



**COPPE/UF RJ**

**IMAGEM E AÇÃO:  
UMA PESQUISA SOBRE SENTIDOS DO DESIGN**

Beatriz Yumi Watanabe

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, COPPE, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Engenharia de Produção.

Orientador: Roberto dos Santos Bartholo Junior

Rio de Janeiro

Maio de 2010

IMAGEM E AÇÃO:  
UMA PESQUISA SOBRE SENTIDOS DO DESIGN

Beatriz Yumi Watanabe

DISSERTAÇÃO SUBMETIDA AO CORPO DOCENTE DO INSTITUTO ALBERTO LUIZ COIMBRA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA DE ENGENHARIA (COPPE) DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO COMO PARTE DOS REQUISITOS NECESSÁRIOS PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM CIÊNCIAS EM ENGENHARIA DE PRODUÇÃO.

Examinada por:

---

Prof. Roberto dos Santos Bartholo Junior, Dr.

---

Prof. Ricardo Manfredi Naveiro, D.Sc.

---

Prof<sup>a</sup>. Elizabeth Tunes, Dr<sup>a</sup>.

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL

MAIO DE 2010

Watanabe, Beatriz Yumi

Imagem e ação: uma pesquisa sobre sentidos do design/ Beatriz Yumi Watanabe. – Rio de Janeiro: UFRJ/COPPE, 2010.

IX, 118 p.: il.; 29,7 cm.

Orientador: Roberto dos Santos Bartholo Junior

Dissertação (mestrado) – UFRJ/ COPPE/ Programa de Engenharia de Produção, 2010.

Referências Bibliográficas: p. 114-118.

1. Design. 2. Comunicação. 3. Sustentabilidade. 4. Responsabilidade. I. Bartholo Junior, Roberto dos Santos. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro, COPPE, Programa de Engenharia de Produção. III. Título.

Dedicado aos muito curiosos

## Agradecimentos

O mestrado está terminando com a sensação de ter sido como uma viagem de ônibus que chegou ao fim depois de muitos meses. Dias bons e dias ruins com diferentes paisagens passaram por minha janela, e pude conhecer pessoas que me ajudaram a perseverar nesse caminho. Agradeço ao meu orientador Roberto Bartholo – que sabiamente me “desorientava” para me orientar -, ao pessoal do Laboratório de Tecnologia e Desenvolvimento Social (LTDS), à Marise pelas trocas de idéias em nossos adoráveis lanchinhos, e a todas as secretárias que sempre foram super eficientes e pacientes comigo. Agradeço também ao Laboratório de Eletrônica de Potência (ELEPOT) e ao de Inovação Tecnológica e Organização Industrial (ITOI) que também me abriram as portas para poder estudar – onde Luana e Fábio, respectivamente, sempre estiveram muito presentes. Agradeço pelas vivências e bate-papos com a professora Beany Monteiro e seus alunos, no Laboratório de Design, Inovação e Sustentabilidade (LABDIS), na Escola de Belas Artes, durante o desenvolvimento do projeto Pegada nas Escolas, que acompanhei. Sou grata também a ajuda que recebi ao ler livros e escrever para a professora Ethel Leon, e pela grande colaboração e simpatia do designer/arquiteto Manoel Coelho. Agradeço também a todos os funcionários que possibilitam à UFRJ funcionar, como o pessoal dos restaurantes, seguranças, faxineiros.

Também sou agradecida por meus pais me inculcaram a vontade de estudar desde criança em um “processo osmótico” de conhecimento. Foram eles que nos deram (a mim e a meu irmão) nossa primeira pequena mesa para “estudar” (ou rabiscar) e depois, escrivatinhas e livros. De forma bem resumida: “tem filho de artista que vai para a coxia, tem filho de professor que passeia na universidade”. Agradeço também pelo apoio de meu irmão mais velho, que também sempre soube me estimular a estudar e perseverar, claro, à maneira dele com certa dose de piadas e ironias. Exemplo disso foi quando passei no vestibular para a UFRJ e me disse: “Ah, agora é a sua vez de andar de ônibus!”. Sábias palavras de meu querido irmão sempre povoaram minha vida.

Agradeço a minha família toda, meus amigos – como a Chris, Patrícia e Taline -, e ao Vitor por sempre me darem apoio, mesmo quando começava a explicar coisas confusas com entusiasmo e que não tinham (aparentemente) exatamente a ver com eles. Obrigada pela paciência!

Por fim, mas não por último, agradeço ao destino e a Deus por mais essa etapa.

Resumo da Dissertação apresentada à COPPE/UFRJ como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Mestre em Ciências (M.Sc.)

IMAGEM E AÇÃO:  
UMA PESQUISA SOBRE SENTIDOS DO DESIGN

Beatriz Yumi Watanabe

Maio/2010

Orientadores: Roberto dos Santos Bartholo Junior

Programa: Engenharia de Produção

Este trabalho pesquisou teorias em design ao tentar compreender diferentes interpretações desse ofício. Autores reconhecidos na área foram estudados e idéias provenientes de diferentes fontes foram acrescentadas ao debate. Temas como cultura, ética, instituições, sustentabilidade e comunicação foram pontos que ganharam atenção nessa discussão sobre o design e seu papel na sociedade. Questões como a educação e pensamento crítico também foram abordados, sendo de grande relevância no atual contexto em que vivemos. A relação dessas discussões com o design brasileiro foi apresentada na última parte da dissertação, ao mostrar uma trajetória histórica que nos trouxe até a situação presente. A conclusão desse trabalho demonstra divergências dentro do design, mas ao mesmo tempo apresenta uma oportunidade de expandirmos nossa visão.

