustentáveis e na promoção de territórios criativos, em reflexão às comunidades intencionais. A relação é apresentada como um caminho para a Proximidade Habitável, também compreendendo-a como meio de difusão dos paradigmas emergentes, com a comunicação, popularização e sensibilização de seus conceitos de organização de sistemas.

Palavras-chave: Cultura - Design Sistêmico - Design Social – Proximidade - Território

[Resúmenes en castellano y portugués en las páginas 126-127]

⁽¹⁾ **Lucas Furio Melara** atua nas áreas do Design e suas relações com a Cultura e Sustentabilidade. Lucas é Mestre em Design pelo Programa de Pós-Graduação em Design da FAAC/UNESP Bauru, com pesquisa intitulada “O Designer Como Agente de Transformação Social”, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Mônica Moura, na linha de Planejamento de Produto. Faz parte do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: Sistemas, objetos, cultura, e é colaborador do Laboratório de Design Solidário-LabSol, coordenado pelas Prof^{as}. Dr^{as}. Adriana Yumi Sato Duarte e Ana Beatriz Pereira de Andrade. Lucas pesquisa a relação entre Design, os 17 ODS-Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e impacto social efetivo e perene na economia criativa, onde também o faz enquanto designer chefe da LM&Companhia, agência de branding e cultura que atua pela Agenda 2030. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6118691892917011>.  Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-6536-6191>. lucas.melara@unesp.br

1. Introdução

O texto investiga sobre projetos de Design e cultura e o desenvolvimento de territórios criativos, que podem contribuir para o combate à sindemia global (The Lancet, 2019) e promover o conceito de Proximidade Habitável (Manzini, 2024). Nesse contexto, a Proximidade Habitável surge como uma proposta em que comunidades intencionais, formadas por indivíduos autônomos, se organizam para promover uma democracia baseada em projetos. A relação entre Design e cultura é avaliada neste processo, desde a promoção de hábitos e valores, ao nível de identificação de métodos e processos para produtos e projetos sustentáveis que possuem a natureza relacionada ao desenvolvimento de territórios criativos. Para avaliar o papel dos projetos de Design e cultura no alcance da Proximidade Habitável, os territórios criativos apresentam cenários possíveis para essa discussão.

No contexto contemporâneo, faz-se necessário compreender o conceito da sindemia global, a fim de analisar de modo sistêmico a questão das crises múltiplas. Este conceito pautado pelo relatório comissionado pela The Lancet, aponta o fenômeno de duas ou mais pandemias acontecendo de modo simultâneo. Deste modo, dividem fatores de causa e deflagração, mas também dividem soluções. É uma forma sistêmica de abordar as crises múltiplas presentes no século 21, em que problemas como o desmatamento, o abastecimento de alimentos, o aquecimento global, a pobreza, subnutrição, obesidade e violências, previstos pela Agenda 2030 da ONU (2015), se enlaçam.

Na sindemia, enquanto alguns fatores contribuem diretamente para a questão do clima, por meio da produção de gases como metano e carbônico, outros também causam também o empobrecimento do solo, reduzem a qualidade e variedade dos alimentos e impactam a saúde, o clima, a economia e mais. A leitura inclusive relaciona a pandemia de Covid-19, ocorrida entre 2020 e 2022, com a pandemia climática, nomenclatura referência nessa abordagem, como também com a pandemia da desnutrição apresentada no relatório da revista.

Manzini (2023) elabora um ponto de chegada possível para a sustentabilidade, como resposta às crises múltiplas. Ao conceituar as comunidades intencionais, o autor apresenta um conjunto de sistemas compostos por indivíduos autônomos e emancipados, reunidos em seus territórios por livre iniciativa, dado os interesses e valores em comum, em condição de plena participação na democracia. A comunidade intencional é capaz de mudar as formas sociais da vida humana, diferente do cenário da sindemia. Esse formato traz a organização da comunidade pela ação dos indivíduos, o que exige uma nova organização social distribuída, constituída por sistemas orientados pelo localismo globalizado.

Já a priorização da comunidade possibilita uma democracia centrada em projetos, em que os indivíduos reunidos focam suas ações em benefício de seus territórios, considerando a democracia como uma cultura de valores sustentáveis, em que os aspectos ligados ao desenvolvimento do território são tratados como projetos de Design, fomentando as discontinuidades locais, ou seja, rupturas com os paradigmas dominantes. Sobre desenvolver o cenário desejado, Manzini também propõe ideias para a construção desse território.

Contudo, o autor reconhece que a concretização dessa visão requer forte ação política e, especialmente, profunda mudança cultural. Então, a cultura torna-se intimamente relacionada ao Design como aliada de grande importância na promoção dos preceitos da

Proximidade Habitável, como meio de desenvolvimento de territórios orientados pela criatividade, em que o Design se faz presente no desenvolvimento de produtos, métodos e processos.

