

**O PAPEL DO DESIGN FRENTE À PANDEMIA:
AÇÕES E CONTRIBUIÇÕES DO CAMPO EM TEMPOS DE CRISE**

*The role of design against the pandemic:
field actions and contributions in time of crisis*

*El papel del diseño ante la pandemia:
acciones y aportes del campo en tiempos de crisis*

Jorge Luis Pineda García¹

¹ Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, na linha pesquisa de Design, Cultura e Artes. Possui Mestrado em Design pela Universidade Federal de Pernambuco, Graduação em Design de Moda pelo Centro Universitário de João Pessoa. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4490506308295652>. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3317-6681>. E-mail: jorge.pineda@ufpe.br.

RESUMO

Este artigo objetiva analisar a atuação do Design como ferramenta frente à pandemia da COVID-19. Trata-se de um estudo de abordagem qualitativa do tipo bibliográfica e descritiva, valendo-se da interface de conhecimentos do Design em seus diferentes áreas de atuação, evidenciando as importantes contribuições do campo e de seus praticantes no contexto pandêmico. Cardoso (2008, 2012), Forty (2007), Margolin (2014), Ingold (2019) e Papanek (1995) foram as bases teóricas para este estudo, no qual foram analisados alguns casos e exemplos de problemáticas derivantes da crise sanitária. O estudo guiou-se pelo seguinte questionamento: qual é a potencialidade do Design frente à crise sanitária e como a área pode contribuir para superar um panorama abstruso como o que trouxe a pandemia? Concluiu-se que a capacidade do designer de criar pontes e estabelecer relações em um mundo cada vez mais fragmentado de saberes é o que permite criar soluções sistêmicas e criativas para os cada vez mais desafiadores problemas da humanidade.

Palavras-chaves: Design; Design e pandemia; Design e crise.

Abstract

This article aims to analyze the role of the Design as a tool in the battle against the Covid-19 pandemic. It is a study with a qualitative approach of the bibliographic and descriptive type, using the interface of knowledge of design in its different areas of activity evidencing the important contributions of the field and of its practitioners in the pandemic context. Cardoso (2008, 2012), Forty (2007), Margolin (2014), Ingold (2019) and Papanek (1995) were the theoretical bases for this study, in which were analyzed some cases and examples of problems arising from the health crisis. The study was guided by the following question: What is the potential of the Design in the fight against the health crisis and how can this area contribute to overcoming an abstruse panorama such as the one that brought the pandemic? It was concluded that the designer's ability to create bridges and establish relationships in an increasingly fragmented world of knowledge allows him to create systemic and creative solutions to the increasingly challenging problems of humanity.

Keywords: Design; Design and pandemic; Design and crisis.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo analizar el papel del diseño como herramienta frente a la pandemia del Covid-19. Se trata de un estudio con abordaje cualitativo de tipo bibliográfico y descriptivo, se apoya de la interfaz de saberes del diseño en sus diferentes áreas de actuación y destaca los importantes aportes del campo y sus practicantes en el contexto pandémico. Cardoso (2008, 2012), Forty (2007), Margolin (2014), Ingold (2019) y Papanek (1995) fueron las bases teóricas de este estudio, en el que fueron analizados algunos casos y ejemplos de problemas derivados de la crisis sanitaria. El estudio estuvo orientado por la siguiente pregunta: ¿Cuál es el potencial del Diseño frente a la crisis sanitaria y cómo el área

puede contribuir a la superación de un panorama abstruso como el que trajo la pandemia? Se concluyó que la capacidad del diseñador para crear puentes y establecer relaciones en un mundo de conocimiento cada vez más fragmentado es lo que permite crear soluciones sistémicas y creativas a los problemas cada vez más desafiantes de la humanidad.

Palabras clave: *Diseño; Diseño y pandemia; Diseño y crisis.*

1 INTRODUÇÃO

No mês de abril de 2022, o Ministério da Saúde no Brasil assinou, após pouco mais de dois anos, a portaria de encerramento da emergência de saúde pública de interesse nacional da pandemia da COVID-19². Apesar disso, o secretário geral das Nações Unidas, António Guterres, alertou que seria um erro muito grave pensar que a pandemia terminou. O fato é que os casos da doença e as mortes globais estão diminuindo. Foram mais de dois anos de tensão e incertezas. Uma das crises sanitária mais difíceis das últimas décadas.

