

3

Influências e implicações da sustentabilidade para o campo do design

Se pensarmos nas questões que vêm à tona junto da discussão sobre sustentabilidade, podemos encontrar muitos pontos que afetam a prática do design. Ou seja, quando se pretende analisar ou, quem sabe, tentar resolver problemas ligados, por exemplo, aos modos de produção que afetam o ambiente natural, à poluição, ao gasto de energia, ao esgotamento de alguns recursos naturais, à obsolescência dos produtos e ao lixo urbano, torna-se necessário repensar a atuação dos designers, que são profissionais envolvidos nos processos de produção de bens de consumo. Além destas, há também outras implicações da sustentabilidade para estes profissionais, pois eles podem se engajar ou reconsiderar seu trabalho tendo em vista questões ligadas ao desenvolvimento econômico e social das populações, redução das desigualdades, inclusão social de grupos marginalizados, respeito aos direitos humanos, valorização de culturas, entre outras.

De fato, o movimento ambiental e as discussões sobre sustentabilidade influenciaram algumas gerações de designers em diferentes épocas. Assim, neste capítulo discorrerei sobre as implicações e influências que eles tiveram no campo do design. Procurarei mostrar a relação do design com os modos de produção insustentáveis, a maneira como os designers acompanharam a expansão do movimento ambiental e algumas tentativas de aliar design com meio ambiente e desenvolvimento. Discorrei sobre alguns conceitos que surgiram, como design verde, ecodesign e design sustentável. Em especial, abordarei este último, o qual tem sido denominado também de design para sustentabilidade, apresentando diferentes definições usadas por diversos autores e algumas pesquisas recentes direcionadas a questões sociais. Mostrarei que, no Brasil, há uma aproximação do trabalho dos ecodesigners e designers sociais, e apresentarei algumas discussões sobre design social. Finalmente, falarei sobre o tipo de projeto que foi tomado como objeto de pesquisa desta dissertação – projetos que promovem a inclusão

social e o desenvolvimento sustentável – e o motivo de tal escolha. Para melhor ilustrá-los, apresentarei dois projetos semelhantes aos que foram investigados, chamados Instituto Meio e Imaginário Pernambucano.

Antes, porém, é preciso esclarecer que, no âmbito desta pesquisa, compreende-se o uso de neologismos – tais como design verde, ecodesign e outros – menos como conceitos muito rígidos que indicariam tipos restritos e bem definidos de design e mais como movimentos dentro do campo, ou seja, grupos de pessoas que trabalharam e escreveram com uma preocupação ou objetivo específico e de acordo com alguns princípios comuns.

3.1.

A abrangência do problema: a relação do design com os modos de produção insustentáveis

Os designers que se propõem a trabalhar segundo princípios da sustentabilidade devem ter em mente que esta empreitada envolve uma discussão moral e ideológica, que, dependendo da profundidade, aborda questões como os direitos, a distribuição de renda e a organização da sociedade.

De acordo com Lenir Muniz e Horácio Sant’ana Júnior, a percepção da crise ambiental provoca demandas por uma nova lógica de civilização, promovendo discussões sobre “estilos de vida e de consumo, sobre ética e a cultura, sobre dinâmica política e social, e sobre a organização do espaço em escala mundial” (2009, p. 256).

Assim, as implicações da sustentabilidade para o design não se restringem a uma questão tecnológica, no sentido de que bastaria apenas fazer modificações no sistema produtivo de maneira a incorporar quesitos ambientais aos projetos. Na verdade, os questionamentos que emergem da discussão sobre sustentabilidade atacam algumas das bases sobre as quais o design está apoiado, como o consumo, o mercado e o próprio sistema capitalista.

A estreita ligação entre o desenvolvimento do design e do sistema capitalista fica clara no livro *Objetos de desejo*, de Adrian Forty (2007). O autor mostra uma história do design que evidencia a inter-relação entre essa prática social e os processos das economias modernas, reconhecendo os aspectos econômicos e ideológicos do design. A atividade do design foi importante para que o capitalismo se desenvolvesse nas indústrias de bens de consumo, uma vez que

possibilitou aos industriais o constante aumento das vendas e do lucro. Da mesma forma, o capitalismo beneficiou esta atividade, tornando-a necessária dentro da divisão de trabalho na manufatura (FORTY, 2007, p. 124).

Segundo o autor, a razão de ser do design vem da divisão do trabalho na fábrica. O design é anterior à produção mecanizada, mas se tornou um bem valioso para os fabricantes com o desenvolvimento deste tipo de produção, na segunda metade do século XIX, pois era o “design bem-sucedido” que habilitava a máquina a gerar lucros (FORTY, 2007, p. 82).

Forty desconstrói a ideia de que o designer é dotado de autonomia criativa e poder de escolha, mostrando que ele se submete ao mercado e é um agente da ideologia burguesa. A decisão de, por exemplo, aumentar a variedade dos bens no século XIX coube aos fabricantes e não pode ser explicada por uma súbita onda de inventividade. O objetivo por trás de todo trabalho do designer é aumentar o lucro e transmitir ideais condizentes com a ideologia vigente por meio dos produtos.

Esses argumentos podem ser complementados pela observação feita por David Harvey (1992, p. 313) de que a produção e o *marketing* culturais em escala global, no século passado, atuaram como agentes de compressão de tempo-espaço¹⁰ – sendo que aqui podemos incluir o design como parte integrante da produção cultural.

Os designers se ocupam em transformar em aumento do consumo as propensões sociais e psicológicas, como “o individualismo e o impulso de realização pessoal, a necessidade de adquirir respeito próprio, posição ou outra marca de identidade individual” (HARVEY, 1992, p. 118), os quais agem no processo de modelagem de modos de consumo e estilos de vida.

Principalmente em épocas de crise financeira, o design tem papel importante na implementação de inovações técnicas e organizacionais com o intuito de reduzir as barreiras temporais e de acelerar o ritmo de reestruturação do espaço. Existem vários tipos de inovação que são usadas para aumentar o giro de capital. Dentre elas, estão a própria linha de montagem, a aceleração de processos físicos,

¹⁰ O conceito de “compressão de tempo-espaço” se refere aos processos que revolucionaram as qualidades objetivas do espaço e do tempo a ponto de alterar o modo como representamos o mundo (HARVEY, 1992, p. 219).

o sistema de crédito, os bancos eletrônicos e também a obsolescência planejada no consumo, a qual se promove por meio da moda e da publicidade, como observa Harvey (1992, p. 210). Faz-se uso de um processo de destruição criativa, que desvaloriza ativos antigos a fim de abrir espaço para novos.

É também importante ressaltar uma das justificativas que Muniz e Sant´ana Júnior usam para criticar a falta de sucesso da proposta do desenvolvimento sustentável dentro da lógica do sistema capitalista vigente: que a sustentabilidade ambiental começou a se transformar em mercadoria, já que

o próprio mercado de bens de consumo faz com que se valorizem cada vez mais os produtos considerados naturais, orgânicos, sustentáveis; e no que diz respeito às grandes empresas acumuladoras de capital, sua política promotora de desenvolvimento sustentável é lançar certificados de responsabilidade socioambiental, porém o que se observa é que a maioria dessas empresas capitalistas não tem nenhum compromisso real com a questão ambiental senão com sua corrida pelo crescimento econômico e o acúmulo de capital (MUNIZ; SANT´ANA JÚNIOR, 2009, p. 274).

Porém, muitas vezes acredita-se que as implicações da sustentabilidade para o design se restrinjam a levar em conta as variáveis ambientais durante o projeto, como se bastasse envolver-se nas atividades voltadas para a ecoeficiência e para a produtividade dos recursos, como as que foram listadas por Sachs (2009, p. 55): “reciclagem, aproveitamento de lixo, conservação de energia, água e recursos, manutenção de equipamentos, infraestruturas e edifícios visando à extensão do ciclo de vida”. Estas atividades foram o foco dos movimentos design verde e ecodesign, dos quais tratarei a seguir. No entanto, elas parecem ter perdido a prioridade com a emergência da abordagem do design sustentável.