1.2. Estabelecendo diálogos entre Design e cultura

O Design contemporâneo pode ser compreendido como uma prática interdisciplinar, multidisciplinar e transdisciplinar, que rompe as tradições modernas. As pesquisas nesse campo exploram a fluidez entre as fronteiras internas do design e sua interação com outras áreas, como arte, artesanato, medicina, engenharias, antropologia, economia e mais, enfatizando a transversalidade na elaboração de soluções atentas às necessidades contemporâneas (Moura *et. al*, 2021).

A relação entre Design e cultura, compreendendo sua influência no consumo e produção de bens e serviços, pode se dedicar a promover a transição de paradigmas dominantes para paradigmas emergentes, pela via da comunicação, popularização e sensibilização desses novos paradigmas como verdadeiros veículos de descontinuidades locais.

Na segunda via, a relação entre Design e cultura deve ser compreendida pela via da Economia Criativa. De acordo com a Secretária de Economia Criativa do Ministério da Cultura (MinC, 2011), essa é uma forma de sistematizar as atividades econômicas advindas das mais diversas manifestações culturais de um povo, e também da criatividade dos seres humanos. Assim, a Economia Criativa contempla as dinâmicas culturais, sociais e econômicas construídas a partir do ciclo de vida de produtos e sistemas de serviços advindos dos setores criativos, em que as atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo cuja dimensão simbólica é determinante do seu valor, resultando em produção de riqueza cultural, econômica e social.

As pautas do Design nessa via de diálogo com a cultura são tanto o entendimento da disciplina no universo do desenvolvimento de produtos, onde é possível considerar os produtos culturais dentro desse escopo, com capacidade de contribuir para a elaboração desses projetos com as ferramentas disponíveis pela produção da área. Contudo, a sistematização da Economia Criativa na proposta do Plano Brasil Criativo (MinC, 2011), sobre o desenvolvimento deste setor brasileiro, apresenta o Design tanto como uma macro-categoria, como também como atividade-fim.

A política de esfera federal que regulamenta esse setor é a Lei Rouanet, ou Lei Federal de Incentivo à Cultura, é uma ferramenta criada pelo Governo Federal com o objetivo de estimular a produção, preservação e difusão cultural. A lei criou o Programa Nacional de Apoio à Cultura, que estabelece políticas públicas para a cultura nacional e tem como base o exercício dos direitos culturais e o livre acesso às fontes de cultura, com ênfase na promoção, proteção e valorização das expressões culturais nacionais.

De acordo com a lei, o recorte do Design se dá em três áreas principais de atuação. A primeira, enquanto disciplina independente, prevista na elaboração de produtos clássicos da área, como livros, trabalhos de experimentação gráfica e escultórica bidimensionais e tridimensionais no campo das artes visuais, bens móveis e imóveis e até a produção de jogos eletrônicos.

A segunda, na participação de equipes de produções essencialmente multidisciplinares, como exposições, festivais de arte, espetáculos de artes cênicas, de música e de folclore, e a produção de discos, vídeos, obras cinematográficas de curta e média metragem e filmes documentais. Já a terceira, um pouco mais subjetiva, trata da contratação de serviços para elaboração de projetos culturais e também das ações não previstas nos incisos anteriores e consideradas relevantes pelo Ministro de Estado da Cultura.

1.3. O Design e a cultura no desenvolvimento de territórios criativos

O Design se relaciona com a elaboração de projetos culturais ao apontar essa etapa como crucial no desenvolvimento de qualquer produto determinado acima. Essa atividade compreende a análise de diretrizes, riscos e fatores socioeconômicos preliminares, a delimitação de objetivos, metas e indicadores e também a compreensão sobre as necessidades da realização do projeto, onde é necessário prever os recursos humanos e materiais.

Considerando essas atividades como essenciais do Design, esse aspecto revela a valiosa contribuição da área, onde o Design dispõe de um leque de ferramentas, métodos e processos que permitem a elaboração de projetos que sejam sustentáveis e perenes em meio a contemporaneidade.

Mesmo que os projetos culturais, ainda no nível da elaboração, tenham características específicas pautadas pela lei, e as tipologias consideradas sejam distintas em termos de linguagem, universo e repertório, a visão sistêmica e processual do Design é de suma importância para um bom projeto.

Até então, os projetos se apresentavam centrados em produtos. Ao notar que o resultado da ação de políticas públicas associadas ao desenvolvimento de produtos culturais é capaz de criar, formalizar e emancipar territórios criativos sustentáveis, o desenvolvimento de territórios criativos se tornou em 2024 uma ação de grande importância.