Refazer o nosso caminho no meio das ruínas é tarefa de todos nós. Ingold (2019), alguns anos atrás, já alertava sobre a necessidade urgente de forjar alternativas aos nossos problemas existenciais. O autor convidava-nos a repensar a nossa relação com os objetos, nosso entorno e também repensar a nossa relação com o consumo. A pandemia tornou essa mudança ainda mais urgente e necessária, e, como todo momento de disrupção, a crise também trouxe consigo uma enorme área de oportunidades. Parece que este novo cenário abriu as portas a uma melhor relação entre o Design e o bem-estar social. Além disso, Margolin (2014) já falava da grande oportunidade que tinha o designer de se aproximar e trabalhar na busca de um entendimento mais amplo dos seres humanos, fazendo com que a área projetual pudesse não somente criar produtos e serviços, mas também melhorar o mundo ao seu redor.

O campo do Design, sendo uma atividade geradora de planos, produtos e projetos, entendeu cedo seu papel neste panorama de crise e apresentou, desde o começo da pandemia, soluções reais.

O presente trabalho é um estudo de abordagem qualitativa do tipo bibliográfica e descritiva e objetiva discutir o papel que teve o Design frente à pandemia da COVID-19. Para isso, foram recopilados alguns casos e exemplos de sucesso em que os especialistas de diferentes áreas do Design, como o Design de produto, o de moda, o de interiores, o de informação e o de artefatos digitais, contribuíram significativamente à resolução das problemáticas resultantes da pandemia.

Intenciona-se, então, destacar as importantes contribuições do campo e seus praticantes no contexto de crise evidenciando o que Papanek (1995) já anunciava algumas décadas atrás: o Design tornou-se uma das ferramentas mais poderosas por meio da qual o homem pode modelar a sociedade e a si mesmo.

2 BRASIL. Portaria GM/MS nº 913, de 22 de abril de 2022. Declara o encerramento da Emergência em Saúde Pública de Importância Nacional (ESPIN) em decorrência da infecção humana pelo novo coronavírus (2019-nCoV) e revoga a Portaria GM/MS nº 188, de 3 de fevereiro de 2020. **Diário Oficial da União**: seção 1, Brasília, DF, 75-E. ed. p. 1, 22 abr. 2022. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-gm/ms-n-913-de-22-de-abril-de-2022-394545491>. Acesso em: 12 out. 2022.

2 DESIGN, PROTAGONISTA EM TEMPOS DE CRISE

Em janeiro de 2020, a China informou à Organização Mundial da Saúde (OMS) que estavam se apresentando, na cidade de Wuhan, casos de uma pneumonia em função de um novo tipo de coronavírus³. As autoridades chinesas anunciaram também que o novo vírus era transmissível entre seres humanos e que havia o risco de um surto maior, inclusive além das fronteiras do território chinês.

Não demorou muito para que distintos países começassem a registrar casos da nova doença. No mês de março do mesmo ano, o que começou como um surto passou a ser decretado oficialmente como uma pandemia, e o caos, desse modo, instalou-se ao redor do mundo. Com isso, o colapso sanitário, os hospitais sem leitos, a falta de respiradores, a estocagem de alimentos e produtos de higiene pessoal, o esgotamento de álcool, máscaras e sabonete, o superfaturamento de produtos de primeira necessidade tornaram-se cotidianos nos países afetados pela pandemia. A crise desvelou uma brutal desigualdade social, e o isolamento, o distanciamento, a etiqueta respiratória, a limpeza de superfícies e o uso obrigatório das máscaras passaram a ser o “novo normal”.

A Organização das Nações Unidas (ONU) qualificou a pandemia da COVID-19 como o maior desafio da humanidade desde a Segunda Guerra Mundial. Um panorama de incertezas tomou conta do nosso cotidiano e a contribuição de algumas disciplinas e áreas de atuação, como o Design, foi sobressalente e primordial para atravessar o momento tão complexo e delicado que a crise trouxe consigo.

De acordo com Bürdek (2006), na atualidade, não podemos imaginar uma vida sem o Design. Os produtos, cada vez mais, contribuem em nossos processos comunicativos e na nossa definição como pessoas. Neste panorama de adversidades que o mundo ainda atravessa, o Design, em todas suas manifestações, adquire uma grande relevância.