Vejamos agora como se deu essa maior mobilização dos designers acerca de questões ambientais.

3.2.

Como os designers acompanharam a expansão do movimento ambiental

O design acompanhou a expansão do movimento ambiental de forma discreta, porém ativa. Segundo Cardoso, “o ambientalismo tem passado por diversas fases na sua evolução histórica e cada uma destas correspondeu a uma visão diferente de como seria um design ambiental, ou ecodesign como querem

alguns” (CARDOSO, 2008, p. 245). O autor identifica duas principais ondas de preocupações com o meio ambiente no campo do design, nas décadas de 1970 e 1980, respectivamente.

A primeira onda do movimento estava ligada à contracultura da década de 1970 e defendia ampla rejeição ao consumismo moderno. O design correspondeu à ideologia do ambientalismo da época, que se caracterizava pelas propostas de estilos de vida alternativos e da opção de não participar do sistema econômico e político vigente, fazendo projetos que tinham o intuito de subverter o poderio das grandes indústrias, como as propostas do tipo “faça-você-mesmo”.

Victor Papanek foi um dos mais influentes designers deste período, tendo criado projetos de baixo custo para fabricação caseira de vários produtos, como cadeiras e rádios. Ele alertava que os designers contribuíssem para o declínio do meio ambiente e solicitava maior responsabilidade por parte destes profissionais. Assim, ele tentava redirecionar o design para resolver problemas de cunho ambiental e, principalmente, social. Propunha, por exemplo, que se projetassem produtos voltados para países do terceiro mundo, para pessoas com necessidades especiais, para idosos e para doentes, alegando que o design negligenciava grande parte da população mundial, “um mundo em que a necessidade básica de design é muito real” (PAPANEK, 1974, p. 184, tradução nossa).

A segunda onda ocorreu durante a década de 1980. Com o desenvolvimento das telecomunicações, que facilitou o acesso às informações, e o aumento de estudos e denúncias sobre os impactos ambientais em decorrência de muitos acidentes¹¹ que ocorreram nesse período, governos e empresas se viram pressionados a incluírem o meio ambiente em suas agendas. Naquela época, o termo “verde” foi largamente difundido pela mídia e nas propagandas e apareceu uma nova estratégia na forma de consumo de produtos ecológicos ou verdes. “Principalmente na Europa e nos EUA surgiu um novo tipo de consumidor disposto a pagar mais caro para comprar produtos menos poluentes ou fabricados de acordo com padrões ambientais avançados” (CARDOSO, 2008, p. 246-7).

¹¹ Alguns dos acidentes ocorridos na década foram: explosão de um reator nuclear de Chernobyl na Ucrânia em 1986; o pior incêndio florestal da história que devastou uma área de sete milhões de hectares na antiga União Soviética e na China em 1987; e vários casos de derramamentos de petróleo (BURSZTYN; PERSEGONA, 2008).

No campo de design, passou-se a usar o termo “design verde” e houve um boom de produtos e embalagens verdes, propagandas e estratégias de *marketing* direcionadas para o consumidor ecologicamente correto, além de selos verdes, livros sobre “como se tornar verde” e *check-lists* ecológicos para designers e fornecedores (MADGE, 1997, p. 45).

No final da década de 1980 e início de 1990, este mercado se desenvolveu tanto que gerou um fenômeno conhecido como consumismo verde. Foram criados mecanismos de inspeção e certificação para fiscalizar produtos e empresas que alegavam estar em conformidade com os padrões ambientais, como a Série ISO 14000 (International Standards Organization). Porém, muitos dos supostos benefícios ambientais que as indústrias atribuíam aos seus produtos não passavam de estratégias de *marketing*, o que contribuiu para que o termo “verde” caísse em desuso.

Durante a década de 1990, difundiu-se o termo *ecodesign*, ou design ecológico, que incluía noções de ecologia mais radicais. O *ecodesign* pretendia minimizar o impacto da produção e do descarte dos artefatos e, a partir de então, começou-se a desenvolver vários tipos de análise do ciclo de vida dos produtos. O design de sistemas e a gestão de qualidade passaram a ser percebidos como um meio fundamental para projetar o uso mais eficiente de recursos através do planejamento do consumo e da eliminação do desperdício (CARDOSO, 2008, p. 247).

Além das duas ondas mencionadas por Cardoso, podemos, com base nos estudos de Pauline Magde (1997), ver uma terceira, a qual corresponde à propagação de outro conceito – o design sustentável. Segundo a autora, começaram a aparecer referências a este novo termo no final da década de 1990, em decorrência da difusão do conceito de sustentabilidade.

Madge (1997), ao analisar a reorientação do *ecodesign* desde a metade dos anos 1980 até o final dos anos 1990, diz que, apesar dos termos design verde, *ecodesign* e design sustentável poderem ser confundidos, eles possuem algumas diferenças de significado. Constata que a transição de “verde” para “eco” e depois para “sustentável” no campo do design representa uma ampliação constante do escopo da teoria e prática da ecologia e do design, além de indicar o início do amadurecimento de uma visão crítica sobre o *ecodesign*.

Antes de retomar o assunto do design sustentável com mais calma, voltarei um pouco no tempo e citarei casos de outros designers – os quais não se identificavam com esses movimentos de design verde, ecodesign ou design sustentável – a fim de mostrar que essas ondas acima descritas não correspondem aos únicos momentos em que se deu atenção ao meio ambiente e ao desenvolvimento no campo do design. Cabe frisar que não se trata de um levantamento extenso, contudo, selecionei casos que considerei significativos para o argumento que queria mostrar.

3.3. Algumas outras tentativas de aliar design com meio ambiente e desenvolvimento

No século XIX, John Ruskin já previa que fatores ambientais poderiam ser uma limitação para a indústria¹². Além disso, ele explicava a baixa qualidade dos produtos industriais ingleses da época pela falta de instrução dos trabalhadores e pelas péssimas condições de trabalho. Sendo assim, a solução para aperfeiçoar a produção seria promover o bem-estar dos operários. Outra questão interessante levantada por ele consistia na ideia de que a maneira que os designers tinham para transformar a sociedade seria mudando as relações de trabalho e não por meio das formas que eles projetassem.

Em meados do século XX, foi a vez de Buckminster Fuller demonstrar preocupação com certas questões ambientais, como o esgotamento dos recursos naturais. Ele via nos avanços tecnológicos a chave para resolver tanto os problemas ambientais quanto para garantir a todas as pessoas um bom padrão de vida. Na década de 1960, Fuller propôs a Década Mundial da Ciência do Design 1965-1975 (*World Design Science Decade 1965-1975*) e publicou uma série de documentos com este título¹³. O objetivo era mobilizar os arquitetos, principalmente as escolas de arquitetura e os estudantes, a solucionarem grandes

¹² Cardoso (2008) diz que por conta disso os textos de Ruskin recentemente voltaram a ser estudados.

¹³ FULLER, Buckminster. *World design science decade, 1965-1975: five two-year phases of a world retooling design proposed to the International Union of Architects for adoption by world architectural schools*. Carbondale: World Resources Inventory, Southern Illinois University, 1963-67. 6 v.

problemas mundiais por meio do design. Um dos principais problemas levantados era como fazer com que “o total de recursos mundiais que agora [1961] servem a 40% da humanidade, servissem a 100% por meio de um design competente”. Fuller também propôs uma análise das fontes energéticas mundiais e o uso mais eficiente de recursos pela indústria.