Os territórios criativos podem transformar realidades, estimular o desenvolvimento econômico e revitalizar comunidades inteiras. De acordo com a Instrução Normativa Nº 13¹, este é o conceito central dos territórios criativos, áreas geográficas que promovem a inovação e a criatividade, gerando desenvolvimento social. Um território criativo é uma região que utiliza a criatividade como principal motor para o desenvolvimento local. Estes territórios são ambientes dinâmicos onde as fronteiras do Design se encontram difusas, criando valor econômico e social. São espaços que valorizam o talento local, estimulam o empreendedorismo e fortalecem a identidade cultural das comunidades.

Territórios onde as necessidades humanas são acessíveis em curtas distâncias incentiva a interação social, a diversidade de usos e a inovação, elementos essenciais para a criatividade e a cultura local. Esse modelo contribui com o desenvolvimento de territórios sustentáveis, inclusivos e culturalmente diversos. Sobre os conceitos, a conexão entre a proximidade e o território se dá em nível de diversidade, relações sociais, participação social, democracia, projetos, hibridismo e organização comunitária. De acordo com a legislação apresentada, os territórios criativos são desenvolvidos por uma sequência de projetos. Deste modo, a pesquisa se dedica a compreender o papel dos projetos de design e cultura nessa rede, bem como a propor boas práticas de trabalho em prol dos paradigmas emergentes.

2. Justificativa

Em 2020, a economia da cultura e das indústrias criativas (ECIC) no Brasil movimentou R\$230,14 bilhões, representando 3,11% do Produto Interno Bruto (PIB) do país. Além disso, em 2022, o setor gerou 308,7 mil novos postos de trabalho em comparação com 2021, totalizando 7,4 milhões de empregos formais e informais, o que corresponde a 7% do total de trabalhadores na economia brasileira. Esse panorama mostra o impacto gerado com o uso de 0,55% da renúncia fiscal total do governo federal, obtendo resultados mais expressivos que categorias tradicionais, comparando com os 25,25% concedidos para o comércio e serviços, 13,39% para a indústria e 13,92% para a agricultura. As informações revelam o potencial do setor, considerando que entre 2012 e 2020, o PIB da ECIC avançou 78%, enquanto a economia total do país cresceu 55%².

Casos exitosos liderados pelo Design, no campo da cultura, refletem que a relação entre os dois campos, na elaboração de produtos e no desenvolvimento de territórios criativos contribui para a emancipação desses espaços, referindo-se assim às descontinuidades locais. No nível regional, o plano estratégico de economia criativa “Dá Gosto Ser do Ribeira” (Garimpo de Soluções e Sebrae, 2020) foi realizado no Vale do Ribeira, no sudeste do Estado de São Paulo, somando mais de 25 ações que o projeto possui. O projeto de território criativo se destaca por seu pioneirismo ao apresentar um plano criativo focado em uma região completa, enquanto anteriormente haviam sido registrados apenas planos municipais com propósitos semelhantes.

Os designers, projetistas, turismólogos, produtores culturais e comunicadores buscaram mapear 26 municípios, levando em consideração a partilha do sensível a fim de auxiliar a indústria, comércio e serviços locais. O projeto tem três principais eixos: turismo, artesanato, gastronomia e culinária tradicional. Além disso, há um quarto eixo de articulações com outras instituições, que requer investimentos em infraestrutura. O impacto do projeto é significativo, com aproximadamente 4% da população diretamente impactada. Os resultados incluem aumento de faturamento, diminuição de custos e aumento de produtividade em mais de 85% das empresas atendidas. Além dos indicadores quantitativos, há avanços qualitativos como o aumento da autoestima dos moradores e o fortalecimento do potencial turístico da região.

Já no nível local, o caso “Educar, Cuidar e Nutrir” aplica essa compreensão em duas instâncias. Inicialmente, o caso é avaliado em São Miguel Paulista, bairro da Zona Leste de São Paulo. Porém, sobre a característica do produto gerado, um livro fotográfico feito com o uso da memória oral, o caso se desdobra e comunica essa experiência local para toda a capital, pois apresenta a experiência de um Centro de Educação Infantil (CEI) ao aderir uma lei da cidade que torna obrigatória a aquisição de alimentos 100% orgânicos representada por um instrutivo.

Ao observar presencialmente o caso, notou-se a Proximidade Habitável em funcionamento. Um sistema alternativo local criado a fim de enfrentar, entre 2020 e 2023, o grave problema da fome e do abastecimento, em que agricultoras eram obrigadas a descartar alimentos preciosos, enquanto as famílias passavam dias sem ter o que comer. Essa articulação foi mapeada e identificada, unindo família, escola, comunidade, produtores e crianças, instru-

mentalizada por um projeto de Design e cultura, que se tornou um instrumento que guia a transição de ao menos 3.000 centros de educação infantil para essa realidade possível.