Um dos objetivos fundamentais das diferentes práticas do Design, segundo Papanek (1995), é satisfazer as necessidades físicas e sociais das pessoas através de meios artificiais específicos que contribuam para o enfrentamento das adversidades causadas pelo universo que os rodeia. Com a globalização, o avanço da tecnologia, a superabundância de informações e, agora, os problemas sanitários, essas adversidades têm se tornando cada vez mais profundas e complexas. Acerca de cenários adversos, como o que trouxe a pandemia da COVID-19, Cardoso (2008) identifica uma vantagem do Design frente às outras disciplinas. Para o autor, o posicionamento histórico da figura do designer nas fronteiras entre a ideia e o objeto, entre o geral e o específico, entre a arte e a ciência, entre a

³ WELLE, Deutsche. China tem 1ª morte por misteriosa pneumonia viral. **G1**, [s./], 11 jan. 2020. Mundo. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/01/11/china-tem-1a-morte-por-misteriosa-pneumonia-viral.ghtml>. Acesso em: 12 out. 2022.

cultura e a tecnologia, entre o ambiente e o usuário colocam-no na posição ideal para fazer contribuições impactantes para a sociedade e para o mundo.

Historicamente, o Design já foi de extrema importância para que a humanidade aceitasse mudanças essenciais para o progresso das sociedades. Não é a primeira vez que o Design enfrenta uma crise sanitária. Forty (2007), em seu livro *Objetos de desejo*, discorre sobre papel estratégico que teve o Design, no começo do século XX, na luta contra a tuberculose e a alta taxa de mortalidade infantil. Segundo o autor, o Design contribuiu consideravelmente para que a sociedade da época assimilasse a ideia da higiene como meio para prevenir doenças e melhorar a qualidade de vida. Foi, então, através dos artefatos e da sua publicidade que o Design induziu a sociedade a adotar padrões mais elevados de limpeza e, em vista disso, superar as dificuldades sanitárias da época.

É claro que os obstáculos de hoje são completamente diferentes dos obstáculos do início do século XX, assim como o Design também vem se transformando historicamente. Para Cardoso (2008), a disciplina está atravessando um período de liberdade. A rigidez normativa que dominou o campo durante muito tempo parece estar se abrindo a narrativas distintas. O Design tem testemunhado, nos últimos anos, uma nítida diversificação nas suas possibilidades de trabalho, e as contribuições que o campo tem feito frente à pandemia de COVID-19 são um exemplo da versatilidade da área e dos benefícios que os designers podem oferecer diante dessa crise.

3 CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN EM CONTEXTO DE PANDEMIA

Desde o início da pandemia, designers, escritórios de Design, universidades, *makers*⁴ e grande parte da comunidade criativa têm participado ativamente para aportar soluções. No começo, a atenção dos designers estava focada em melhorar e apresentar alternativas às debilidades e às carências do sistema sanitário. Surgiram, a título de exemplo, leitos de UTI (Unidade de Terapia Intensiva) feitos a partir de *containers*, hospitais de campanha infláveis⁵, projetados para serem desmontados e facilmente transportados, e câmaras frigoríficas portáteis para conservar corpos sem vida. Em Cardoso (2012), o autor já apontava a relevância que teria a metodologia de *Design for disassembly*⁶ nas realidades futuras – projetos dessa natureza foram peça chave no começo da crise por apresentarem soluções rápidas, econômicas e com um uso mais eficiente dos recursos.

4 A cultura *maker* se baseia na ideia de que as pessoas devem ser capazes de fabricar, construir, reparar e alterar objetos dos mais variados tipos e com diversas funções.

5 COVID-19: tenda médica inflável em Reims, França. **Medecin sans frontieres/Médicos sem fronteiras**, [s. l.], 9 abr. 2020. Disponível em: <https://www.msf.org.br/noticias/covid-19-tenda-medica-inflavel-em-reims-franca/>. Acesso em: 12 out. 2022.

6 A técnica *Design for Disassembly* (DfD), ou “projetar para desmontar”, propõe a desconstrução do que já foi construído previamente de maneira fácil e ecologicamente amigável.

Outras iniciativas, como a projeção de válvulas e respiradores para pacientes com insuficiência respiratória, também foram prioridade. Entre os modelos projetados, alguns deles utilizando materiais e tecnologias inovadoras, como impressão 3D, contribuíram fortemente para aliviar a demanda desse aparelho essencial no combate ao novo coronavírus⁷.