Abstract of Dissertation presented to COPPE/UFRJ as a partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Science (M.Sc.)

IMAGE AND ACTION:  
A RESEARCH ABOUT THE MEANINGS OF DESIGN

Beatriz Yumi Watanabe

May/2010

Advisor: Roberto dos Santos Bartholo Junior

Department: Industrial Engineering

This dissertation researched design theories which discuss different interpretations on being a designer. Authors recognized in the area were used and ideas from different sources were added to the debate. Issues such as culture, ethics, institutions, sustainability, communication and its role in society were points that gained attention in this discussion. Education and critical thinking were also discussed, as they are of great relevance in the current context. The relationship of these debates with the Brazilian design was presented in the last part of this dissertation, by showing a history that brought us to the present situation. The conclusion of this study demonstrates disagreements within design, but at the same time presents an opportunity to expand our vision.

## **Sumário:**

<b>Introdução</b>	1
<b>Parte I: Moldura</b>	4
Cap. 1. Meio ambiente e desigualdades	4
Cap. 2. Global e local: pode haver simbiose?	8
Cap. 3. Web 2.0: um pouco sobre a nova organização da cultura	10
Cap. 4. Sustentabilidade: o termo da moda	14
<b>Parte II: Jogo de luzes</b>	20
Cap. 5. O que é design?	20
Cap. 6. As três luzes	24
6.1. Manzini, o estrategista	25
6.2. Thackara, o observador	33
6.3. Fry, o crítico	48
Cap. 7. Principais pensamentos: semelhanças e diferenças	67
<b>Parte III – Outras Luzes</b>	79
Cap. 8. Lanterna de Flusser	79
Cap. 9. Design e cultura	83
Cap. 10. Ética no design	85
Cap. 11. Um exemplo em Bangladesh sobre institucionalidades	88
<b>Parte IV – Emoldurando o design brasileiro</b>	94
Cap. 12. Com a chegada da família Real Portuguesa	94
Cap. 13. Algumas inovações tecnológicas do século XIX	97
Cap. 14. Voltando ao Brasil	97
Cap. 15. Institucionalização do design	101
Cap. 16. Exemplo brasileiro no período institucionalizado	103
Cap. 17. Mais tecnologias inovadoras	107
Cap. 18. Retorno à nossa moldura	108

<b>Conclusão</b>	111
<b>Referências bibliográficas</b>	114

## Introdução



**“O cardápio, por favor?”**

O caminho percorrido para chegar ao formato final dessa dissertação passou por vias tortuosas. Não foi fácil começar a estudar coisas que até então, na maioria das vezes, eram pura novidade. Misturar temas e assuntos também foi tarefa trabalhosa, mas também uma grande experiência de ver tudo com novos óculos. A formação em desenho industrial na UFRJ, seguido por um mestrado na engenharia de produção na COPPE-UFRJ, pode ser resumido como “um choque cultural”, pois apesar de próximos fisicamente, são completamente diferentes em seu funcionamento. Espera-se, então, que esse trabalho possa servir como fonte de diálogo entre diferentes disciplinas e expor um pouco daquilo que trouxe do design somado aos novos aprendizados desse período na produção.

Reconhece-se que esta não é a apresentação de um trabalho “normal” para as engenharias, por não conter números e simulações, mas isso não quer dizer que não tenha a ver com elas. Existem pontos de intersecção e diálogo que podem ser meio caminho entre duas (ou mais) áreas, não necessariamente somente à base de fórmulas e cálculos. Além disso, para caminharmos para um mundo mais sustentável, precisamos muito mais do que “apenas” novas tecnologias aplicadas, precisamos de pessoas. Lembremos que nem na natureza tudo é ciência exata, porém tudo se comunica e se equilibra. A Universidade também precisa dessa interação e multidisciplinaridade.

Esta pesquisa tentou levantar e discutir questões dentro do design atual em um contexto de rápidas mudanças, interessando-se em questionamentos sobre o que é (ou seria) o design e suas responsabilidades. Diante de um cenário um tanto confuso para se começar a estudar esse tema e com muitas possibilidades de caminhos a serem percorridos, foram feitas escolhas de certos assuntos e autores relevantes da área hoje,

como Ezio Manzini, John Thackara e Tony Fry, sendo acrescido de visões de outros estudiosos, como Vilém Flusser e Muhammad Yunus. Essa dissertação investigou diferentes pessoas de lugares distintos, pretendendo ser enriquecida com essa mescla. Em síntese, aquilo que será discutido tem a ver com o modo como somos “produzidos”, ou em outras palavras, a engenharia de produção do design. Vários questionamentos aqui expostos valem também para outras áreas, como já mencionado, em um momento de reflexão e pensamento crítico.

Esse trabalho está dividido em quatro partes: **Moldura, Jogos de Luzes, Outras Luzes e Emoldurando o Design Brasileiro**. Ressalta-se que as citações em inglês foram traduzidas por mim e seus originais colocados como nota de rodapé em sua respectiva página. Ilustrações pertinentes ao trabalho também são de minha autoria.

A **Moldura** se refere a uma contextualização de questões importantes para pensarmos, antes de começarmos a discutir sobre o design. Afinal, se vamos iniciar a observar esta dissertação, primeiro nos dedicaremos a perceber sua moldura para depois passarmos para o que está em seu enquadramento. Esse entorno será aquele que acomodará e pontuará de onde esse trabalho está partindo. Para tanto, foram escritos quatro capítulos que abordam temas como meio ambiente e desigualdades, global e local, *web 2.0* e sustentabilidade. De forma breve tentou-se expressar o cenário complexo e intrincado no qual vivemos, que nos ajudam a compreender as dificuldades das escolhas em design hoje.