Com o objetivo de conscientizar escolas e autoridades sobre a importância da alimentação orgânica, as crianças do projeto, com idades entre 2 e 6 anos, foram convidadas para diversos exercícios de experimentações gráficas, como fotografias, gravuras, monotipias botânicas e ilustrações. A metodologia também contemplou a gravação de vídeos e entrevistas para a criação de um memorial afetivo que relata a transformação promovida no bairro de São Miguel Paulista. O projeto, concorreu ao prêmio Brasil Criativo, arrecadou mais de R\$400.000,00 utilizados na impressão e distribuição de 3.600 exemplares. 14 residências foram envolvidas diretamente, 18 instituições estão articuladas como parceiras, 4 empresas foram envolvidas e 24 profissionais da economia criativa trabalharam no projeto. 3.200 escolas foram impactadas pela ação. O livro foi convidado para lançamento na Bienal do Livro de São Paulo.

3. Objetivos

3.1. Objetivo geral

- Relacionar quais são os métodos e processos do Design que, aplicados ao desenvolvimento de produtos culturais, contribuem para a promoção de territórios criativos na Proximidade Habitável.

3.2. Objetivos específicos

- Analisar de modo sistêmico o papel e a contribuição do Design no desenvolvimento de territórios criativos, bem como seu impacto;
- Realizar estudos de reconhecimento e experimentais utilizando-se da revisão narrativa, análise de documentos, entrevistas semiestruturadas e pesquisas;
- Referenciar métodos e processos do Design para sistematizar a elaboração de produtos culturais sustentáveis;
- Contribuir com a identificação e avaliação do impacto social, econômico e ambiental no setor cultural.

4. Revisão de literatura

Papanek (1971) atribuía aos designers a responsabilidade social em projetos, otimizando recursos e preocupando-se com o ciclo de vida de suas produções, partindo da fabricação acelerada de bens de consumo, com indicações críticas acerca de qualidade, funcio-

namentos e promessas de melhorias muitas vezes cosméticas, junto a uma projeção de futuro árduo.

Desde então, diversos pesquisadores (Margolin, 2002; Heller e Vienne, 2003; Kazazian, 2005; Manzini, 2015) elaboraram tanto análises sobre o status quo que se deseja mudar, considerado como o paradigma dominante que reflete as crises múltiplas sociais, ambientais e econômicas, como também sobre o cenário ideal que se deseja, esse por sua vez composto por um conjunto de paradigmas emergentes. Isso também inclui os meios, métodos e processos do Design para o alcance dessa nova realidade.

A relação entre cultura e consumo também é discutida por McCracken (2007), investigando os diferentes movimentos de significação dos produtos e como eles elaboram identidades culturais. Os movimentos seguem um trajeto específico, que se inicia no deslocamento do significado do mundo culturalmente constituído aos bens de consumo, e depois desses bens ao consumidor individual. Segundo ele, vários fatores são responsáveis por esse movimento, incluindo o design, que deve ser compreendido como um projeto social.

Bonsiepe (2011) adiciona o importante papel da cultura para a transformação social e sustentável, compreendendo que o designer influencia o conjunto de comportamentos, normas e tradições da sociedade na fabricação de produtos, revelando que esse meio também influencia o designer. Bonsiepe argumenta que, ao longo do século XX, esse ciclo vicioso revelou severas crises múltiplas no tecido social tendo em vista que o design frequentemente se desviou de sua função social e crítica, focando em aspectos superficiais e comerciais, propondo o resgate dessas funções com a criação de uma ciência do design, enfatizando a necessidade de pesquisa e desenvolvimento teórico.

No contexto brasileiro, Ono (2004) aborda a interseção entre design industrial e o campo da cultura, especificamente a diversidade cultural, ao enfatizar a importância da harmonia desses elementos no desenvolvimento de produtos para a sociedade com estudos feitos em setores industriais de grande impacto no Brasil. A autora destaca como os designers enfrentam novos desafios em um cenário marcado pela globalização, onde a interpretação precisa dos requisitos simbólicos, funcionais e técnicos dos produtos põe em evidência a manifestação da diversidade cultural no design industrial. Ono, McCracken e Bonsiepe demonstram que a relação entre design e cultura exerce influência direta nos modos de vida da sociedade, pautando especialmente o consumo e as relações interpessoais como fatores das disparidades sociais e crises múltiplas, como campos de trabalho, podem contribuir para a divulgação dos paradigmas emergentes, a depender da natureza e da intenção aplicada ao ato projetual.

