

DEMOCRATIZAÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO DA ÁREA DO DESIGN COM O PROJETO “DESIGN (CONS) CIÊNCIA”

¹Luiz Guilherme de Brito Arduino

²Andréa Catrópa da Silva

RESUMO

O presente estudo trata-se de um recorte da pesquisa de doutorado que objetiva desenvolver um projeto de divulgação científica da área do Design. Assim, o Design (cons) ciência é um portal de divulgação científica com o objetivo de levar a ciência da área do Design para todos. Compreende-se que a comunicação é um dos itens principais para a divulgação científica, pois, por meio da linguagem, é possível levar uma informação acessível para a sociedade. Desse modo, a marca Design (cons) ciência possui quatro pilares que são: a ciência, a sociedade, o design e a comunicação. A partir de um levantamento bibliográfico, uma pesquisa quantitativa e qualitativa e uma avaliação realizada por profissionais da área, por professores e pesquisadores, o projeto foi testado e hoje encontra-se disponível nas redes sociais.

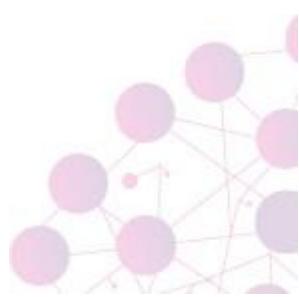
PALAVRAS-CHAVE: divulgação científica, Design (cons) ciência, pesquisa.

INTRODUÇÃO

A divulgação científica se tornou cada vez mais necessária nos últimos anos, a considerar, por exemplo, a *Covid-19*, em que a relação entre ciência e sociedade foi estremecida por conta da desinformação divulgada por autoridades políticas sobre a não eficácia e efeitos colaterais da vacina, contrapondo a ciência e fortalecendo o negacionismo científico que já se fazia presente na sociedade, de forma sutil. Além de ser um ato de resistência a esse negacionismo e a pseudociência, entende-se que a divulgação da ciência precisa ser democratizada, por meio de uma adaptação da linguagem técnico-científica e formal, utilizada na academia, para uma linguagem

¹ Doutor em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Professor na Universidade de Taubaté.

² Orientadora da pesquisa. Professora no PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. Doutora em Letras (Teoria Literária e Literatura Comparada) pela Universidade de São Paulo.

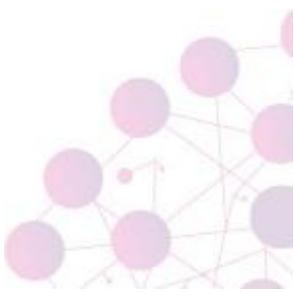


não formal, com o objetivo de que haja uma maior compreensão das pessoas não-especialistas em determinado assunto.

Assim, na área do Design, se faz necessário um projeto de referência de divulgação científica. Considerando o Design como uma área inter e/ou transdisciplinar, conforme aponta Bonfim (1997, p.29), a discussão sobre a relação entre Design e Ciência já tem ocorrido há muitos anos. Por uma perspectiva histórica, Cross (2001) salienta que a preocupação desta discussão surgiu em dois períodos importantes da história moderna do design e partir dos anos 2000, há o ressurgir desta preocupação do Design e Ciência e o desejo de “cientificar” o design, fundamentado em ideias do movimento moderno de design que marca o século XX.

Esta pesquisa trata-se de um recorte de uma tese de doutorado. Objetiva-se apresentar o projeto Design (cons) ciência que é portal de divulgação científica que visa levar a ciência da área do Design para todos.

Entende-se que a informação de qualidade, ou seja, a informação verdadeira, baseada em fatos e na ciência, deve ser amplamente divulgada para todos. A informação deve ser acessível no que diz respeito à linguagem, que deve ser adaptada para que todos possam entender informação científica compartilhada. Assim, a divulgação científica se mostra relevante para alcançar este objetivo.



MÉTODO

Este estudo possui uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, exploratória e documental. Como procedimentos metodológicos, este estudo ancora-se na estrutura de projeto proposto por Munari (2015), fazendo algumas modificações nas etapas, agrupando (Problema - P, Definição do Problema – DP e Componentes do Problema - CD); expandindo (Criatividade - C) e acrescentando outras como (Apresentação da Metodologia do Projeto – AMP, Relevância e Justificativa – RJ, Processo de Construção da Identidade Visual – PCIV, Manual de Identidade Visual – MIV, Estrutura do Projeto – EP, e Finalização.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O **Design (cons) ciência** é um portal de divulgação científica com o objetivo de levar a ciência da área do Design para todos os públicos. Parte-se da ideia de que a comunicação é um dos itens principais para a divulgação científica, afinal, por meio da linguagem, é possível levar uma informação acessível para a sociedade.