Enquanto Fuller se baseava em tecnologia de ponta, Ernst F. Schumacher¹⁴ e o já mencionado Victor Papanek propunham o uso de uma tecnologia intermediária, ou seja, diziam que o mundo precisava que a tecnologia existente fosse mais bem distribuída para que toda a população mundial pudesse usufruir de seus benefícios. É interessante observar que tal discussão veio à tona durante a época da corrida espacial, em que as grandes potências faziam enormes investimentos em avanços tecnológicos. Não é por menos que Schumacher e Papanek fizeram parte da contracultura das décadas de 1960 e 1970, afinal os dois também criticavam a expansão do consumismo.

Ainda na década de 1970, o Conselho Internacional das Sociedades de Design Industrial (*International Council of Societies of Industrial Design - ICSID*) formou o Grupo de Trabalho 4: Países em Vias de Desenvolvimento¹⁵, para debater maneiras dos designers contribuírem para a redução dos problemas dos países do Terceiro Mundo (MARGOLIN, 2009, p. 3).

A Declaração de Ahmedabad para o Design Industrial e Desenvolvimento¹⁶ de 1979, também discutiu a promoção do design em países em desenvolvimento. Contudo, era uma abordagem diferente do Grupo de Trabalho 4, pois pretendia apoiar os objetivos da produção industrial e não um desenvolvimento comunitário (MARGOLIN, 2009, p. 3). Propunha tanto o uso de materiais, habilidades e tradições autóctones quanto a incorporação dos avanços da ciência e da tecnologia. A declaração também diferia das ideias de Papanek e Schumacher sobre tecnologias intermediárias para necessidades de sobrevivência e via o

¹⁴ Ernst F. Schumacher teve grande repercussão com seu livro “Small is beautiful” (traduzido para o português como “O negócio é ser pequeno”) publicado em 1973.

¹⁵ Margolin (2009) diz que talvez o grupo tenha sido formado em decorrência da publicação do livro de Papanek.

¹⁶ A declaração resultou da Conferência de Ahmedabad, realizada pelo Instituto Nacional de Design da Índia em 1979 (MARGOLIN, 2009).

design mais como parte do processo de desenvolvimento industrial do que como ajuda humanitária (MARGOLIN, 2009, p. 2).

Victor Margolin (1998), ao discutir sobre o conflito atual entre o crescimento econômico e a proteção do meio ambiente, diferencia o modelo de expansão mundial e o modelo de equilíbrio. De acordo com o modelo de expansão mundial, a economia é impulsionada pela inovação e pelo desenvolvimento da produção e o mundo é constituído por mercados em vez de nações, sociedades ou culturas. Já o modelo de equilíbrio se pauta nas ideias da ecologia e na crença de que o mundo é um ecossistema de equilíbrio delicado, baseado em recursos finitos.

Duas consequências do modelo de expansão são a busca irrestrita do aperfeiçoamento dos produtos e a constante criação de novos mercados para novos produtos. Em contraposição a esta necessidade de estimular a demanda, o modelo de equilíbrio exige uma limitação do consumo, que pode ser feita pela ação voluntária e individual, caso contrário, tal limitação só será alcançada com uma reestruturação da economia global.

Para Margolin, ambos os modelos são falhos, pois enquanto um ignora problemas ambientais e disparidades entre ricos e pobres, o outro é pouco realista em suas estratégias de diminuição do consumo. Sua tese é de que o vácuo existente entre eles poderia ser solucionado por meio da reformulação da prática e do ensino do design, já que o design “é uma atividade que produz resultados tangíveis, os quais podem funcionar como demonstrações ou como discussões das maneiras (sic) em que poderíamos viver” (MARGOLIN, 1998, p. 47). Para isso, seria necessário alargar o campo de ação tradicional do design, passando de uma atividade que serve aos industriais para uma engajada com os problemas como pobreza, degradação do meio ambiente, perda de confiança nas instituições, crescimento urbano descontrolado e insegurança no emprego.

Outro autor que destaca as responsabilidades profissionais, éticas, sociais e culturais dos designers é Jorge Frascara (2008), que defende a tese do design de comunicação visual como um meio importante para reduzir problemas sociais, melhorar o desempenho humano e a qualidade de vida das pessoas. Para tanto, ele afirma que se pode atuar em vários tipos de projeto, dentre os quais cita os projetos que visam melhorar o acesso à informação para idosos e pessoas com visão reduzida, o melhoramento de símbolos e sinais para segurança, a sinalização

específica para situações de emergência em prédios e plantas industriais e a produção de materiais didáticos para erradicação do analfabetismo total ou funcional e educação sobre saúde, higiene, educação primária, agricultura e segurança.

Como a ajuda desses exemplos, podemos ver que as tentativas de aliar design com meio ambiente e desenvolvimento não são tão recentes, nem se restringem aos movimentos de design verde, ecodesign ou design sustentável, o que, por outro lado, não invalida a discussão feita neste estudo a respeito destes últimos, uma vez que eles são bastante representativos devido ao alcance que tiveram. Agora retomarei a discussão sobre ecodesign e design sustentável, mostrando os diferentes entendimentos que alguns autores têm sobre esses conceitos.

3.4. Comentário sobre as diferenciações entre ecodesign e design sustentável

Como já foi mencionado, Madge diz que podemos encontrar algumas diferenças de significado entre os conceitos de ecodesign e de design sustentável. Aqui nesta dissertação, eles também são entendidos como abordagens distintas de projeto. Isso porque se subentende que o primeiro está voltado para questões da ecologia, ou seja, procura evitar que sejam causados impactos ao ambiente natural em decorrência dos processos produtivos ou em qualquer outra etapa do ciclo de vida dos produtos, enquanto que o design sustentável é visto como aquele que tem por objetivo promover o desenvolvimento sustentável. Conforme já foi mostrado, esta meta é mais ampla e envolve, além de preocupações com a ecologia, outros aspectos de caráter social, econômico e político. Sendo assim, acredito que o design sustentável também deva ser visto de forma mais ampla.

Contudo, antes de discorrer com mais calma sobre o conceito de design sustentável e apresentar algumas definições usadas por diferentes autores, listarei as estratégias que podem ser usadas para o objetivo que mencionei acima: reduzir os impactos causados ao ambiente natural em decorrência dos processos produtivos ou em qualquer outra etapa do ciclo de vida dos produtos – que são vistas aqui como estratégias típicas de ecodesign.

Segundo Júlio Silva (2009), pode-se considerar o ecodesign como uma aplicação dos princípios de eco-eficiência no design, os quais, por sua vez, têm como principal característica uma preocupação com o uso de recursos materiais e energia, além de fazer a ligação entre os objetivos ambientais e econômicos. O autor toma como base os estudos de Brezet e Van Hemel (1997), os quais propuseram uma divisão do ecodesign em oito principais estratégias:

1. seleção de materiais de baixo impacto;
2. redução no uso de material;
3. otimização das técnicas de produção;
4. otimização do sistema de distribuição;
5. redução do impacto no uso;
6. otimização da vida útil;
7. otimização do fim de vida; e
8. novos conceitos de produtos sustentáveis.

As últimas duas estratégias possuem subdivisões. A otimização do fim da vida pode ser feita por diversas abordagens, a saber: reuso, remanufatura, reciclagem, desmontagem e separação mecânica. Já o que eles chamaram de novos conceitos de produtos sustentáveis envolve abordagens de desmaterialização, sistemas produto-serviço, integração de funções e compartilhamento. Por se tratar de uma lista extensa, cujos itens são bastante técnicos e complexos, não explicarei cada uma dessas estratégias aqui, uma vez que fugiria ao objetivo deste estudo. Mais detalhes e descrições sobre cada uma delas podem ser encontrados tanto no manual de Brezet e Van Hemel (1997), quanto na tese de Silva (2009).