Métodos e processos do Design, tanto no campo acadêmico como mercadológico, foram aplicados e avaliados em 10 estudos experimentais de projetos de impacto social (Melara, 2023), durante a pandemia de Covid-19. Os projetos consistiam no desenvolvimento de produtos com o objetivo de promover o impacto social em causas ligadas aos indicadores dos 17 ODS, como projetos editoriais sobre a questão do cuidado ao idoso, segurança alimentar e familiar infantil, pandemia climática, acolhimento aos refugiados, letramento científico e democracia. Os projetos tiveram suas elaborações referenciadas, e em análise posterior, notou-se que essas e outras iniciativas, consideradas como criativas, conectaram-se em rede com o objetivo de atender demandas diversas dessas comunidades, fortalecendo os territórios e promovendo boas práticas.

Esses projetos sustentáveis de Design, ao atuarem no território, estimulam a transição dos paradigmas de forma articulada, estabelecendo uma rede intensa de criação e colaboração. Essa rede, que se estabelece entre os atores presentes, aponta a complexidade própria do Design Sistêmico, que, segundo Pêgo e Oliveira (2014), no caso da Estrada Real, promove o campo socioeconômico, a valorização do território e o resgate das culturas locais. O Design Sistêmico, segundo os autores, estuda a integralidade do sistema foco, de modo holístico sobre o contexto e suas relações. Desse modo, compreende-se que o entendimento sistêmico do território é fundamental para o fortalecimento dessa rede, considerando-o como o espaço ocupado por uma comunidade que se relaciona, convive com problemas e benfeitorias similares e formam uma unidade em seu próprio contexto.

5. Desenvolvimento

A metodologia utiliza uma abordagem multidisciplinar da pesquisa em Design, que combina revisão narrativa de literatura, estudos de reconhecimento, estudos experimentais e análise de dados através de entrevistas semi-estruturadas e pesquisas qualitativas e quantitativas. A construção das análises utiliza ferramentas do Design Sistêmico. Para a revisão narrativa de literatura, Jones (2014) explora a articulação do pensamento sistêmico no design, enfatizando a importância das relações e interconexões entre os elementos de um sistema. Moles (1974) aborda os fundamentos do design como uma prática cultural e suas implicações sociais. Bistagnino e Campagnaro (2011) oferecem uma visão detalhada do Design Sistêmico, destacando as interações entre os sistemas produtivos e os fluxos de matéria e energia. Finalmente, Carlassara (2023) atualiza as discussões sobre design e cultura em projetos contemporâneos, mapeando o caso da Semana Criativa de Tiradentes.

Os estudos de reconhecimento têm como foco principal a análise de três casos específicos de conceitos de Design, cultura, sustentabilidade e territórios criativos. O primeiro caso é o selo de indicação geográfica de procedência e denominação de origem controlada da Serra da Canastra. Este estudo investiga o impacto deste selo na valorização dos produtos locais, na preservação das tradições culturais e na sustentabilidade econômica da região.

O segundo caso é o plano estratégico de economia criativa do Vale do Ribeira. A análise deste plano compreende como o desenvolvimento sustentável e a economia criativa podem promover o desenvolvimento regional de territórios criativos. O terceiro caso é sobre o desenvolvimento da região de Tiradentes, MG, a partir do evento cultural Semana Criativa de Tiradentes. Este evento de grande proporção aponta um fenômeno que move o desenvolvimento econômico e social do território por meio do Design e do artesanato.

Os estudos experimentais serão realizados a partir de dois casos autorais específicos: o projeto Educar, Cuidar e Nutrir e o Rolê Agroecológico. O projeto Educar, Cuidar e Nutrir visa promover a educação nutricional e a sustentabilidade alimentar nas escolas, enquanto o Rolê Agroecológico foca na promoção da agricultura urbana e da alimentação saudável em comunidades periféricas. Ambos os projetos tratam do desenvolvimento de territórios criativos e de projetos de design editorial, memória e exposições.

A coleta de dados se dá pela via da análise de documentos, entrevistas semi-estruturadas e pesquisas qualitativas e quantitativas. A análise de documentos envolve a revisão de relatórios, planos estratégicos, materiais de comunicação e outros. As entrevistas semi-estruturadas identificam atores-chave, incluindo produtores, gestores de projetos, educadores, habitantes e membros da comunidade, apresentadas por transcrições e figuras ricas. As pesquisas qualitativas são individualizadas e em grupos focais, permitindo a Partilha do Sensível no campo comum e da percepção individual. As pesquisas quantitativas envolvem a aplicação de questionários estruturados que coletam dados ao longo das entrevistas. A apresentação das análises é conduzida em quatro grandes fases: (i) Elaboração do Relevo Holístico; (ii) Descrição das atividades produtivas existentes; (iii) Identificação dos pontos positivos e pontos negativos dos sistemas; (iv) Projeto dos fluxos de matéria e energia entre os sistemas produtivos. A utilização de gigamappings e figuras ricas transcreve as interações complexas entre os diversos elementos dos sistemas estudados, facilitando a identificação de oportunidades para a melhoria contínua e a inovação sustentável (Ver Tabelas 1, 2, 3 e 4).