Na Parte II, temos o **Jogo de Luzes**, onde não se pretende expor um estado da arte do design, mas escrever sobre obras recentes de três autores relevantes na área, os já citados, Manzini, Thackara e Fry, expondo seus principais pensamentos. Esse estudo demonstra algumas das tendências internacionais para o design, ao mesmo tempo em que convergências e divergências aparecem. Nem tudo pretende ser esclarecido com esse debate – até porque seria um passo muito maior do que “as pernas” deste trabalho - mas são pontos de vista muito importantes para começarmos a pensar.

A Parte III - como seu nome **Outra Luzes** já nos diz -, traz outros pensadores e (seus) pensamentos para serem acrescentados à discussão. Flusser, Yunus, Muguendi, Direitos Humanos e Culturais nos ajudam a perceber mais elementos nas questões discutidas e a tentar ver as coisas sob novos ângulos. É o momento de expor idéias e fazer questionamentos que pesam sobre o design. Nosso quadro com sua moldura ganha mais cores e detalhes.

Por fim, na Parte IV com **Emoldurando o Design Brasileiro**, tentamos mostrar um pouco do nosso cenário diante de mudanças e novas tecnologias. Faz-se um recorte em nossa história, a partir de 1808, pontuando alguns momentos importantes que influenciaram nosso design, arquitetura e comunicação. Ao traçar essa linha do tempo espera-se que o leitor entenda um pouco mais de nossa formação, que nos faz chegar à Moldura atual – exposta na Parte I – com muitas possibilidades de atuação diante de um contexto interno e externo bastante complexo. Nessa última parte, ainda são expostos alguns exemplos de profissionais brasileiros na área, dando mais detalhamento à produção do arquiteto/designer Manoel Coelho, além de lembrarmos nomes estrangeiros, como o da arquiteta Lina Bo Bardi. Diante dessa contextualização, quais as possibilidades que temos daqui por diante dentro do nosso design é uma questão que se propõe.

Espera-se que este trabalho possa ser útil para que outras pessoas possam começar a mergulhar nesse universo do “pensar design” para depois “fazer design”. Fica a certeza de que as incertezas sobre o assunto são muitas, mas podemos nos esforçar para tentar entendê-lo um pouco mais. As muitas dúvidas que nos envolvem servem de combustível para a sua inovação. Já para aqueles que não são exatamente da área, fica o convite para essa leitura que espera servir como ponte para um diálogo.



representam ameaças ao homem e ao planeta. Pode-se perceber que há algo sério acontecendo por trás desse movimento.

Uma das questões que tem recebido maior atenção é o do aumento dos gases do efeito estufa - dióxido de carbono, metano, óxido nítrico e halocarbonos - na atmosfera. Só para termos uma idéia, entre 1970-2004, segundo o Relatório do Painel Intergovernamental sobre Mudanças Climáticas (IPCC, 2007), esses gases aumentaram em 70% sua liberação e os efeitos dessa acumulação na atmosfera já podem ser percebidos, através das mudanças climáticas provocadas pelo aquecimento global. De acordo com esse relatório:

“O aquecimento do sistema climático é inequívoco, como ficou evidente em observações de aumentos médios globais do ar e temperatura dos oceanos, generalizado derretimento de neve e gelo e aumento médio global do nível dos mares.”<sup>1</sup>

Somado a isso, o IPCC destaca o reconhecimento da influência humana tendo papel decisivo nesse fenômeno, o que nos faz refletir sobre as dimensões do modelo de desenvolvimento econômico dominante. Portanto, não se trata apenas de um evento natural – como já foram vistas épocas de esfriamento e aquecimento da Terra -, mas sim algo que tem a ver com as ações diárias das pessoas sobre os recursos do planeta.

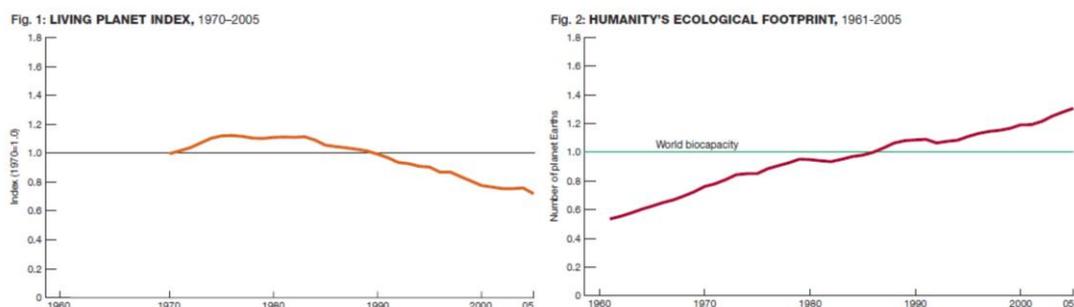
O aquecimento global tem a potencialidade de acentuar outros problemas, como o da escassez da água doce e o da produção de alimentos. Hoje, segundo Peter Rogers (2008) uma a cada seis pessoas no mundo – mais que um bilhão de indivíduos - não tem acesso adequado à água doce e, de acordo com as Nações Unidas, até 2025 metade dos países terão suas fontes de água sob stress ou, simplesmente, em falta. Neste caso, as mudanças climáticas, o aumento populacional e questões econômicas – existem países que possuem fontes de água, porém têm deficiências em seu aparato tecnológico, maus governos ou finanças fracas, que impedem o acesso da população à água (ROGERS, 2008) - podem ser uma equação com muitos efeitos negativos para uma grande parcela da população mundial.