Fig.1- Marca do Design (cons) ciência

Desse modo, a marca possui 4 pilares que são: a ciência, a sociedade, o design e a comunicação. Em relação a (1) ciência, o projeto busca aproximar o conhecimento científico produzido na academia para profissionais de mercado, estudantes e outras pessoas interessadas pela área. Já em relação a (2) sociedade, o projeto Design (cons)ciência é destinado a sociedade, sobretudo a comunidade de profissionais da área e estudantes.

Sendo assim, entende-se que o Design deve ser pensado por uma perspectiva social, feito pela sociedade e para benefício dela. O (3) Design está relacionado a área que o projeto é desenvolvido e a comunicação diz respeito a forma que o projeto vai se comunicar com um público-alvo. Entende-se que a (4) comunicação, estabelecida por diversas linguagens, é um dos itens centrais para a eficácia da divulgação da ciência.

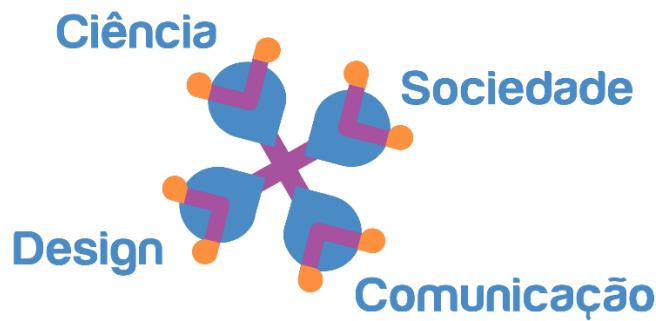


Fig.2- Quatro pilares da marca do Design (cons) ciência

Do ponto de vista da comunicação, o projeto foi estruturado de forma transmidiática. O propósito do projeto é expandir os canais de comunicação para dialogar com mais pessoas que tenham o interesse por conteúdos científicos do design. Além do conteúdo no site, por meio das colunas/artigos e textos fazendo parte da divulgação de projetos submetidos, a ideia é de fazer parceria com eventos da área, produzir conteúdo nas redes sociais, oferecer cursos, oficinas, palestras, participação de podcasts e entrevistas, publicação de livros e artigos em periódicos científicos para ampliar o conhecimento do projeto.



Fig.3- Peças de divulgação científica do Design (cons) ciência

A produção dos materiais do Design (cons)ciência foi realizada a partir dos estudos de casos apresentados nos capítulos anteriores, com o propósito de estruturar uma comunicação que leve informação de qualidade de forma acessível para todos que se interessam pela área do Design. Desta forma, a seguir são apresentadas, detalhadamente, as plataformas e os seus respectivos conteúdos.



Fig.4- Site do Design (cons) ciência

O site é a principal mídia do Design (cons)ciência. Os conteúdos principais estarão nesta plataforma se conectando com outras mídias de forma transmídia.

Para a sua elaboração, foi realizado uma pesquisa de referências com alguns portais de notícias e de divulgação científica com o propósito de definir um layout que estabelecesse uma seriedade, mas de forma leve e que chamasse a atenção do leitor. Os principais sites que inspiraram foram: Instituto Questão de Ciência, Café História e Folha de São Paulo.

CONCLUSÕES

Como experimentação do projeto piloto, foram divulgados 03 estudos científicos pelo Design (cons)ciênciA. O projeto foi planejado pelo pesquisador com o objetivo de divulgar três pesquisas científicas da área do Design, provenientes de dissertações de mestrado de egressos da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Ainda que seja um recorte de uma pesquisa maior em andamento, o projeto Design (cons)ciênciA mostra-se um ineditismo em propor uma divulgação científica da área do Design para todos os públicos. Para sua construção, foi necessário estudar casos de diversos portais de divulgação científica para a construção do Design (cons)ciênciA.

REFERÊNCIAS

BOMFIM, Gustavo A. Fundamentos de um Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Estudos em Design**, V. n 2, dez. 1997, p.27-41.

CROSS, Nigel. Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science. **Design Issues**: Vol17, N 3, Massachusetts Institute of Technology, 2001. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/1511801>>. Acesso em: 20 nov. 2023.

Design (cons) ciênciA, 2024. Plataforma transmídia de divulgação científica da área do Design. Disponível em: <<https://www.designconsciencia.com/>>. Acesso em: 08 de junho de 2024.

MUNARI, B. **Das Coisas Nascem Coisas**. 3^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.



FOMENTO

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001. PROSUP/CAPES.