Tabela 1. Representação do primeiro ano de pesquisa distribuída entre atividades e meses.

Atividade / Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Revisão narrativa de literatura (Jones, 2014)												
Revisão narrativa de literatura (Moles, 1974)												
Revisão narrativa de literatura (Bistagnino e Campagnaro, 2011)												
Revisão narrativa de literatura (Carlassara, 2023)												
Elaboração de roteiro de entrevistas semiestruturadas para estudo de reconhecimento												
Preparação de questionário de pesquisas qualitativas e quantitativas												
Produção do estudo de reconhecimento sobre o caso Vale do Ribeira												
Execução do estudo de reconhecimento sobre o caso Vale do Ribeira												

Tabela 2. Representação do segundo ano de pesquisa distribuída entre atividades e meses.

Atividade / Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Pesquisa documental do caso Serra da Canastra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Adaptação do questionário de pesquisas qualitativas e quantitativas e do roteiro de entrevistas semiestruturadas para estudo de reconhecimento sobre o caso Serra da Canastra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Produção do estudo de reconhecimento sobre o caso Serra da Canastra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Execução do estudo de reconhecimento sobre o caso Serra da Canastra	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pesquisa documental do caso Semana Criativa de Tiradentes	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Adaptação do questionário de pesquisas qualitativas e quantitativas e do roteiro de entrevistas semiestruturadas para estudo de reconhecimento sobre o caso Semana Criativa de Tiradentes	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Produção do estudo de reconhecimento sobre o caso Semana Criativa de Tiradentes	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Execução do estudo de reconhecimento sobre o caso Semana Criativa de Tiradentes	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabela 3. Representação do terceiro ano de pesquisa distribuída entre atividades e meses.

Atividade / Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Realização e acompanhamento de estudo experimental sobre o caso Educar, Cuidar e Nutrir	■	■	■	■								
Realização e acompanhamento de estudo experimental sobre o caso Rolê Agroecológico					■	■	■	■				
Tratamento dos dados obtidos nos estudos de reconhecimento e experimentais									■	■	■	■

Tabela 4. Representação do quarto ano de pesquisa distribuída entre atividades e meses.

Atividade / Mês	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Análise e sistematização dos dados obtidos nos estudos de reconhecimento e experimentais	■	■										
Transcrição de entrevistas			■	■								
Apresentação dos resultados, figuras ricas e gígamappings					■	■						
Elaboração das considerações							■	■				
Fechamento e revisão do texto									■	■	■	

O plano de 48 meses é orientado por estudos de reconhecimento e estudos experimentais. O primeiro ano é dedicado para revisão narrativa de literatura, com o objetivo de estruturar os roteiros de entrevistas e questionários qualitativos e quantitativos, aplicando ao caso do “Vale do Ribeira”. No segundo ano, o foco se dá na pesquisa documental e a adaptação dos instrumentos para os casos da “Serra da Canastra” e da “Semana Criativa de Tiradentes”, com a execução dos estudos de reconhecimento para ambos os casos. O terceiro ano se dedica à qualificação, à realização de estudos experimentais sobre os casos “Educar, Cuidar e Nutrir” e “Rolê Agroecológico”, e do tratamento dos dados obtidos. Finalmente, no quarto ano, os dados serão sistematizados, seguidos pela transcrição de entrevistas, apresentação dos resultados, considerações finais, revisão e apresentação.

6. Considerações

Uma das principais características do design é a necessidade de ler o seu tempo, compreendendo necessidades e soluções que estejam diretamente relacionadas ao universo dos usuários de suas soluções. Na contemporaneidade, esses usuários devem ser compreendidos enquanto pessoas reais, e essas soluções devem avançar para problemas cada vez mais complexos que devem ser compreendidos de modo sistêmico.

Além das reflexões sobre a produção dos artefatos em si, também é questionado pelo design todo o sistema que esse objeto impacta (e também é impactado por). Contudo, como solução, a simplicidade e o retorno às origens são pontos de referência, concomitantes ao avanço das tecnologias, inclusive as sociais. Ao fazer e refazer essas perguntas, propõe-se o fio condutor criativo para grandes problemas sistêmicos.

Essas relações se estabelecem como uma teia, que afere diferentes níveis de responsabilidade, desde o objeto em si ao pertencimento a um grandioso sistema, feito por sua vez de outros sistemas, como também consideram-se as responsabilidades do indivíduo, da comunidade, da cidade, do estado, do país e de todo o globo. Essa analogia auxilia a compreensão da nossa sociedade como esse organismo, feito de diversas outras organelas, como Manzini propõe para leitura, enquanto o designer como projetista deve endereçar essas questões complexas em seu devido recorte.