Passarei então para a discussão sobre diferentes definições de design sustentável.

3.5.

Apresentação de diferentes definições de design sustentável ou design para sustentabilidade

Para Madge, o design sustentável retoma a discussão sobre responsabilidade ética e social que estava em pauta na década de 1970, além de incluir a noção de tempo. Ela afirma que este campo ainda envolve estratégias de reciclagem, desmontagem e desmaterialização, mas que também aborda questões relacionadas

às desigualdades existentes entre países, enfatizando os princípios de equidade e participação. Assim, enfatiza também os projetos de produtos, serviços e sistemas que atendem às necessidades humanas básicas.

Segundo Carlo Vezzoli (2006, p. 6), a disciplina do design para sustentabilidade alargou seu escopo e campo de atuação, passando por diferentes estágios. O primeiro foi o da seleção de materiais e energia de baixo impacto, como materiais inócuos, recicláveis, biodegradáveis e renováveis. Depois se chegou ao design de ciclo de vida ou ecodesign de produtos, com os quais se pretendia diminuir os impactos de cada produto individualmente. Posteriormente, veio o design de sistemas de produto-serviço eco-eficientes, que já visava a uma mudança dos modos de produção e consumo em maior escala. Atualmente, estamos no estágio do design para sustentabilidade social e ética, no qual o princípio de equidade é um objetivo fundamental e não indireto, com um potencial resultado de redução radical de recursos em contextos industriais¹⁷, além de se atentar para a distribuição e disponibilidade desses recursos de forma igualitária.

Já Mark Hilton (2001), no relatório “Design for sustainable development: success factors” apresenta uma definição mais específica que Vezzoli, o que fica evidente em sua explicação sobre o termo “produção sustentável”:

Produção sustentável é a provisão de bens e serviços dentro da capacidade de carga do meio ambiente. No sentido ambiental, ela inclui eco-eficiência e ecodesign, mas vai além em termos de desmaterialização (e. g. prover serviços em vez de produtos) e usando principalmente materiais renováveis (e. g. fibras naturais em vez de plástico), materiais recicláveis/residuais (e. g. os resíduos de uma indústria se tornam matéria-prima para outra), energia renovável (e. g. energia solar) e químicas verdes (e. g. sem o uso de produtos químicos tóxicos, altas pressões e temperaturas). Ela naturalmente se relaciona a conceitos como biorefinação, permacultura e ecologia industrial. No sentido sócio-econômico, ela inclui ambientes de trabalho sustentáveis, mas também mantém ou melhora a qualidade de vida de seus funcionários e daqueles que fazem parte da comunidade local, por meio do provimento de outras necessidades humanas como satisfação no trabalho, segurança no trabalho, equidade, inclusão, tempo livre etc. (HILTON, 2001, p. 126, tradução nossa).

Daniel Wahl e Seaton Baxter defendem uma mudança profunda do design, como fica claro na afirmação: “O design para sustentabilidade não requer apenas redesign de hábitos, estilos de vida e práticas, mas também do modo como pensamos o design” (2008, p. 72, tradução nossa). Para estes autores a visão de

¹⁷ Ver VEZZOLI, 2006.

sustentabilidade prevê uma mudança social e civilizatória, devido aos problemas de mudanças climáticas, desigualdades dentro e entre os países, desintegração social e ecológica e rápido esgotamento dos recursos. Eles defendem que o design possa se tornar uma ferramenta para mudança da sociedade caso permaneça aberto para a contribuição de outras disciplinas e crie “soluções saudáveis e mais apropriadas para os complexos desafios da sustentabilidade” (WAHL; BAXTER, 2008, p. 74, tradução nossa).

Segundo os autores,

Como toda decisão de design depende da visão de mundo e do sistema de valores, um mapa dinâmico do surgimento de visões de mundo cada vez mais inclusivas na sociedade humana poderia ajudar-nos a entender decisões passadas de design, assim como indicar-nos um caminho para tomar decisões de design futuras por uma perspectiva mais holística e inclusiva. Através do diálogo de design transdisciplinar, será possível criar visões de sustentabilidade locais, regionais e globais. O diálogo de design transdisciplinar pode ajudar a humanidade a encarar a intrincada complexidade da sustentabilidade como ‘o’ *wicked problem of design*. Em um sistema dinâmico complexo, que muda constantemente e é imprevisível, não há garantias de sucesso. No entanto, a humanidade pode – com imaginação, humildade e precaução – pretender escolher e materializar a sustentabilidade pelo design” (WAHL; BAXTER, 2008, p. 76, tradução nossa).

Wahl e Baxter (2008) ainda afirmam que os designers devem incorporar considerações sobre saúde, felicidade, bem-estar, significado e qualidade de vida nos processos de design e que possam ajudar a mudar as visões de mundo dominantes e os sistemas de valores. Além disso, os autores dizem que, provavelmente, as soluções ocorrerão no âmbito de novos processos, estilos de vida e mudanças de significado, mais do que em artefatos materiais.

De forma semelhante, Margolin (1998, p. 48) fala que os designers podem projetar produtos que demonstrem novos valores emergentes relacionados às questões socioambientais, com o intuito de que, assim, o público se sensibilize. Os designers precisam passar de uma atividade que serve aos industriais para uma que busca resolver problemas como a pobreza, a degradação do meio ambiente, a perda de confiança nas instituições, o crescimento urbano descontrolado, a

insegurança no emprego, a alienação da juventude e as rupturas econômicas monetárias¹⁸.

Tratando especificamente sobre design para sustentabilidade ambiental, Vezzoli (2006) diz que este campo deve aproveitar os métodos e ferramentas de design estratégico e vice-versa. Segundo o autor, as habilidades necessárias aos designers são: projetar produtos e serviços em conjunto, em uma perspectiva baseada na satisfação; criar novas configurações entre os diferentes agentes sociais, a fim de se encontrar soluções inovadoras capazes de combinar interesses econômicos e ambientais; e, facilitar o processo de design participativo entre empresários, usuários, organizações não-governamentais, instituições etc. (VEZZOLI, 2006, p. 11).

Sistemas de produto-serviço são “resultado de uma estratégia inovadora que muda o centro do negócio do design e venda de um único produto (físico) para sistemas de produtos e serviços que consigam, em conjunto, atender a uma demanda”¹⁹. Porém, como observa Vezzoli, nem todo sistema de produto-serviço é ecoeficiente. Portanto, o autor cita alguns critérios para determinar a ecoeficiência deste tipo de sistema: estilo de vida otimizado; transporte e distribuição diminuídos; recursos reduzidos; emissões e dejetos minimizados ou valorizados; renovação e biocompatibilidade aumentadas; e materiais inócuos ou venenosos²⁰.

Existem outras maneiras de avaliar a ecoeficiência de um produto ou serviço. Um exemplo é a ferramenta de design estratégico elaborada por William McDonough e Michael Braungart (2002), a qual foi desenvolvida com base no tripé: ecologia, equidade e economia. Os autores, que defendem a transformação da indústria através do ecodesign, citam, dentre os critérios que utilizam em sua

¹⁸ Estas foram as questões levantadas no relatório “Limits to Growth” do Clube de Roma, *apud* Margolin (1998, p. 40).

¹⁹ Esta definição de sistema de produto-serviço foi apresentada no relatório UNEP, Product-service systems and sustainability: opportunities for sustainable solutions. United Nations Environmental Programme, Division of Technology Industry and Economics, Production and Consumption Branch, Paris, 2002, *apud* Vezzoli (2006, p. 8).

²⁰ Vezzoli (2006, p. 10) cita os critérios que estão na ferramenta chamada Sustainability Design-Oriented (SDO-MEPPS), desenvolvida no projeto MEPPS – Method for PPS Development.

ferramenta, aspectos como justiça social, igualdade de gênero, diversidade, qualidade de vida, saúde, respeito, prazer e diversão.