---

<sup>1</sup> “Warming of the climate change system is unequivocal, as is now evident from observations of increases in global average air and ocean temperatures, widespread melting of snow and ice and rising global average sea level.”, (p. 30).

A previsão para a produção de alimentos também não é muito otimista, pois somados os efeitos do aquecimento global, a escassez de água, a produção de biocombustíveis - como o etanol a base de milho nos EUA e o incipiente mercado para produção de novos combustíveis para abastecer aviões comerciais - e a erosão dos solos (BROWN, 2009), prevê-se escassez de alimentos e fome, principalmente, entre as pessoas mais pobres do planeta. Fica claro como tudo na natureza é integrado e o desequilíbrio em seu sistema delicado tornam o homem vulnerável.

Quando pensamos em meio ambiente, estamos pensando também nas sociedades, pois todos somos dependentes do que a Terra pode nos fornecer. Pensando em números, somos cerca de 6,5 bilhões de indivíduos – que segundo a ONU, até o meio deste século, provavelmente, chegaremos aos 9 bilhões – fazendo uma pressão enorme sobre os recursos deste planeta. De acordo com o relatório *Living Planet Report* (2008) da WWF, nós já utilizamos cerca de 1,3 planeta (onde um planeta equivale à capacidade biológica produtiva total da Terra em um período de um ano) em recursos renováveis em 2005 – quer dizer, não damos vazão para que a natureza consiga se recuperar da nossa pressa em utilizar suas fontes (Figuras 1 e 2).



**Figura 1.** Gráfico *Living Planet Index* de biodiversidade global, medida por populações de 1686 espécies vertebradas no mundo, que caiu 30% nos últimos 35 anos.

**Figura 2.** Gráfico que apresenta a pegada ecológica da humanidade, que mede o quanto temos utilizado dos recursos renováveis do planeta. Chegamos à marca de 30% acima de sua capacidade em 2005.

*Fonte: (Living Planet Report, 2008)*

Além do crescimento populacional e das questões ambientais, temos que prestar atenção às imensas desigualdades sociais existentes, que em realidade, é uma grande questão que nos levará a muitas outras que não serão abordadas aqui. As conseqüências das mudanças climáticas tendem a atuar de forma mais cruel sobre aqueles que menos colaboraram para o aumento das concentrações dos gases do efeito estufa.

Para termos uma idéia, a riqueza acumulada está

“pesadamente concentrada na América do Norte, Europa, e países da Ásia de alta renda, que juntos, representam quase 90% da riqueza global. Apesar de a América do Norte ter apenas 6% da população mundial adulta, possui 34% da riqueza familiar [riqueza acumulada e que tem a capacidade de se acumular cada vez mais].” (*The Inequality Predicament* apud DOWBOR, 2008).

Enquanto isso, quatro bilhões de pessoas formam a chamada base da pirâmide – cuja renda é inferior a 3000 mil dólares anuais e que vivem em relativa pobreza (*International Finance Corporation* apud DOWBOR, 2008, p. 12). Mesmo que países em desenvolvimento como China, Índia e Brasil estejam fazendo progressos para a redução da miséria, os números ainda são muito desiguais entre os mais ricos e os mais pobres, afinal, cerca de dois terços da população mundial que crescem na área da miséria (DOWBOR, 2008, p. 15).

Observa-se que países empobrecidos e sob o risco de serem mais severamente atingidos pelas mudanças ambientais são potenciais lugares de geração de temeridades para uma sociedade globalizada. Afinal, diante de um cenário conflituoso e instável, podem-se disseminar doenças mais facilmente, se tornarem regiões para a articulação e atuação de piratas e terroristas, servir como rotas do tráfico de drogas e de armas, fortalecer regimes extremistas e, gerar violência e refugiados, que podem causar conflitos em outras regiões (BROWN, 2009). Sob este ponto de vista, os países mais ricos poderiam se preocupar com os efeitos das desigualdades socioambientais antes que cheguem até eles de modo severo e por outras frentes.

Vale lembrar que ao se falar em pobreza nesta dissertação, entende-se, além da questão econômica, principalmente, à falta de acesso às oportunidades dentro de diferentes áreas, como: da cultura, do conhecimento, do bem-estar, da moradia, da segurança, da saúde. Na visão de Yunus (2007), o termo “pobreza” é de difícil definição, mas o mais interessante é ter uma visão prática para podermos ajudar pessoas que queiram ser ajudadas e oferecer-lhes voz nesse processo:

“Todo país e região provavelmente têm sua própria definição de pobreza. O pobre em Bangladesh vive uma vida muito diferente do pobre nos Estados Unidos. (...) A maioria dos estudantes de desenvolvimento global reclamam sobre a inconsistência de definições para pobreza de um lugar para outro. Mas eu penso que isso é um resultado natural de variações de nível econômico, hábitos culturais, condições de vida de um país para outro. Consistência

talvez seja inconveniente para estudiosos tentando fazer comparações internacionais, mas o que é mais importante é surgir com definições de uso prático para a ajuda humanitária na realidade.”<sup>2</sup>

Enfim, diante dessa breve contextualização pode-se especular muito o que poderá acontecer. É certo que muitas das previsões mais catastróficas podem ser evitadas, mas ao mesmo tempo ninguém sabe ao certo como o homem e o meio ambiente vão se comportar daqui para frente. O fato é que precisamos mitigar causas e nos adaptar para as conseqüências, sendo esta última ação de grande importância devido aos efeitos – como o aumento da intensidade de alguns fenômenos, segundo o IPCC 2007 - que já são sentidos mais fortemente em algumas partes do planeta. Apesar de todas essas informações, essa dissertação não é pessimista, pelo contrário, acredita na capacidade de adaptação e mudança dos homens, tendo em vista que esta é uma das suas principais características.