Atualmente esse organismo vive em um cenário de sindemia, que pode ser considerado como ponto A. Esse ponto A como status quo, ou seja, o paradigma dominante em se insere a sociedade, reflete diversas pandemias acontecendo simultaneamente, onde todas estão de alguma forma relacionadas, dividindo causas. Separando por setores, são apontadas as da área da saúde, como a pandemia da desnutrição, considerando a subnutrição e a obesidade, como é o caso que aborda essa publicação, como também são consideradas as virais, a pandemia climática e grandes crises, como a fome, a pobreza, a violência, a má educação, as desigualdades de todas as formas e mais problemas graves que assolam nosso século, previstos essencialmente na Declaração Universal dos Direitos Humanos, também debatidos pela interface dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável previstos pela Agenda 2030.

Em ressonância aos paradigmas dominantes que ameaçam a perenidade da vida humana no planeta, temos o desejado ponto B, ou os paradigmas emergentes. Estes paradigmas, são aqui tomados como os modos de vida que permitem a harmonia entre a natureza, essa em toda sua magnitude, e os seres humanos, sem distinção. Esses paradigmas emergentes são resultados das combinações da ancestralidade com o avanço da ciência e tecnologia, aplicados às necessidades humanas, considerando o preenchimento das potencialidades dos indivíduos, a democratização do acesso aos bens e serviços disponíveis e a plena participação social. Essas ações também são hierarquizadas mediante o nível de responsabilidade da solução, e essencialmente tem início no âmbito dos indivíduos, catalisadas por coletivos até a esfera dos governos, que atuam pela demanda popular, caracterizando-se assim como um movimento que acontece de baixo para cima.

Por essas características, compreende-se que não é uma grande ação que tem o potencial de levar o mencionado organismo do ponto A para o ponto B. A mudança acontece à medida que vários pontos focais que representam o novo cenário, o ponto B, se conectam.

A conexão entre os pontos B fomentam a substituição dos paradigmas dominantes pelos emergentes, gradualmente forçando essa nova realidade para o organismo, que neste caso é a Terra. Em termos práticos, no nível de responsabilidade do indivíduo, a critério de exemplo, é reciclar ao invés de descartar incorretamente os resíduos. É comprar ou fazer um móvel de materiais de reuso ao invés de madeira nobre. Essencialmente, é fazer escolhas sustentáveis e conscientes de seu impacto, incentivando outras pessoas a realizarem o mesmo.

Já as comunidades e o governo possuem o papel de se organizarem, reconhecendo as lideranças locais e as políticas públicas em uma perspectiva de globalismo localizado, propondo as cidades de 15 minutos como referência para a organização social. Essa forma de organização, que parece simples, propõe que cada indivíduo possa realizar todas as suas atividades fora de casa em uma distância percorrida em até 15 minutos de bicicleta ou caminhando. Isso requer que as cidades e as comunidades sejam diversas com a oferta de serviços múltiplos, que as pessoas morem perto de onde trabalham, que a escola seja próxima, aparelhos culturais e de saúde, e mais, inclusive o sistema de produção e abastecimento de alimentos. Esse grande ponto B é chamado por Manzini (2024) de proximidade habitável, recuperando este conceito de proximidade, mas propondo o acontecimento dela partindo de comunidades intencionais, onde os seus integrantes a compõem por livre e espontânea vontade, não por decisões econômicas, que sejam diversas como supracitado, e que devem compreender o hibridismo entre o físico e o digital.

Portanto, considerando a abordagem sistêmica, o design pauta tanto a construção dos artefatos e dos serviços que atendam os critérios dos pontos B desejados, como também na propagação dessas novas possibilidades, criando e fomentando as conexões e os casos de êxito nessa mudança de panorama, ou seja, o design deve compreender a divulgação e a comunicação como projetos fundamentais na promoção dessa mudança.

Notas

1. Brasil. Instrução Normativa MinC Nº 13, de 5 de Junho de 2024. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 05 jun. 2024. Seção 1, p. 19. Disponível em: <https://bit.ly/45EXuFX>. Acesso em 30/05/2024.
2. Disponível em: <https://bit.ly/3L2m6yT>.

Referências bibliográficas

- Bistagnino, L.; Campagnaro, C. (2014). Systemic Design. In: Michalos, A.C. (org.). *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*. Dordrecht, Holanda: Springer.
- BRASIL. Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. *Diário Oficial da União*. Brasília, DF. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8313cons.htm.

