



Interrupção, incoerência, surpresa são as condições comuns de nossa vida. Elas se tornaram mesmo necessidades reais para muitas pessoas, cujas mentes deixaram de ser alimentadas...

por outra coisa que não mudanças repentinas e estímulos constantemente renovados... Não podemos mais tolerar o que dura. Não sabemos mais fazer com que o tédio dê frutos.

Assim, toda a questão se reduz a isto: pode a mente humana dominar o que a mente humana criou? PAUL VALÉRY

(in: Modernidade Líquida de Zygmunt Bauman)

A área do Design estende-se muito além da produção de utensílios, em sua essência, atua na relação entre as pessoas e os objetos/imagens, conectando várias áreas de conhecimento de forma interdisciplinar. Na atualidade o paradoxo existente entre o constante imperativo do consumo e suas consequências danosas para as pessoas, aponta para o Design a sua responsabilidade e seu compromisso com a melhoria das necessidades dos indivíduos. O Design caminha cada vez mais para atuação consciente relativa ao meio ambiente ou, em outras palavras, a questão socioambiental está cada vez mais na orientação das criações e do desenvolvimento de projetos em Design a fim de neutralizar a voracidade da sociedade de consumo. Para tal é possível destacar três aspectos essenciais para serem levados em consideração no aprendizado e na prática do Design sustentável social e ambiental.

A **inovação** em projetos de Design pode auxiliar na propulsão de atitudes conscientes e contribuir para mudanças de hábito de consumo responsável por grande impacto tanto na esfera social quanto ambiental do nosso planeta. Cada vez faz-se mais necessária uma atitude questionadora em relação a paradigmas da sociedade de consumo e uma prática calcada na ética nas relações pessoais e profissionais.

A questão da inovação faz-se necessária para que possibilidades tecnológicas sejam ampliadas mas, sobretudo, para buscar outros pontos de vista. O que faz algo ser inovador não é, necessariamente, sua aparência ou sua complexidade técnica mas sim

¹ Artigo realizado para apresentação na III Semana CRE 2016 - Cultura Religiosa: ideias belas, inovadoras e propositivas para uma sociedade sustentável

² Professora do Departamento de Artes & Design PUC-Rio. Supervisora da Disciplina de graduação Projeto Avançado Usos e Impactos Socioambientais. Doutora em Design PUC-Rio, especialista em História da Arte e da Arquitetura no Brasil. Ilustradora e designer gráfica Departamento de Artes & Design PUC-Rio.

como outras relações e abordagens podem ser ressignificadas. Quando uma criança do século vinte e um vê uma máquina de escrever como uma espécie de computador que escreve e imprime ao mesmo tempo, ela está apresentando um ponto de vista singular e, de certa forma, “inovador”. A ideia de inovação também traz seus traços temporais e culturais pois o que é considerado inovador hoje é muito diferente do que se imaginava, por exemplo, na época da animação *Os Jetsons* na década de sessenta. Da mesma forma que as inovações buscadas a partir do resgate e da criação de tecnologias de baixo custo e impacto ambiental apontam para o fortalecimento de um mundo mais justo e humano. Nada mais inovador do que a pulseira de papel dos Médicos Sem Fronteiras que utiliza as cores como ponto essencial para triagem de crianças necessitadas de atendimento emergencial em situações extremas. Parece cada vez mais necessário questionarmos a construção em relação a ideia glamorosa em torno da inovação associada a ansiedade de obter o que ainda está para ser lançado no mercado. Isso pode ser visto em inúmeros exemplos como os anúncios de celulares, computadores e carros com recursos cada vez mais sofisticados ou utensílios para cozinhas extraordinariamente decoradas.