Outro artefato indispensável para dar proteção aos(às) profissionais de saúde e à sociedade em geral foram as máscaras e as proteções faciais. Desde cedo, alguns escritórios de Design trabalharam na produção de máscaras altamente efetivas de uso profissional. Em contrapartida, o movimento “faça você mesmo”, proposto por Papanek (2008) na década de 1970, ganhou grande preponderância nesta pandemia. Profissionais do Design de Moda e *makers* disponibilizaram modelagens e tutoriais para produzir máscaras caseiras⁸. Portanto, pessoas com máquinas de costura pelo mundo inteiro começaram a trabalhar na confecção dessas peças chave na luta contra o vírus.

Não podemos deixar de mencionar o Design de Interiores, disciplina que teve um papel fundamental nesta jornada. Segundo Brooker y Stone (2010), o interiorismo já foi, no passado, qualificado e etiquetado como uma disciplina supérflua, associada ao luxo exclusivo das classes sociais mais privilegiadas, contudo a pesquisa na área e a prática dos seus profissionais têm mudado a percepção da disciplina e tem posicionado o Design de Interiores como uma área independente e intelectual capaz de melhorar a qualidade de vida das pessoas.

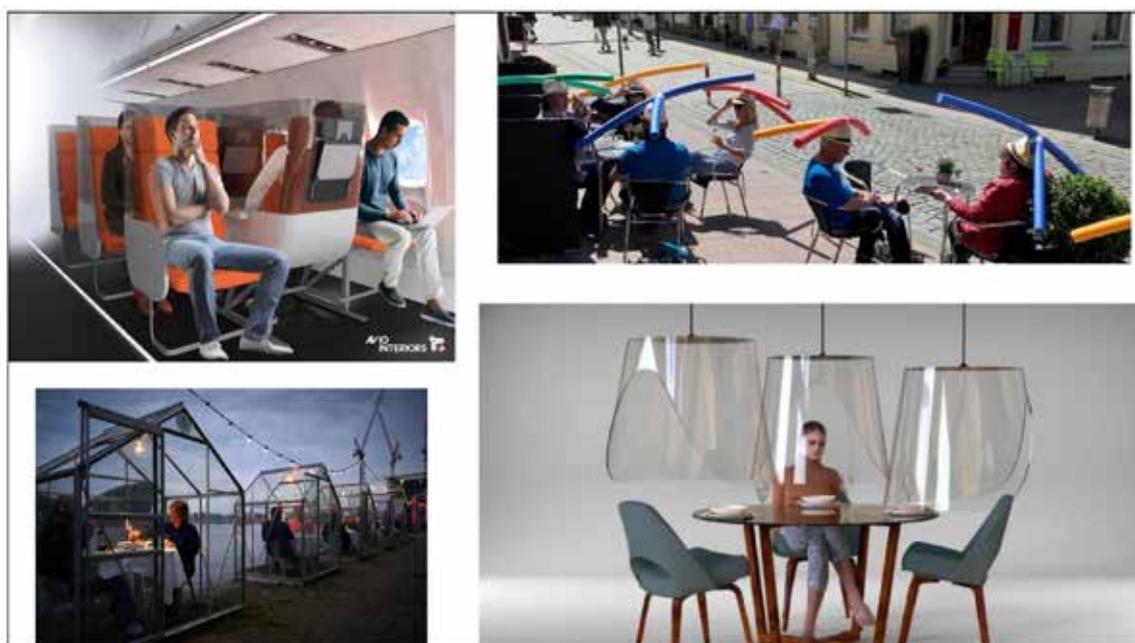
A maturidade do campo ficou evidenciada durante a pandemia, quando a disciplina precisou se reinventar por completo e refletir seu papel histórico. A situação inédita de confinamento em casa e distanciamento social entre pessoas por causa do vírus transformou os nossos espaços íntimos e privados em lugares capazes de albergar múltiplas funções. O modelo de moradia pré-pandêmico foi interrompido drasticamente e o Design de Interiores precisou reformular seu papel e se adaptar a uma nova normalidade. As demandas foram muitas, desde pessoas precisando de móveis ergonômicos para as novas jornadas de trabalho em casa até vizinhos desesperados procurando ferramentas e soluções aos problemas de isolamento acústico. O conforto e a praticidade, a harmonia e a funcionalidade passaram a ser prioridade em nossas moradias. A pandemia trouxe uma nova forma de ver, de projetar e de otimizar os espaços que habitamos, e o Design de Interiores respondeu oportunamente ao desafio.