## **Cap. 2. Global e local: pode haver simbiose?**

A globalização – termo extremamente comum hoje - não é um processo que começou de repente, pois ao observarmos a história podemos ver suas raízes. Ao usarmos um recorte histórico desde o século XV, percebemos a mercantilização da economia e a passagem de momentos chave, como a Revolução Industrial na Inglaterra. Nesse recorte, percebemos também como foram importantes os avanços em termos de eficiência em transportes, com a introdução de ferrovias e a abertura do Canal de Suez, em 1869 (POMERANZ, TOPIK, 2005). A complexidade crescente do comércio, tecnologia, comunicações, transportes e trocas culturais, desde há muitos séculos delinearão a globalização que temos hoje. Houve um crescimento da interdependência

---

<sup>2</sup> “Every country and every region will probably have its own definition of poverty. The poor in Bangladesh live a very different life from the poor in the United States. (...) Most students of global development complain about the inconsistency of definitions of poverty from one place to another. But I think this is a natural result of the variations in economic level, cultural habits, and living conditions from one country to the next. Consistency may be inconvenient for scholars trying to make international comparisons, but what’s most important is coming up with definitions that are of practical use for aid workers on the ground.”, (p. 110).

econômica e política, bem como a intensificação de relações sociais entre diferentes regiões.

Em síntese, existe uma homogeneização de mercados e padrões em uma economia de escala mundial (POMERANZ, TOPIK, 2005). Mesmo que não percebamos, vivemos em um modelo que quer facilitar as trocas comerciais e, por isso, damos tanta importância aos padrões *standard*, à métrica, às conversões e aos horários. Desse modo podemos perceber as “pistas” que nos levaram aonde estamos. O que hoje nos parece comum e normal, um dia não foi assim.

A globalização é um processo dinâmico que não pode ser identificado somente como de efeitos positivos ou negativos. Neste caso, e como em muitos outros processos, ferramentas, aparatos tecnológicos e instituições, tudo depende – pois entre o preto e branco existem muitos tons de cinza. Afinal, o que pode ser um trunfo na disseminação de algo interessante e que facilite a vida das pessoas em escala global, também pode servir de via para a disseminação de riscos globais.

Apesar de toda a força que a globalização exerce sobre as sociedades é importante lembrar daquela que existe localmente, expressa em costumes, cultura e riquezas locais. A localidade tem uma forte expressão – mesmo que aos olhos globais pareçam enfraquecidas -, pois é capaz de interagir com o global e dali surgir uma nova forma com ambas características: “Enquanto a economia global homogeneiza, de certa forma, as pessoas continuam a encontrar caminhos para fazer distinções e a afirmar a diferença.”<sup>3</sup>, (POMERANZ, TOPIK, 2005). Grandes corporações internacionais que fazem sucesso em diferentes países são aquelas que souberam entender e se adaptar às diferenças locais, “qualquer companhia que opera em uma base global precisa de uma afiada compreensão da natureza das diferenças culturais”<sup>4</sup>, (DORST). Exemplo disso pode ser visto com a cadeia de *fast-food* McDonald’s, que apresenta um modelo padrão de venda de hambúrgueres, porém é capaz de se adequar ao contexto onde está inserida. Por exemplo, em Buenos Aires, no bairro de Abasto, vivem muitos judeus ortodoxos, então, ali existe uma filial McDonald’s *Kosher*, que prepara as comidas de acordo com os preceitos judaicos de seus clientes. Ou seja, global e local podem ser vistos como concorrentes, mas é possível haver uma intersecção entre os dois.

---

<sup>3</sup> “While the global economy homogenizes in some ways, people continue to find ways to make distinctions and assert difference.”, (p. 261).

<sup>4</sup> “any company that operates on a world-wide basis needs a keen, hands-on understanding of the nature of the cultural differences”, (p. 6).

Claro que tensões e conflitos entre essas duas forças existem e é o que mais se deve discutir. Na teoria descrita por Zaoual (2006), a valorização dos sítios simbólicos de pertencimento é uma resposta à lógica da transposição de modelos internacionais para uma localidade. A idéia do autor se refere a entendermos e valorizarmos uma visão situada da diversidade cultural, econômica, social, ambiental de um determinado contexto, promovendo um olhar que respeite o desenvolvimento situado (local). Este é um ponto importante, porque apresenta a preocupação de muitas pessoas de serem “esmagadas” pela lógica global e terem suas vidas prejudicadas e toda uma riqueza situada perdida ou desvalorizada. Esse temor é válido, pois se tem notícias, por exemplo, de empresas que simplesmente exploraram lugares, sem criar vínculos e com conseqüências que prejudicaram (ainda mais) o contexto local. Até mesmo ajudas humanitárias que não ajudaram a população local – como pôde ser visto no documentário *Good fortune* (em português, *Roleta da Fortuna*), de Landon Van Soest, de 2008 – podem servir para repensarmos atitudes que intervenham em determinados contextos.