Outro ponto significativo na área do Design é a **beleza**. Beleza entendida como algo que toca as pessoas por meio da ludicidade, do encantamento e do sonho. Beleza capaz de nos estimular a um processo de relação com os objetos e imagens ultrapassando e potencializando suas funções. A beleza, nesse caso, inclui a ideia de relevância, ou seja, projetos em Design que sejam de fato importantes para a vida das pessoas, especialmente as que são excluídas da nossa sociedade de consumo. Pessoas que passaram por algum trauma em relação a grandes catástrofes e encontram-se desprovidas de recursos básicos recebem a beleza como um alimento para a alma. Nessas situações, a beleza pode ser recebida como um gesto de resgate da autoestima e da própria identidade. Quando uma criança que passou por alguma catástrofe natural ou uma guerra, por exemplo, recebe um livro colorido e bem apresentado ela se sente valorizada. A beleza, a imaginação, o lúdico e o encantamento são aspectos fundamentais para o fortalecimento da relação entre pessoas que ocorre na maioria das vezes via objetos/imagens. A beleza muitas vezes é associada à ideia de supérfluo, fútil, desnecessário, por ser excludente, segundo alguns ideais e paradigmas. No entanto, no sentido maior de encantamento, a beleza é inclusiva, pois é para todos.

A **visão crítica e propositiva**, o terceiro aspecto da atuação do designer comprometido com as questões socioambientais, faz-se necessária para processar a

observação do contexto que envolve hábitos e atitudes cotidianas e a identificação de necessidades e oportunidades para o desenvolvimento de projetos em Design. O Design para Todos preocupa-se com diferentes pessoas e ambientes e ultrapassa os limites de um projeto superficial. É também importante destacar o entendimento do ciclo de vida dos produtos projetados, assim como, o ciclo de produção e distribuição nos quais estão inseridos. Objetos e imagens são projetadas segundo o objetivo da obsolescência programada, ou seja, de uma vida útil curta para substituição e descarte rápidos. Além disso, os processos de produção também precisam ser otimizados para que os produtos sejam entendidos como um todo e não apenas sob um aspecto. Cada vez mais a ideia da economia circular está sendo discutida e implantada a fim de enfrentar os desafios que a complexidade do mundo atual nos apresenta.

Para iniciar esse breve relato sobre a disciplina de Projeto Avançado Usos e Impactos Socioambientais na graduação em Design PUC-Rio, seguem as premissas apontadas por Jacques Delors no relatório da Comissão Internacional sobre a Educação do Século XXI, evidenciando quatro parâmetros para um aprendizado consistente e transformador. “Aprender a Conhecer; aprender a fazer; aprender a ser; aprender a viver juntos”. Tais questões norteiam o planejamento da disciplina.

O curso de graduação em Design tem como eixo principal as disciplinas de projeto. Em cada semestre o aluno experimenta uma proposta, um tema e uma metodologia específica para criação e realização de projetos em Design nas áreas de Comunicação Visual, Projeto de Produto, Mídias Digitais e Moda. No sexto período, os alunos participam da disciplina de Projeto Avançado Usos e Impactos Socioambientais e devem apresentar um trabalho prático nas áreas de projeto de produto, comunicação visual, mídias digitais e moda, acompanhado de documentação texto-visual do processo de trabalho ao longo do período.

Por que ainda nos dias de hoje – em que questões socioambientais estão sendo apresentadas constantemente em vários âmbitos do cotidiano e das notícias mundiais – continua-se a separar uma determinada disciplina voltada para um design sustentável ao invés de propagar tal discussão e prática por todo o curso de Design? Quando foi implantada na revisão curricular do curso em 2008, parecia fazer sentido enfatizar a questão do design sustentável para desencadear um trabalho de aprofundamento e de crítica em relação ao mercado cada vez mais consumista. Entretanto, ao longo dos anos foi-se apresentando um outro cenário no qual cada vez mais informações sobre questões de cunho social e ambiental foram fazendo parte do cotidiano das pessoas em meio as

urgências e demandas relacionadas à inclusão, à preocupação com o esgotamento das matérias-primas, às mudanças climáticas etc. O que parecia algo distante e incerto, mostrou-se concreto e real já na atualidade. Desta forma, a questão socioambiental hoje é parte direta ou indireta de qualquer projeto em qualquer área com preocupações éticas seja no design ou não.

No caso do Brasil, as transformações ocorridas nos últimos anos em relação à ampliação do número de consumidores geraram maior necessidade de discussão e apresentação de alternativas para o enfrentamento dos problemas. A questão ambiental liga-se intrinsecamente às questões sociais, na medida em que considera as relações humanas como o elemento principal de problemas e de possíveis soluções para melhor cuidarmos do nosso planeta.