7 EMPRESAS produzem respiradores com impressoras 3D. **Conexão Unimed**, [s. l.], 5 maio 2020. Disponível em: <https://conexao.segurosunimed.com.br/empresas-produzem-respiradores-com-impressoras-3d/>. Acesso em: 12 out. 2022.

8 NUNES, Aline, MÁSCARA BICO DE PATO DUPLA FACE em 10 MINUTOS - MOLDE GRÁTIS - Face Mask. Costura Facil. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EtPfxk1qLlo>. Acesso em: 12 out. 2022.

Após pouco tempo do início da pandemia, o Design começou a trabalhar na volta à nova “normalidade”. Surgiram projetos de substancial relevância para convivermos com a complexidade que o vírus nos trouxe. Diante da obrigatoriedade do distanciamento social, artefatos separadores, como biombos e painéis, foram criados (Figura 1). Alguns escritórios de Design também apresentaram projetos alternativos para espaços públicos, como cabines de avião, restaurantes, centros comerciais, parques, praças públicas e jardins.

Figura 1 - Distanciamento social



Fonte: Desenvolvido pelo autor com imagens da *internet* (2022).

Ademais, outro protagonista inegável nesta luta foi, desde o começo, o Design da Informação. A pandemia do coronavírus chegou no momento em que o entorno virtual se constitui como um papel fundamental. De acordo com Cardoso (2008), o mundo do Design Gráfico se compõe de visões fragmentadas e fragmentos de visões. Essa fragmentação manifesta-se na velocidade com que a superabundância de informação é acrescida por ainda mais informações, sendo, portanto, condenada à insignificância simplesmente pelo espaço ínfimo que ocupa. Estamos, a todo tempo, sendo bombardeados de informação (saturação de imagens, publicidade, propaganda, notícias falsas, poluição visual). Assim, o Design de Informação adquire uma extrema relevância.

De acordo com Heller e Anderson (2016), os designers ambicionam alterar o comportamento das pessoas ou, pelo menos, levá-las a pensar, através da sua interpelação direta por meio de escolhas de tipografia e imagens, tendo como objetivo a provocação

de emoções diversas. Para os mesmos autores, o Design Gráfico tem a capacidade de comandar, educar, defender e obrigar os observadores a repensar seu comportamento. Para isso, é necessário combinar, de forma estruturada, elementos, palavras e imagens. A importância do Design da Informação evidenciou-se no contexto pandêmico, visto que, diante de tanta incerteza gerada, muitas vezes pela falta de informação ou pelas notícias falsas, os infográficos ocuparam um papel determinante no momento de transmissão de dados de uma forma ordenada e hierarquizada. Desde o começo da pandemia, observamos muitos tipos de infografias (Figura 2), desde as que mostravam o número de casos registrados, o número de mortos, as que davam conselhos e indicações de combate ao vírus, até as que comunicavam sobre os tipos de vacinas, os mecanismos de ação, as possíveis reações adversas e os benefícios de completar os esquemas vacinais.

Figura 2 - Infográfico. Indicações contra o Coronavírus



Fonte: <https://www.aulacreactiva.com/wp-content/uploads/2020/03/disenho-grafico-coronavirus-7.jpg>. Acesso em: 11.11.2021.

O Design da Informação converteu-se num grande aliado dos governos e suas instituições sanitárias, da mesma maneira que das redes de televisão, dos jornais, dos meios de comunicação em geral e das empresas que se valeram do Design para se dirigir, nestes tempos difíceis, com objetividade e eficácia ao seu público.

Outra área do Design preponderante na crise foi o Design de Artefatos Digitais. Com as medidas de isolamento social impostas pela pandemia, as empresas, as organizações e as instituições educativas precisaram se adequar a uma nova realidade e encontraram, nas ferramentas e instrumentos tecnológicos, a solução mais simples para manter relações laborais e acadêmicas com os envolvidos. O lado positivo deste cenário foi o estímulo à criatividade e inovação da parte dos profissionais do Design de Artefatos Digitais, assim como dos profissionais do campo da Educação na invenção e adaptação de diversos artefatos tecnológicos diante da demanda gerada pela pandemia.