O que se percebe, é que o equilíbrio entre global e local, na verdade, é muito delicado. Uma atuação global com ímpeto simplesmente exploratório e “padronizante-excludente” pode ter conseqüências péssimas para o contexto local. Em contrapartida, uma localidade em conflito e instável, além de ser um problema para ela própria, também pode ser um problema do ponto de vista global. Enfim, essas forças têm seus lados positivos e negativos, mas o mais importante é a presença do diálogo entre esses dois pólos sob a perspectiva que a cooperação possa ser benéfica para ambos. Além disso, a sustentabilidade precisa que a localidade e sua diversidade sejam reconhecidas em um ambiente globalizado capaz de enxergar a riqueza da diferença.

### **Cap. 3. Web 2.0: um pouco sobre a nova organização da cultura**

Estamos vivendo um momento de ruptura cultural com o avanço das tecnologias de comunicação e informação. Na visão de Flusser, transformações e novas possibilidades eram esperadas, pois a semente de tais inovações foi o surgimento das imagens técnicas – para ele, marcado pelo início da fotografia, tema que será melhor desenvolvido adiante. O desenrolar das possibilidades dessas imagens e suas conseqüências, nos trouxeram até este quadro atual que continua em evolução. Talvez,

muitos de nós não estejamos reconhecendo esse período, porém já podemos sentir muitas mudanças de hábitos e tais inovações invadindo as relações que temos com as pessoas e com o trabalho, por exemplo. As tecnologias parecem convergir – como celulares mais modernos que misturam fotografia, filmagem, jogos, internet – e avançar rapidamente na cultura. Por sua vez, a cultura acelerada ajuda a produzir ainda mais novas tecnologias.

A internet junto com tecnologias de aplicativos inovadores estão proporcionando o que se chama de *web 2.0* ou *social computing* – ou mesmo *redes sociais*, na tradução do termo para o português no livro do professor Manzini (2008). O conceito social se dá pelo suporte que essa tecnologia oferece na interação de pessoas e trocas de conteúdo. Como exemplos desse processo temos, segundo o artigo *Potential disruptive impact of Internet 2 based technologies* (Pascu *et al*, 2007), os exemplos de aplicativos:

“(…) de conteúdo (blog, wiki, Flickr), de gosto/emoção (Amazon, de.li.cious), de produtos (eBay), de contatos (MySpace), de relevância (Google pagerank), de reputação/feedback (eBay, Trip Advisor), de armazenamento/capacidade do servidor (P2P), de conectividade (wifi compartilhado, mesh network) ou de inteligência (negócios na *web 2.0*)”<sup>5</sup>.

Grande parte de sua influência se dá exatamente pelo conceito de atividade do indivíduo que a *web 2.0* tem oferecido em escala global. A passividade da televisão ganhou concorrência nova e poderosa com a internet e seus aparatos. Essa mudança tecnológica e cultural conecta pessoas de diferentes lugares com interesses comuns para compartilhar nas chamadas redes – termo que já virou moda. O interessante é perceber que a internet pode não ser apenas fonte de troca de informação, mas também de interatividade que pode (ou não) levar à comunicação, ao diálogo. O diálogo pode trazer trocas culturais, novos conhecimentos, além de servir para debates e trocas de idéias. Existe a possibilidade do empoderamento de parte da sociedade civil, que agora tem acesso a instrumentos que podem ajudá-la a ter mais voz no contexto geral, o que talvez seja um fator que colabore para um mundo mais democrático. Exemplo recente disso,

---

<sup>5</sup> “(…) of content (blog, wiki, Flickr), of taste/emotion (Amazon, de.li.cious), of goods (eBay), of contacts (MySpace), of relevance (Google pagerank), of reputation/feedback (eBay, Trip Advisor), of storage/server capacity (P2P), of connectivity (wifi sharing, mesh networks) or of intelligence (business web 2.0).”, (p. 2).

são as manifestações pós-eleições (2009) no Irã e a divulgação de notícias e informações com a ajuda de celulares e da Internet. A mobilização nesse caso se mostra dentro do próprio país e conta também, com a solidariedade de pessoas de fora que estão interagindo através de programas como o *Twitter* (troca de mensagens curtas em tempo real entre amigos ou em comunidades).

Apenas citando outro exemplo, no último dia mundial do meio ambiente (05 de junho de 2009) foi lançado o filme *Home*, que expôs os problemas ambientais que vivemos e que contou com uma grande articulação entre salas de exibição, distribuidores, instituições internacionais, além da internet e a *web 2.0* para sua divulgação mundial. Em mensagem do Secretário-Geral da ONU divulgada nesse dia, reforça-se a idéia de que as pessoas podem fazer a diferença dentro desse novo contexto cultural:

“(…) nosso planeta não precisa apenas da ação dos governos e das empresas; precisa de cada um de nós. Embora as decisões individuais possam parecer pouco importantes perante as ameaças e tendências mundiais, quando milhares de milhões de pessoas unem forças com um propósito comum, podemos dar uma enorme contribuição.”

Não se enfatiza no documento que tais ações sejam apenas baseadas no âmbito digital, mas percebe-se, em suas entrelinhas, que boa parte dessa força da sociedade pode vir sim das inovações tecnológicas na área da comunicação/informação. Elas estão aí e podem potencializar as probabilidades de mudanças. Além disso, cabe enfatizar que todas essas tecnologias expostas têm fatores comuns de colaboração, cooperação e confiança muito presentes. Claro que por si só, tais ações colaborativas não são necessariamente atitudes positivas ou que delas surjam mais facilmente soluções do que por meios tradicionais, mas elas vêm expandir nossa paleta de opções de ações.