O departamento de Artes & Design – parte do Centro de Teologia Ciências Humanas da PUC-Rio – estruturou-se desde seu início no fortalecimento da formação humanística dos alunos. No final da década de setenta o designer Victor Papanek – conhecido pelo seu livro *Design for a Real World*, realizou uma palestra no Departamento impactando fortemente na formação dos professores e no desenvolvimento da metodologia da *observação participante*. O professor José Luíz Mendes Ripper, juntamente com outros professores, implantou uma prática projetual com preocupações humanísticas e ecológicas, por meio da observação de contextos variados e da identificação de necessidades, lacunas e potencialidades existentes. Além disso, também foram incluídos nessa prática, projeto experimentações e validações segundo o contexto observado.

Atualmente a disciplina de Projeto Usos e Impactos Socioambientais reforça o entendimento do contexto ambiental associado ao social, valorizando o enfoque humanístico por meio de atitudes transformadoras. Para que isso ocorra, parte-se de alguns pontos essenciais como a valorização do design inclusivo na realidade tal qual ela é, sem idealizações. Para que a disciplina possa acontecer de forma fluida é importante que a transparência e com o compromisso com a sinceridade. Por isso, fez-se a opção de não compactuar com artifícios que em algumas ocasiões são utilizados para a construção de uma imagem superficial de sustentável, mas que, de fato, é frágil e não revela ações e atitudes significativas nesse âmbito. Conhecido como *green washing*, utilizado, por exemplo por algumas empresas que visam associar-se a uma imagem de “amiga da natureza” que não corresponde com suas práticas. Por essa razão, a relevância e as necessidades que justificam as propostas de projeto são um dos aspectos fundamentais

da disciplina.

Para tal, foram formulados quatro eixos temáticos relacionados com a complexidade do mundo atual: situações de conflito; valorização da cultura brasileira; a inclusão de pessoas com necessidades especiais e desprovidas de recursos; questões específicas da atualidade e do contexto contemporâneo.

Em cada semestre, cada eixo é representado por um tema específico, e o aluno é apresentado a estes temas, a fim de que possa escolher para desenvolver o projeto que em geral, ocorre em grupo de três alunos. Para o eixo Situações de Conflito já foram utilizados o livro e vídeo Persépolis, o documentário Promessas para um Novo Mundo, o livro sobre a vida de Malala, e textos sobre refugiados no século vinte e um. O eixo Valorização da Cultura Brasileira foi representado pela obra de Ariano Suassuna, de Câmara Cascudo, e, recentemente, pela cultura do samba no Rio de Janeiro. A questão da Inclusão para pessoas com necessidades especiais e desprovidas de recursos, já teve como tema o desenvolvimento de órteses e próteses; os jogos paraolímpicos e a parceria com o Centro de Vida Independente (CVI) PUC-Rio. Os temas relacionados a Atualidade e Contexto Contemporâneo são discutidos a cada semestre com o grupo de professores que fazem parte da equipe da disciplina e, também com alguns alunos, a fim de acompanhar desafios e demandas percebidas na juventude brasileira na contemporaneidade, como, por exemplo: Cultura do funk; a história do Circo Voador no Rio, a questão do feminino.

A metodologia do projeto divide-se em quatro partes. A primeira etapa é a Imersão. Pesquisas teóricas e leituras, entrevistas com especialistas e usuários, visualização de filmes relacionados com o tema escolhido favorecem um maior conhecimento e uma sensibilização para o entendimento do assunto. Essa fase de imersão é uma fase também de trocas entre os alunos e de discussões em sala de aula com os professores. Trata-se de um momento de percepção, observação e registro do contexto relacionado ao tema e das suas particularidades. Nessa fase os trios apresentam suas propostas de projeto com fundamentação de pesquisas, entrevistas com especialistas e usuários, observação do contexto, etc. No segundo momento da disciplina, os alunos elencam uma relação de parâmetros a partir de suas pesquisas e posteriormente elaboram alternativas por meio de desenhos e modelos tridimensionais. Em seguida, inicia-se a fase de materialização com testes e experimentações práticas. E, por último, a fase de finalização, acabamento e análise. O processo de trabalho é registrado na documentação que é solicitada em partes ao longo do período por meio de

um relatório e de um pôster para a exposição dos trabalhos da disciplina no final do período.