- BRASIL. Ministério da Cultura. (2011). Plano da Secretaria da Economia Criativa: *Políticas, Diretrizes e Ações (2011-2014)*. Ministério da Cultura, <https://bit.ly/4ePkki7>.
- Heller, S.; Vienne, V. (Org.). (2003). *Citizen designer: perspectives on design responsibility*. Allworth Press.
- Kazazian, T. (2005). *Haverá a idade das coisas leves*. Editora Senac São Paulo.
- Manzini, E. (2018). Emerging design in the transition phase. In: *10 anos do programa de pós-graduação em design da Unisinos*, 03, 2018. Unisinos. <https://bit.ly/45N0G29>.
- Manzini, E. (2023). *Políticas do cotidiano*. Editora Blucher.
- Manzini, E. (2024). *Proximidade habitável: ideias para a cidade que cuida*. Editora Blucher.
- Margolin, V. *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. University of Chicago Press.
- McCracken, G. (2007). Cultura e consumo: uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo. *Revista de Administração de Empresas*, vol. 47, (1), 99–115. <https://bit.ly/4couCnW>.
- Melara, L. (2023). *O designer como agente de transformação social: processos e relações em projetos contemporâneos*. 152 p. Dissertação (Mestrado em Design). Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Estadual Paulista.
- Moura, M.; Portugal, C.; Rodrigues, C. D.; Guimaraes, M.; Nunes, V.; Perez, I.; Romano, R.; Torres, M. A.; Magro, J. (2021). Design contemporâneo para além do design, o humanismo. In: ANDRADE et. al. *Ensaio em design*. Editora Canal 7.
- OBSERVATÓRIO ITAÚ CULTURAL. (2023). *PIB da economia da cultura e das indústrias criativas: a perspectiva das unidades federativas*. <https://bit.ly/3L2m6yT>.
- Ono, M. (2004). Design industrial e diversidade cultural: sintonia essencial. *Estudos de casos nos setores automobilístico, moveleiro e de eletrodomésticos no Brasil*. 1200 p. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) - Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo.
- Papanek, V. (1973). *Design for the real world: human ecology and social change*. Bantam Books
- Pego, K.; e Miranda, P. (2015). Design sistêmico: relações entre território, cultura e ambiente no âmbito da Estrada Real. *Strategic Design Research Journal*. v. 7, (3), <https://bit.ly/3W2VzYy>.
- Sousa, C. S. M.; Barata, T. Q. F. (2023). Valorização de resíduos lenhosos provenientes do manejo arbóreo: Contribuição à gestão para a sustentabilidade no Campus Armando Salles de Oliveira da Universidade de São Paulo - 2021 a 2022. *Relatório técnico final de projeto aprovado em edital da Superintendência de Gestão Ambiental (SGA)*. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - FAUUSP, <https://sites.usp.br/podalab/publicacoes/>.
- Swinburn, B.; et al. (2019). A Sindemia Global da Obesidade, Desnutrição e Mudanças Climáticas: *relatório da comissão Lancet*. 2019. THE LANCET, <https://bit.ly/3ROvA4o>.

Resumen: Este texto explora el concepto de Proximidad Habitable como respuesta a múltiples crisis, articulado por el concepto de sindemia global, que reconoce la ocurrencia simultánea de pandemias interconectadas, como las crisis climática, de pobreza y desnu-

trición. La sindemia requiere un enfoque de Diseño Sistémico para identificar soluciones integradas que promuevan la Proximidad Habitable. En este contexto, se proponen como modelo de sostenibilidad las comunidades intencionales, en las que individuos autónomos se organizan localmente, a partir de una democracia basada en proyectos y valores compartidos, rompiendo con los paradigmas actuales y conectándose con los emergentes. Al investigar los cambios necesarios, se analiza la relación entre Diseño y cultura como motor del desarrollo económico y social. El diseño juega un papel central en la creación de productos culturales sostenibles y en la promoción de territorios creativos, reflejando comunidades intencionales. La relación se presenta como un camino hacia la Proximidad Habitable, entendiéndose también como un medio de difusión de paradigmas emergentes, con la comunicación, popularización y sensibilización de sus conceptos de organización de sistemas.

Palabras clave: Cultura - Diseño Sistémico - Diseño Social - Proximidad - Territorio.

Abstract: This text explores the concept of Liveable Proximity as a response to the multiple crises articulated by the concept of global syndemic, which recognises the simultaneous occurrence of interconnected pandemics such as the climate, poverty and malnutrition crises. The syndemic requires a Systemic Design approach to identify integrated solutions that promote Liveable Proximity. In this context, intentional communities are proposed as a sustainability model, in which autonomous individuals organise themselves locally, based on a democracy based on shared projects and values, breaking with current paradigms and connecting with emerging paradigms. In investigating the necessary changes, the relationship between design and culture is analysed as a driving force in economic and social development. Design plays a central role in the development of sustainable cultural products and the promotion of creative territories, reflecting intentional communities. The relationship is presented as a path towards Liveable Proximity, also understanding it as a means of disseminating emerging paradigms, communicating, popularising and raising awareness of its concepts of systems organisation.

Keywords: Culture - Systemic Design - Social Design - Proximity - Territory