Ezio Manzini e Anna Meroni (2007, p. 161) argumentam que existe uma estreita relação entre as dimensões ambiental e social da sustentabilidade pelo fato de ambas tratarem de esforços para que todas as pessoas possam viver melhor, reduzir a pegada ecológica e melhorar a qualidade do tecido social.

Para Nicola Morelli (2007, p. 4), enquanto cabe aos cientistas evitar catástrofes ambientais, os designers e outros atores sociais devem focar nas questões sociais, culturais, políticas e econômicas trazidas pela globalização. Ele propõe que a lógica industrial seja utilizada na resolução de problemas sociais, como desemprego, fluxos migratórios, envelhecimento da população e novos padrões culturais (MORELLI, 2007, p. 5). No entanto, o autor atenta para duas mudanças significativas ocorridas em nossa sociedade. A primeira é que muitos dos serviços sociais, que antes pertenciam ao Estado, hoje são cobertos pelo mercado, sendo que o autor questiona se o mercado irá manter uma alta qualidade destes serviços. A segunda é que a ideia de conforto – por ser vista como uma tentativa de aliviar as tarefas cotidianas das pessoas e ter feito com que muito daquilo que era resolvido pelos indivíduos e suas famílias passasse a ser feito por um produto – contribuiu para a “passivização” dos consumidores.

Sendo assim, temos que o design sustentável envolve várias abordagens de projeto que tratam de questões ambientais, como análise do ciclo de vida, uso de energia e materiais renováveis, transformação de produtos em serviço, desmaterialização, design para desmonte, reciclagem, reaproveitamento de produtos duráveis e embalagens etc. No entanto, como já vimos, ele também tem um lado social importante e é por isso que se difere do ecodesign e do design verde.

Já foi colocado que o design sustentável é visto como aquele que tem por objetivo promover o desenvolvimento sustentável. Porém, é de suma importância que os designers se perguntem que tipo de desenvolvimento pretendem alcançar. Não basta defini-lo somente como “desenvolvimento sustentável” e acreditar que este nome já indica as principais características. Afinal, por trás deste conceito há vários entendimentos possíveis, ou seja, existem muitas disputas a seu respeito. Tais disputas tratam não somente do conceito, mas também de quais são as

questões prioritárias, do que se deve fazer para promovê-lo, de quais ações e políticas são mais adequadas etc.

É preciso compreender que, para aqueles que advogam um desenvolvimento sustentável promovido dentro dos marcos do mercado e baseado principalmente em avanços tecnológicos, é essencial promover mudanças nos processos produtivos de maneira a reduzir o gasto com energia e recursos naturais.

Todavia, para aqueles que acreditam que a sustentabilidade do planeta e o desenvolvimento sustentável das sociedades devam passar necessariamente por uma mudança profunda, ou até substituição, do sistema capitalista vigente, mudanças deste tipo não são suficientes. Dentro desta segunda concepção, parecem muito mais profícuas, por exemplo, as iniciativas de designers de promover novos estilos de vida menos intensivos em bens e mais ligados aos territórios e às comunidades ou procurar por novas formas organizacionais dentro da própria sociedade – as inovações sociais como são chamadas por Manzini (2007) – que apontem para modos de vida mais sustentáveis.

3.6. Pesquisas em design para sustentabilidade com foco em questões sociais

Apesar de grande parte dos estudos de design direcionados para questões ambientais manterem o foco nos processos produtivos, existem outras frentes de trabalho possíveis. A seguir, são mostrados três exemplos de pesquisas em design que apresentam uma visão mais abrangente de possibilidades de relacionar design e sustentabilidade.

De 2004 a 2006, o projeto *Emerging User Demands for Sustainable Solutions* (EMUDE) pesquisou a emergência de “grupos de pessoas ativas e empreendedoras que inventavam e colocavam em prática maneiras originais de lidar com problemas do cotidiano” (MANZINI; MERONI, 2007, p. 159) na Europa e, posteriormente, em outras partes do mundo. Um dos objetivos da pesquisa era observar este fenômeno de inovação social e pensar em maneiras como estas iniciativas poderiam evoluir para inovações do tipo produto-serviço.

De acordo com Manzini (2007), casos de inovação social estão surgindo na forma de novos comportamentos, novos modelos de organização e novos modos de vida. Apesar de alguns desses casos serem ainda mais insustentáveis do que o

modelo atual, outros – chamados de casos promissores – parecem apontar para modos de vida mais sustentáveis. É o caso, por exemplo, de grupos que buscam um bem-estar menos intensivo em produtos e mais intensivos em bens comuns ou que se organizam de forma colaborativa.

O envolvimento dos designers nesses casos de inovação social²¹, segundo Manzini, deve acontecer por meio das seguintes ações: dar visibilidade aos casos promissores, enfatizando seus aspectos mais interessantes; construir cenários de potenciais futuros, mostrando o que poderia acontecer se esses casos se espalhassem; desenvolver sistemas facilitadores²², concebendo soluções para aumentar a eficiência e acessibilidade dos casos promissores; e promover contextos criativos, colaborando para o desenvolvimento de ferramentas de governança²³ (MANZINI, 2007, p. 239).

A segunda pesquisa pertence a Morelli (2007). De acordo com o autor, a abordagem tradicional do design (centrado no produto) não oferece muitas oportunidades para se melhorar a vida das populações carentes, pois trabalha com as lacunas e deficiências dos grupos sociais, vendo o usuário como um problema. Ele propõe que esta perspectiva seja substituída por outra, que veja o usuário como fonte e trabalhe com suas capacidades. Os designers mudariam o foco da manufatura de produtos para a co-produção de soluções, enquanto que os clientes passariam de consumidores a co-produtores.

A proposta de Morelli é que o design deixe de focar na provisão de produtos e passe a organizar ou dar suporte a redes de “*stakeholders*” locais (MORELLI,

²¹ Mais informações sobre design para inovação social podem ser encontradas no livro “Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais” de Ezio Manzini, uma publicação feita a partir de um curso que o autor ofereceu no Programa de Engenharia de Produção da Coppe/UFRJ em 2007.

²² Sistemas facilitadores são sistemas que providenciam instrumentos cognitivos, técnicos e organizacionais para permitir que indivíduos ou comunidades atinjam um resultado, usando suas próprias aptidões e habilidades, enquanto regeneram a qualidade de vida em seu contexto. Dois exemplos de soluções desse tipo são um sistema de auxílio de saúde e educacional desenvolvidos para uma pequena creche e um *software* feito para um grupo de compra solidário (MANZINI, 2007, p. 240).

²³ As ferramentas de governança devem dar aos grupos criativos acesso a espaços físicos e virtuais onde eles possam trocar ideias, comunicar-se, ajudar-se mutuamente e construir colaborativamente um novo corpo de conhecimento comum (MANZINI, 2007).

2007, p. 8). Desta forma, seus novos clientes seriam redes de pequenas empresas, instituições, associações, grupos cooperativos e consumidores individuais, para os quais seriam projetados plataformas, cenários e estratégias operativas. Uma das novas tarefas dos designers seria identificar e replicar soluções inovadoras produzidas a partir de atitudes criativas de consumidores locais (MORELLI, 2007, p. 9).

A outra autora que aborda questões sociais do design sustentável é Maristela Ono, porém sua discussão é bastante diferente daquela realizada por Manzini, Meroni e Morelli. Ao falar sobre o papel do designer no desenvolvimento da cultura material, Ono (2004, p. 63) se posiciona a favor de usar a diversidade cultural dos vários contextos locais como riqueza e fonte estratégica para o desenvolvimento sustentável de produtos voltados para o bem-estar das pessoas. Ela destaca a importância de se considerar a pluralidade de anseios, necessidades e características dos indivíduos e grupos sociais e de se respeitar suas identidades e promover sua autonomia.