No decorrer da crise, foi possível observar como o mercado de plataformas de videoconferências foi se transformando e se adaptando segundo as necessidades dos usuários. A partir da pandemia, foram projetadas diversas plataformas com diferentes recursos adaptáveis às necessidades de cada empresa ou setor. Com ajuda do UX Design⁹, os escritórios foram detectando problemas nas interfaces das plataformas digitais, mudando e adicionando recursos e propondo soluções para garantir a satisfação e boa funcionalidade dessas interfaces. O campo evoluiu muito e hoje contamos com muitas soluções tecnológicas que chegaram às nossas vidas para ficar. A pandemia da COVID-19 gerou uma imersão ainda maior nesse mundo digital, modificou os nossos hábitos digitais de consumo, e o Design é, em grande medida, responsável por esta transformação.

A pandemia também viu nascer uma iniciativa que tem crescido bastante nos últimos meses e que tem como objetivo principal explorar e difundir os alcances do Design frente à crise mundial provocada pela COVID-19: *Design emergency*¹⁰ é um movimento que nasceu na rede social de *Instagram*, criado por uma dupla bastante reconhecida na área: por um lado, Paola Antonelli, curadora de Arquitetura e Design do MOMA (Museu de Arte Moderna), em Nova York, e, por outro, Alice Rawsthorn, renomada escritora e pesquisadora em Design. A intenção deste movimento é falar sobre o Design e refletir o papel desta disciplina no mundo. O *Design emergency* pretende, através de exemplos e casos reais, evidenciar o Design como uma ferramenta efetiva e capaz de provocar mudanças positivas na sociedade e no planeta. O perfil do *Instagram* apresenta uma variedade de soluções improvisadas, não necessariamente provenientes de designers, que têm sido alternativas eficientes para solucionar problemas gerados pela crise sanitária. O perfil, atualmente, con

⁹ UX significa *User Experience*, podendo ser traduzida como Experiência do Usuário. É uma área cujo objetivo é o de garantir que o usuário tenha a melhor experiência de uso com relação a algum produto ou serviço.

¹⁰ Disponível em: <https://www.instagram.com/design.emergency/>. Acesso em: 12 out. 2022.

ta com mais de 40 mil seguidores e é uma opção acessível e interessante para acompanhar casos bem sucedidos em que o Design tem feito uma grande diferença.

4 CONCLUSÃO

Mapear todos os projetos nos quais o Design tem participado durante esta pandemia seria tarefa impossível. Os projetos citados aqui são apenas alguns exemplos de aplicações e contribuições da área que reafirmam o que Papanek (1995) já falava algumas décadas atrás: o Design tem se convertido em uma das ferramentas mais poderosas por meio da qual o homem pode modelar seus instrumentos e ambientes, e também modelar a sociedade e a si mesmo.

A interdisciplinaridade na qual o Design se apoia aparece como uma das alternativas para a complexidade do cenário atual. A capacidade do designer de criar pontes e estabelecer relações em um mundo cada vez mais fragmentado de saberes é o que permite criar soluções sistêmicas e criativas para os cada vez mais desafiadores problemas da humanidade. Esta é provavelmente sua mais valiosa qualidade¹¹.

REFERÊNCIAS

BROOKER, Graeme; STONE, Sally. **Diseño de interiores**: Manual para los futuros profesionales del sector (Arquitectura, decoración e interiorismo). Edición en castellano. Barcelona: Ed. Océano, 2010.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. Tradução: Freddy Van Camp. São Paulo: EdgardBlucher, 2006.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1970. Tradução: Pedro Maia Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HELLER, Steven; ANDERSON, Gail. **The graphic design idea book**: inspiration from 50 masters. London: Laurence King, 2016.

¹¹ Artigo revisado por Thiago César da Costa Carneiro, graduado em Letras – Português (Licenciatura) pela Universidade Federal de Pernambuco (2021) e mestrando em Letras pela Universidade Federal de Pernambuco. *E-mail*: thiago.costacarneiro@ufpe.br. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9616357372662137>.

INGOLD, Tim. **Antropologia**: para que serve? Petrópolis: Vozes, 2019.

MARGOLIN, Victor. **A política do artificial**: ensaios e estudos sobre design. Rio de Janeiro: Record, 2014.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world**. Grã-Bretanha: Thames& Hudson, 1995.

Data de submissão: 05/05/2022

Data de aceite: 02/11/2022

Data de publicação: 01/12/2022