Contudo, a *web 2.0* com todas as suas inovações, redes e tecnologia pode nos trazer ações de efeitos negativos. *Hackers* podem utilizar esses meios para causar transtornos a terceiros, além de servir para que extremistas distribuam mais facilmente informações. Também existem dezenas de vírus, vermes, cavalos-de-tróia e golpes virtuais, que podem atingir a maioria dos computadores, causando muitos transtornos às pessoas, empresas e governos. Nossa dependência a alguns programas e empresas, como o Google, é algo a se pensar, pois são poucas e poderosas corporações que detém muito conhecimento sobre nossos hábitos e comportamentos. Muitas vezes parece que não saberíamos mais viver sem os mais variados aparelhos e suas múltiplas funções de

comunicação, que tudo seria um caos. Nessas horas, talvez fosse momento de questionarmos a importância (e também nossa dependência) dada a todas essas mudanças, sem ao menos termos terminado de digerir a última.

Outro ponto a ser mencionado sobre a *web 2.0* é sobre a sua fonte de ganhos, que possui diferentes modelos de negócios em relação àqueles aos quais estamos (ou estávamos) acostumados. Nos oferecem uma visão de que os modelos de negócio vão continuar evoluindo, gerando um cenário onde todos sofrem mudanças e interferências em escala global e com grande velocidade. Do ponto de vista do cliente, muitas vezes, podemos utilizar produtos gratuitos (como no caso do Google.docs) ou pagar quantias muitas vezes mais baratas que no mercado tradicional (pagar ao Skype para usar o serviço de VoIP sai mais barato para ligações internacionais que da maneira convencional). Muitos negócios novos se baseiam no conceito de *long tail*, que se diferencia do mercado tradicional - baseado no sucesso de venda de um único produto -, por vender menos de um único produto, mas para um volume muito maior de segmentos. Essa abordagem evidencia uma democratização – em termos, pois ainda há muita gente de fora - dos serviços da *web 2.0*.

Quanto à longevidade desse processo, há motivos para se acreditar que esse movimento não terá o mesmo fim visto no “estouro da bolha” da internet em 2000, quando muitas empresas virtuais quebraram. Hoje, segundo Pascu e Osimo *et al* (2007), há uma integração dessas tecnologias à economia tradicional e à sociedade: compras de empresas virtuais são muitas vezes feitas por empresas virtuais já estabelecidas (Google, Yahoo), empresas tradicionais estão entrando nesse mercado virtual (Coca-Cola) e propagandas são feitas na internet também por empresas tradicionais. Tudo isso difere esse movimento do anterior e promove uma perspectiva otimista e duradoura.

O significado das tecnologias que abrem portas para um novo tipo de leitura do mundo e de comportamento do homem devem ser pensados em suas possíveis conseqüências. É importante nos questionarmos quem serão os futuros distribuidores e filtros dessas inovações tecnológicas e culturais (como o já mencionado Google), bem como, nossas vidas e o meio ambiente poderão ser afetados. A *web 2.0* não apresenta somente dados positivos ou negativos, mas as pessoas precisam reconhecê-la como um evento muito importante e, não apenas, serem tragadas para dentro de um sistema cada vez mais complexo e de mudanças velozes.

## Cap. 4. Sustentabilidade: o termo da moda

**“We are all in the same boat,  
and we must all learn to live responsibly –  
or we will sink together.”  
Muhammad Yunus (2007)**

Este também é um tema muito comum atualmente e que caminha junto com os outros discutidos nesta primeira parte do trabalho. É um assunto interessante e complexo, que sintetizado em uma palavra – que foi pela primeira vez empregada no contexto moderno no relatório publicado em 1987, chamado *Nosso Futuro Comum*, pelas Nações Unidas - começou a ser utilizado de inúmeras maneiras, inclusive em mensagens confusas.

Antes de continuar a dissertar sobre esse conceito, cabe frisar que não se trata de um evento novo na sociedade. Talvez, não com o mesmo nome e com as mesmas palavras, mas outros pensadores e pesquisadores já deixaram sinais de que precisávamos nos preocupar com questões que englobassem uma visão mais ampla de nossas atitudes e suas conseqüências.

De acordo com Geoff Carr, editor da revista *The Economist*, em debate sobre a sustentabilidade em julho de 2009:

“Nos anos 1960, a indústria moderna era vista como má porque era fonte de poluição – como Rachael Carson descreveu em “*Silent Spring*”, o livro que lançou o moderno movimento ambiental. Nos anos 1970, quando o Clube de Roma publicou “*The Limits to Growth*”, era vista como voraz consumidora dos finitos recursos naturais e destruidora de habitats. A última versão – e a única com maior credibilidade científica para apoiá-la – é que o estilo de vida do mundo rico é um grande produtor de dióxido de carbono.”<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> “In the 1960s, modern industry was seen as bad because it was a source of pollution—as Rachael Carson described in “*Silent Spring*”, the book that launched the modern environmental movement. In the 1970s, when Club of Rome published “*The Limits to Growth*”, it was seen as a voracious consumer of finite natural resources, and destroyer of natural habitats. The latest version—and the one with the most scientific credibility to back it up—is that the rich-world way of life is a huge producer of carbon dioxide.”