Ono defende a ideia de “um ‘design para todos’, que conduza ao ‘acesso ao mercado de consumo democrático para todos’, não sendo discriminatório e prejudicial à qualidade de vida da sociedade como um todo” (ONO, 2004, p. 62). Ela diz que o designer pode ser um agente reprodutor das desigualdades existentes entre diferentes grupos sociais ou um agente emancipador, o que se assemelha ao conceito de humanismo projetual, apresentado por Bonsiepe:

O humanismo projetual seria o exercício das faculdades do design para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis emancipatórias em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos. Por que emancipatórias? Pois o humanismo implica na redução da dominação, e no caso do design, atenção também aos excluídos, aos discriminados, como se diz no jargão economista, os menos favorecidos, ou seja, a maioria da população deste planeta (BONSIEPE, 2005, p. 4).²⁴

Assim, a autora ressalta “a necessidade de se promover o design ‘nas e para’ as sociedades periféricas, como um elemento propulsor da melhoria das

²⁴ Bonsiepe pretende estender ao campo do design a visão de Edward Said, que caracteriza o humanismo, no campo da linguagem e da história, como “o exercício das faculdades da linguagem para compreender, reinterpretar e analisar os produtos da linguagem da história, em outras linguagens e em outras histórias”. (SAID, Edward W. *Humanismo e crítica democrática*. São Paulo: Cia das Letras, 2007 *apud* BONSIEPE, 2005, p. 4).

condições de vida das pessoas e da emancipação social, política e econômica” (ONO, 2004, p. 63) já que o atual processo de liberalização dos mercados pode gerar uma competição desigual para as indústrias nacionais destes países.

3.7. Designers sociais e ecodesigners no Brasil

No caso do Brasil, esse acompanhamento da expansão do ambientalismo e da difusão do conceito de sustentabilidade teve uma característica singular que refletiu dentro da área do design. Segundo Giuliana Capello (2010), na década de 1990, os dois movimentos que seguiam caminhos paralelos e independentes se encontraram:

De um lado o movimento social, dos intelectuais centrados em propor estratégias de inclusão e diminuição das desigualdades. Do outro, o ambiental, dos ativistas, que criavam programas de incentivo a produtos ecológicos e sistemas de certificação para impulsionar ações de redução de impactos no meio ambiente (CAPELLO, 2010, p. 257).

De acordo com a autora, a primeira geração de ecodesigners e designers sociais²⁵ no país nasceu com as crescentes preocupações acerca dos efeitos da perda de florestas, da poluição industrial e do descaso com resíduos urbanos, criando as bases para um design consciente:

Madeiras caídas na mata, certificadas ou de reflorestamento ganharam ateliês e movelarias. O artesanato com matérias-primas naturais uniu o manejo sustentável dos recursos e a geração de trabalho e renda para comunidades carentes, antes desprovidas de esperança no amanhã. Juntos, o social e o ambiental formaram mais que o vocábulo socioambiental, mas um jeito novo de fazer design. (CAPELLO, 2010, p. 257)

De fato, ainda nos dias de hoje podemos encontrar diferentes exemplos de projetos que aliam preocupações sociais e ambientais, da forma como Capello

²⁵ O livro “Design Brasil: 101 anos de história”, organizado por Pedro Santana, apresenta os trabalhos de vários designers que atuaram no país. Os designers são agrupados em nove categorias, sendo a última a dos “ecodesigners e designers sociais”, que corresponde ao capítulo cuja introdução foi feita por Capello. Neste capítulo, foram mostrados os trabalhos dos designers Christian Ullmann, Tânia de Paula, Fabíola Bergamo, Heloisa Crocco, Hugo França, Érica Krantz, Lars Diederichsen, Paula Dib, Pedro Petry e Renato Imbroisi.

descreveu. Antes de mostrar alguns desses projetos, discorrerei sobre o termo design social, a fim de esclarecer ao leitor como que, nesta dissertação, a ideia de “designers sociais” será vista de forma abrangente. A seguir, mostrarei algumas ocasiões em que este termo foi cunhado como uma abordagem específica de design e discussões a seu respeito.

3.8. Algumas discussões sobre design social

Cardoso (2008) afirma que na década de 1980, teve início uma preocupação mais explícita dentro do país com a ideia de um design social. Isso vai de encontro com o relato de Rita Couto (1992). Segundo a autora, foi naquela década que, no departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, começou-se a chamar um determinado modo de projetar de design social²⁶. Estimulava-se que os alunos procurassem seus temas de projeto fora do contexto da universidade para que trabalhassem com situações reais e com as necessidades destes contextos.

Segundo Couto, o design social é uma atividade que “surgiu a partir dos interesses, necessidades e modelos culturais de alguns contextos e porque ela é, por excelência, um processo de interação social” (COUTO, 1992, p. 4). Esta prática seria diferente do design voltado para a indústria, principalmente pelo fato de que, neste último:

o pragmatismo quase sempre presente nos sistemas produtivos vinculados ao modelo industrial, imprime um ritmo acelerado à produção de objetos novos, que, por sua vez, acham-se em contínua mutação (COUTO, 1992, p. 5).

Já no design social, a autora cita Ripper²⁷ ao afirmar que as inovações dos projetos com este enfoque consistem em:

²⁶ Com o passar do tempo, esse modo de projetar evoluiu e atualmente é conhecido na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro como “design em parceria”. Segundo Couto e Ribeiro, “Entende-se (...) que a participação do usuário em praticamente todas as etapas do processo de projeto, permitindo a construção interativa do objeto, é uma das principais características da prática do Design em Parceria”.

²⁷ Ripper, José Luiz Mendes. *Desenho Social*. 1989, (manuscrito).

introduzir em praticamente todas as etapas do processo de projeto, que objetiva produtos práticos, a participação efetiva de elementos da população alvo, ou seja, dos futuros usuários do produto. Com esta prática, o Design Social procura contornar a situação da população de usuários marginalizada em relação aos produtos a ela dirigidos (Couto, 1992, p. 5)

Uma das principais características do design social, de acordo com Couto, é a participação do usuário em quase todas as etapas do processo de projeto. Este modo de projetar dá grande atenção às necessidades específicas da população alvo dos produtos, ou seja, a seus futuros usuários. Difere, portanto, do sistema convencional de projetar produtos, em que se dá prioridade à lógica dos meios de produção e em que se objetiva a produção em série.

Essa mudança que ocorreu no departamento desta universidade não foi de forma alguma anacrônica. Ao atentarmos, por exemplo, para os Anais do 4º Encontro Nacional de Desenhistas Industriais ocorrido no ano de 1985, em Belo Horizonte, vemos como os conteúdos sociais estavam sendo discutidos naquele período. No primeiro painel, intitulado “Função social do design”, os debatedores falaram sobre “projetos especiais”, ou seja, projetos ligados a populações de baixa renda, e abordaram temas como metodologias participativas, utilização de tecnologia apropriada e organização da população.