Alguns conceitos norteiam a disciplina a fim de uma maior integração entre alunos e professores. Os alunos participam em banca de projeto com comentários e sugestões sobre o trabalho apresentado pelos colegas. Cada vez mais percebe-se grande amadurecimento nessa participação e busca-se, assim, estimular o sentido de turma, grupo e o respeito às individualidades e diferenças. Um dos objetivos é fortalecer a autonomia e a motivação pessoal dos alunos por meio do reconhecimento das aptidões e habilidades dos alunos. Incentiva-se a leitura e o florescimento de consciência crítica sobre o mundo e suas relações complexas da atualidade.

A disciplina estrutura-se com dois professores orientadores que dão as aulas juntos para uma turma de cerca de quarenta alunos, dois coorientadores por turma, colaboradores que tratam das questões sociais e ambientais e, professores de conteúdos complementares: representações, infografia e inovação. No programa da disciplina consta bibliografia geral e específica, sugestão de filmes que abordem questões ligadas direta ou indiretamente à ênfase proposta entre outros pontos, contamos com um Blog, um grupo fechado no Facebook e a utilização do Moodle e um glossário com termos específicos utilizados na disciplina e no curso.

Nos últimos oito anos, a disciplina sofreu muitas mudanças fruto de um entendimento da disciplina como algo vivo e em movimento sintonizado com as transformações cada vez mais dinâmicas da nossa sociedade e do planeta. Ao longo desse período vários projetos foram desenvolvidos nas quatro áreas do curso de Design: comunicação visual, projeto de produto, moda e mídias digitais.

Entre muitos projetos, alguns exemplos dos resultados obtidos na disciplina são: o desenvolvimento de tratamento para a fibra de coco para confecção de embalagens de frutas, prancha para higienização no leito hospitalar, brinquedos e jogos inclusivos, animações valorizando a cultura brasileira ou questões de relevância mundial, publicações que tratam questões ligadas a grupos minoritários, livros infantis.

O objetivo da disciplina é a aprendizagem, que o aluno exercite a prática projetual e a reflexão em Design com ênfase em questões sociais e ambientais. De qualquer forma, uma série de ideias materializadas são elaboradas semestralmente tendo, entretanto, pouca visibilidade e apoio para desenvolvimento futuro. Nos últimos anos, trabalhos realizados na disciplina vem sendo selecionados e expostos na Expo Design no Pilotis da PUC-Rio, durante a Semana de Design. A resposta do público é bastante positiva, mas

infelizmente, não há muitas perspectivas para a continuidade e para a aplicação dos trabalhos realizados. A disciplina continua permanentemente renovando-se e propondo temas atuais e, às vezes, polêmicos a fim de acompanhar a prática de uma reflexão crítica da realidade. A cada período aprimoram-se a configuração da disciplina a partir do retorno dos alunos em busca de um espaço de reflexão e transformação do nosso cotidiano por meio de uma atitude responsável e criativa para o fortalecimento da área do design e, principalmente, para sua contribuição para construção de um mundo mais harmônico.

Referências bibliográficas:

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CAVALCANTE, Nathalia Sá Org. DSG 1006 Programa da Disciplina: 1006, DOC GERAL, 25 FEV 2016.docx.

PAPANEK, V. **Design for the real world: Human ecology and social change**. New York: Pantheon, 1971.

COUTO, Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson (Org.) **Formas do Design: Por uma Metodologia Interdisciplinar**. Rio de Janeiro: editora 2AB/PUC, 1999.

THACKARA, J. **Plano B: O design e as Alternativas Viáveis em um Mundo Complexo**. São Paulo: Editora Saraiva, 2008.

TENENBAUM, Cristina Viana. **Sustentabilidade no Ensino Superior de Design. Relações Humanas no contexto da Disciplina de Projeto Avançado-Usos e Impactos Socioambientais**. Monografia para o curso de Pós-graduação em Tecnologias no Ensino Superior. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 26 de junho de 2016. Orientação: Nathalia Sá Cavalcante.

UNESCO, MEC. **Educação: Um Tesouro a Descobrir**. São Paulo: Cortez Editora, 1999.