Uma das debatedoras do painel, chamada Rosinha Dias, defendeu que os designers fossem a campo e entrassem em contato direto com as pessoas que iriam usar os produtos projetados, o que condiz com a proposta de Couto. Vejamos um trecho da fala de Dias:

Como seria interessante, antes de fazer o desenho, de responder uma demanda do empregador ou da instituição, se pudesse preservar o direito do desenhista de pesquisar em campo, e, junto das pessoas, a partir daí, contar com sua sensibilidade para captar a realidade. (DIAS, 1985, p. 43)

Ricardo Mendes Mineiro, que era outro debatedor, abordou em sua palestra o assunto da participação popular no projeto. Ele assinalou que, em projetos de design social, o designer tem um comportamento diferente do que teria em uma situação convencional de projeto, já que ele precisa se anular a fim de deixar espaço para as demais pessoas participarem:

Essa questão acho importante: projetando e abrindo o projeto à participação popular do usuário. O povo interferindo e quanto maior a interferência, mais

justo o projeto. Mais bonito se menor a participação do desenhista. O ‘designer’ atinge, então, um ponto de nulidade e aí é preciso ter segurança suficiente para suportar a crise a que se está sujeito. Parece (...) uma questão de rever a postura, porque o comportamento do ‘design’ social nesse aspecto que falo é muito diferente do comportamento do ‘design’ do jeito que fazemos. (MENDES MINEIRO, 1985, p. 45)

Mendes Mineiro relatou sua experiência de trabalho e contou que o incomodava o fato de saber que seus projetos de fogões, geladeiras, liquidificadores e televisões não eram feitos para os “milhões de brasileiros que estavam pobres, passando fome” (MENDES MINEIRO, 1985, p. 44). Assim, decidiu ir para uma cidade do interior de Minas Gerais e se dispôs a fazer um projeto junto a agricultores da região a fim de melhor qualidade de vida daquelas pessoas. Como exemplo de ações realizadas, mencionou um sistema de tratamento de água feito com bambu e a produção de carteiras escolares. Segundo Mendes Mineiro, devido à falta de oportunidade para buscar financiamento, teve que usar matéria-prima local e tecnologia fácil de ser utilizada:

Não tinha nenhuma indústria para que eu pudesse ‘fazer a cabeça’ do industrial para a realidade que estava ao lado. Só pude então, fazer produtos com matéria-prima local e uma tecnologia fácil de ser utilizada de tal forma que eles mesmos pudessem produzir. (MENDES MINEIRO, 1985, p. 44)

Por outro lado, Maurício Galinkin, que também compunha a mesa de debate do painel, afirmou que a tecnologia apropriada deve ser usada apenas como intermédio para que se alcance uma tecnologia moderna:

Da mesma forma, a tecnologia ‘apropriada’ só faz sentido, em meu entender, se vista como um processo que vise alcançar – em um espaço de tempo razoável – uma tecnologia moderna que não agrida a cultura e o meio ambiente, para colocar a população-alvo em condições dignas de vida e com um grau de produtividade consentâneos com a sociedade moderna. (GALINKIN, 1985, p. 42-43)

Durante o debate, foi discutida a questão de que os designers, como outros técnicos que atuam em projetos especiais, deparam-se com dificuldades que não podem ser resolvidas por meio de soluções técnicas, uma vez que decorrem de problemas sociais e econômicos mais profundos. Assim, esses projetos dificilmente conseguem, por exemplo, fazer com que haja aumento de renda daquela população que é atendida. Porém, pareceu que os debatedores

concordaram em um ponto quanto ao impacto positivo que os projetos geram: a organização popular.

Galinkin fez algumas considerações relevantes sobre este ponto. Para o debatedor, o convívio do técnico com a população faz com que esta reproduza formas de organização social mais avançadas (GALINKIN, p 50). Quando o técnico convive com as populações, discute, mostra ações na prática e não nos discursos e tenta compreender a vida daquelas pessoas, elas passam a se organizar e a lutar por seus direitos. Para Galinkin, ao ir a uma comunidade, o técnico tem uma função política, que não pode ser confundida com uma função partidária ou uma de liderança. Trata-se de uma função de assessoria, pois ele deve analisar a situação e apresentar alternativas possíveis para quem decide. No início de sua fala no painel, ele já havia tocado neste assunto, defendendo que se investisse na organização das populações atendidas para que elas tenham controle e possam escolher como e com que velocidade serão feitas as mudanças:

As experiências de projetos especiais que tive a oportunidade de observar – algumas delas aqui serão rapidamente relatadas pelos outros participantes deste painel – e nas quais a participação dos desenhistas industriais tem sido relevante, mostram a necessidade de se ‘investir’ efetivamente na organização das populações ‘atingidas’ por esses projetos, de forma que possam tráfegar no sentido da modernização sem que sua cultura e forma de organização social sejam violentadas, e que as permitam escolher a velocidade, o sentido e realizar naturalmente essas mudanças. Pois só assim o avanço inexorável do capitalismo poderá se dar em seu benefício, por elas mesmo dirigido, evitando sua marginalização na sociedade moderna que se pretende construir em nosso país, onde a justiça social e a universalização do bem-estar sejam efetivamente alcançados. (GALINKIN, 1985, p. 43)

Como vemos, o design social da proposta de Couto difere daquele imaginado por Mendes Mineiro, Galinkin e por outros debatedores do painel. Apesar de se assemelharem quanto ao caráter participativo, a primeira fala de projetos feitos com usuários de qualquer classe social, enquanto os outros se referem a ações realizadas com populações de baixa renda.

De fato, a expressão design social já foi utilizada em diferentes movimentos para designar diversos tipos de abordagem. Podemos citar, a título de exemplo,

uma publicação²⁸ da Universidade de Artes e Design de Helsinki de 2007, na qual consta a seguinte definição:

Design social é uma prática profissional que contribui para o desenvolvimento econômico local ou meio de vida. O ponto de partida do design social é o pensamento de design estratégico. Isso resulta na criação de políticas e em sua implementação em um nível governamental. (MIETTINEN, 2007, p. 9, tradução nossa)

Outra variação é o design socialmente responsável defendido por Gloria Jurado e Ana Cielo Aguilar, ambas da Pontifícia Universidade Javeriana de Bogotá:

(...) as iniciativas de design socialmente responsável devem estar relacionadas com pesquisas que gerem benefício no âmbito econômico, na melhoria da interação social e na conservação e manejo adequado do ambiente, composto integralmente por natureza e sociedade. Como resultado, podemos entender que inclui as respostas projetuais criativas e pertinentes e os produtos gerados pelo designer com as comunidades ou populações-alvo e partes interessadas nas cadeias produtivas e/ou de serviços, com o objetivo de alcançar transformações que contribuam para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa. (JURADO; AGUILAR, 2008, p. 89, tradução nossa)

Para Jurado e Aguilar, as características do design socialmente responsável incluem: o compromisso com o desenvolvimento integral da pessoa humana e das comunidades; a construção de uma sociedade inclusiva do ponto de vista de classe, etnia e gênero; a garantia de participação ou dissidência ante as decisões que afetem as comunidades; as ações que gerem autonomia das pessoas e das diferentes comunidades; a proteção do meio ambiente; a diminuição do consumo de recursos; a redução de dejetos e emissões contaminantes; a diminuição do gasto energético; as ações que promovam a autonomia tecnológica; a geração de práticas comerciais respeitadas, dentre outros aspectos (JURADO; AGUILAR, 2008, p. 90). A partir da integração de fatores socioambientais, socioculturais e socioeconômicos, as autoras apresentam alguns indicadores para o planejamento e a avaliação de cada etapa do desenvolvimento de projetos (JURADO; AGUILAR, 2008, p. 96-99).

²⁸ A publicação, intitulada “Design yor action: social design in practice” e organizada por Satu Miettinen, reuniu artigos e estudos de caso sobre políticas de design como ações civis e governamentais em diversos países: Chile, Finlândia, Itália, Portugal, Namíbia, Brasil e China.

Podemos ver que a proposta de Jurado e Aguilar para um design com responsabilidade e pertinência social equipara preocupações ambientais e sociais. Dentre os principais referências teóricas utilizados pelas autoras para fundamentar seus indicadores, está um artigo²⁹ que fala especificamente sobre desenvolvimento sustentável, o que serve para mostrar como o trabalho delas foi influenciado por este conceito.

Agora que já mostrei brevemente algumas discussões sobre um design social e vimos como, dependendo do autor ou da época, pode-se enfatizar diferentes aspectos, retomarei o quadro brasileiro, especificamente no que diz respeito aos atuais projetos que aliam questões ambientais e sociais, seguindo os indícios apontados por Capello (2010).

3.9. Projetos de designers com preocupações sociais e ambientais nos quais são feitas referências à sustentabilidade

Atualmente, há uma quantidade significativa de designers no Brasil que trabalham com grupos de pessoas em situação de vulnerabilidade, fazendo capacitações e consultorias. O intuito dessas ações é aumentar a geração de renda dos grupos, melhorar sua qualidade de vida e valorizar sua identidade cultural e os conhecimentos tradicionais. Em muitos dos projetos, podemos encontrar referências à sustentabilidade em seus relatórios, *sites* e materiais de divulgação oficiais, notícias em jornais, premiações recebidas etc. Em alguns casos, por exemplo, trabalha-se com manejo sustentável de recursos naturais, reciclagem e reaproveitamento de materiais. Neste estudo, vou me referir aos projetos realizados por estes designers como projetos que visam à inclusão social e ao desenvolvimento sustentável. A seguir, apresentarei dois projetos deste tipo: Instituto Meio e Imaginário Pernambucano.

O Instituto Meio foi criado em 2005 em São Paulo. Segundo Santana, “é uma organização especializada na implementação e gestão de projetos de negócios que contribuam para o desenvolvimento sustentável de grupos de artesanato comunitário” (2010, p. 272). Com uma equipe de designers e

²⁹ González, Francisco. Desarrollo Sostenible y Comprensión de la Problemática Ambiental. **Revista Oikos**: Ecología Medio Ambiente y Cultura. Panamá: Edición n. 1, 2005.

profissionais de outras áreas, o instituto segue o “caminho do fortalecimento do empreendedorismo local participativo” (INSTITUTO MEIO, 2012) e já fez projetos com comunidades de várias regiões do país, principalmente em regiões rurais ou pequenas cidades.

Atualmente, a instituição possui cinco áreas de atuação: o desenvolvimento social comunitário, por meio de projetos que visem aumentar a geração de renda de comunidades; o desenvolvimento empresarial, focado na capacitação de empreendedores individuais; a responsabilidade social empresarial, oferecendo serviços às empresas que queiram realizar ações sociais; inovação tecnológica, para micro e pequenas empresas; e o apoio à comercialização, para facilitar que os produtos cheguem às lojas e aos consumidores (INSTITUTO MEIO, 2012).

Diversas referências à sustentabilidade podem ser encontradas em seu *site* institucional, a começar por sua descrição na página inicial, que cita as dimensões econômica, social, ambiental e cultural:

O Instituto Meio é uma organização privada, sem fins lucrativos, que tem como missão gerir investimentos sociais privados e públicos que buscam o desenvolvimento e ampliem as oportunidades de emprego e renda, através de soluções economicamente viáveis, socialmente justas, ambientalmente sustentáveis e culturalmente aceitas (INSTITUTO MEIO, 2012).

Outro exemplo é a descrição das comunidades atendidas: “Localizadas fora dos grandes centros urbanos, com baixo IDH, mas com talentos humanos e potencialidades naturais que favorecem o desenvolvimento sustentável” (INSTITUTO MEIO, 2012).

A seção do *site* que apresenta os produtos comercializados se chama “produtos sustentáveis” e, dentre os critérios descritos, está o seguinte item, que fala sobre os impactos ambientais:

A matéria-prima e o processo produtivo devem apresentar o mínimo impacto ambiental possível. O Instituto Meio dará prioridade a produtores que não utilizem produtos químicos na fabricação (INSTITUTO MEIO, 2012).

O segundo projeto se chama Imaginário Pernambucano. Ele teve início em 2000 como projeto de extensão da Universidade Federal de Pernambuco e, desde então, tem tido a contribuição de diversos departamentos da universidade, principalmente do Departamento de Design, além de outras instituições. Seu foco

está na valorização do artesanato e no reconhecimento desta atividade na geração de emprego e renda. As ações do projeto têm sido feitas em comunidades do estado de Pernambuco que possuem baixo IDH e alguma tradição em produção, sendo geralmente aquelas que estão “em situação de pobreza e vulnerabilidade social – quilombolas, indígenas, jovens e mulheres” (ANDRADE; CAVALCANTI et al. 2006, p. 26).

Dentre as referências feitas à sustentabilidade no livro sobre o Imaginário Pernambucano³⁰, podemos começar pelo subtítulo: “design, cultura, inclusão social e desenvolvimento sustentável”. No decorrer do texto, os autores mencionam diversas vezes o desenvolvimento sustentável, como, por exemplo, ao descreverem a metodologia criada:

A metodologia multidisciplinar desenvolvida pelo Imaginário Pernambucano tem sido utilizada em comunidades com perfis diferentes e diversos estágios de organização e mobilização social. Suas estratégias se revelam eficazes tanto para a geração de trabalho e renda, quanto para a promoção de inclusão social e do desenvolvimento sustentável, com ampla capacidade de replicação em vários grupos populacionais (ANDRADE; CAVALCANTI et al. 2006, p. 26-27).

Neste trecho, é interessante salientar que as ações se mostram, na opinião dos autores, eficazes para a promoção da inclusão social e do desenvolvimento sustentável, da mesma forma como, nesta dissertação, se caracterizou o tipo de projeto estudado.

Outros projetos semelhantes podem ser encontrados nos artigos dos Anais do III Simpósio Brasileiro de Design Sustentável (SBDS, 2011) – principalmente na categoria “território, cultura e identidade cultural para a sustentabilidade”³¹ – ou em premiações de produtos voltados para a sustentabilidade, como o Prêmio Planeta Casa, da Editora Abril, – principalmente na categoria “ação social”³².

³⁰ Andrade, A. M. Q.; Cavalcanti, V. P. et al. **Imaginário Pernambucano**: design, cultura, inclusão social e desenvolvimento sustentável. 1. ed. Recife: Zoludesign, 2006. v. 1. 104 p.

³¹ As categorias do simpósio eram: (1) consumo e novos estilos de vida; (2) território, cultura e identidade cultural para a sustentabilidade; (3) metodologia e sistema/produto, serviço e produto+serviço; (4) habitação, mobilidade e novos cenários sustentáveis; (5) educação e sustentabilidade; (6) tecnologia e aspectos técnicos da sustentabilidade; (7) perspectivas dos países e novas práticas emergentes de sustentabilidade.

³² As categorias do prêmio na edição de 2011 eram: (1) produtos de decoração; (2) materiais de construção; (3) projeto arquitetônico; (4) design de interiores; (5) empreendimentos

Segundo sua divulgação, este prêmio reconhece “os melhores projetos sustentáveis elaborados por empresas e profissionais das áreas de arquitetura, construção e decoração” (SPITZCOVSKY, 2011).

A partir desses indícios, ficam, então, algumas perguntas: se esses projetos são associados à sustentabilidade, seja em materiais de divulgação, artigos ou premiações, será que os próprios designers envolvidos caracterizam sua atuação como “design sustentável”? Ou preferem as denominações “designer social” ou “ecodesigner”, como o fez Capello (2010)? Existe uma metodologia em comum? Quais são as semelhanças e divergências? Decidi, portanto, investigar a fundo a atuação de designers que fazem projetos semelhantes aos dois acima descritos, ou seja, que promovem inclusão social e desenvolvimento sustentável, procurando compreender o ponto de vista desses profissionais. Para tal, foi realizada uma pesquisa qualitativa que será descrita no próximo capítulo.

imobiliários; e (6) ação social. A categoria “ação social” foi direcionada para “iniciativas que estimulem o desenvolvimento sustentável das comunidades onde estão inseridas” (SPITZCOVSKY, 2011).