Como outro exemplo dessa preocupação, temos a citação do cientista Gilbert Plass, em 1959 (*apud Scientific American Earth 3.0*, 2009): “se o dióxido de carbono é o mais importante fator, a longo prazo os registros de temperatura continuarão subindo enquanto o homem consumir as reservas de combustíveis fósseis da Terra.”<sup>7</sup> Illich, em 1970, já escrevia: “A degradação do meio ambiente é dramática e altamente visível”. Sobre a alimentação, escreveu: “Eles [liberais humanitários] estão cegos para a convergência do crescimento da população e o fracasso da revolução verde, o que garante que a alimentação das pessoas agora escalará a fome em 1985.”<sup>8</sup> A lição que se pode tirar é que nós não somos os primeiros a pensar sobre questões complexas e nos preocuparmos com o que poderá vir a acontecer conosco e com o planeta. Por outro lado, ao lermos algumas colocações, como esta última de Illich, precisamos compreender que nem tudo que se projeta para o futuro irá ocorrer daquela maneira, ou seja, são hipóteses. Assim sendo, podem ou não se concretizar, bastando para isso que o homem sustente atitudes que promovam ou não o trilhar desse caminho. Conosco ocorre o mesmo, pois temos dados e informações suficientes para especular sobre cenários futuros e tentar reverter algumas previsões.

Retornando ao termo sustentabilidade, este parece ser um coringa para se falar sobre assuntos ambientais e “verdes”, mas seu entendimento pode e deve ir além da superficialidade em que aparece alardeada. De acordo com o artigo de Lemonick na revista *Scientific American Earth 3.0* (2009), essa problemática se deve “(...) porque o conceito de sustentabilidade em seu coração é tão simples que isso legitima a sua aplicação a todas essas áreas [de automóveis a agricultura, passando pela economia, enfim, todas as atividades humanas] e mais”<sup>9</sup>. Para tentar esclarecer e trazer maior definição sobre esse termo, ainda de acordo com esse artigo, dez mitos podem ser derrubados:

“1) ninguém sabe o que sustentabilidade significa; 2) a sustentabilidade trata apenas do meio ambiente, 3) o ‘sustentável’ é um sinônimo de ‘verde’, 4) trata-se apenas de reciclagem, 5) a sustentabilidade é muito cara, 6) a sustentabilidade significa diminuir

---

<sup>7</sup> “if carbon dioxide is the most important factor, long-term temperature records will rise continuously as long as man consumes the Earth’s reserves of fossil fuels.”, (p.14).

<sup>8</sup> They [humanitarians liberals] are blind to the convergence of population growth and the failure of the green revolution, which guarantees that feeding people now will escalate starvation by 1985.” (p. 48).

<sup>9</sup> “(...) because the concept of sustainability is at its heart so simple that it legitimately applies to all these areas and more.” (p. 41).

nossa qualidade de vida, 7) escolhas feitas por consumidores e o ativismo, não a intervenção governamental, oferecem a maneira mais rápida e eficiente para a sustentabilidade, 8) novas tecnologias são sempre a saída, 9) a sustentabilidade é, no final das contas, um problema populacional, e 10) uma vez entendido o conceito, viver de maneira sustentável é algo fácil de ser concebido” (pp. 41-45).

Em síntese, a sustentabilidade é uma palavra que remete a muitos processos - aí se encontra sua complexidade -, apesar de possuir um objetivo. A confusão que se pode ter de sua compreensão se deve ao entendimento parcial e simplista, como visto nos mitos acima. O estilo de vida de muitas pessoas precisa ser revisto e repensado por todos – sociedade civil, governos e empresas - para que possamos conseguir um ambiente que possa sustentar bilhões de seres humanos. Não é algo fácil de ser mudado, pois envolve muitos interesses, e existem muitas falácias e *greenwashes* disseminados, mas se mostra cada vez mais um caminho necessário para evitarmos tragédias e conflitos.

Ao observarmos o “lado avesso” da sustentabilidade, encontramos a visão de Lutz (2003) que escreve: “conceitua-se ‘o insustentável’, revelando duas de suas faces mais insidiosas: o desperdício de recursos e a produção de lixo” (p. 9). O autor ainda discorre sobre muitos processos atuais que promovem a insustentabilidade do sistema, como: os impactos socioeconômicos da industrialização, a engenharia genética, a questão dos alimentos e da população, a exploração e degradação dos oceanos, os problemas relacionados à crescente necessidade de produção de energia, o consumismo exagerado, entre outros fatores. Caso toda a Terra seguisse modelos econômicos e estilos de vida, como o americano ou o europeu, precisaríamos de uma quantidade de recursos que não temos, variando de três a cinco planetas (WWF-UK, 2006).

Aproveitando esse espaço para questionamentos sobre a sustentabilidade, podemos abrir uma breve colocação sobre a reciclagem. Na sociedade de consumo a reciclagem parece ser vista como ótima saída para a nossa enorme produção de lixo e para o desencargo de consciência, principalmente. Separar lixo - o que é uma tarefa subjetiva, pois o que é lixo para mim pode não ser lixo para você - parece ser um ato de salvação do nosso sistema. Contudo, deveríamos repensar esse conceito, porque esse mesmo sistema não costuma projetar as coisas para que sejam recicladas. Ele não visa facilitar a separação do material e não imagina o que aquela produção poderá enfrentar em outro ciclo de vida (ou apenas um adiamento para se transformar em lixo), sendo geralmente, uma revitalização piorada – não reciclagem, mas *downcycling* -

(MCDONOUGH, BRAUNGART, 2002). Além disso, esses autores afirmam que muitas vezes o gasto de energia e a geração de lixo para a reciclagem pode ser igual ao de produzir um produto pela primeira vez, bem como tais produtos podem conter aditivos para que sua qualidade seja melhorada. Exemplo interessante (e preocupante) é o da reciclagem de plásticos como o da garrafa PET em forma de tecido para produção de camisas. Segundo os autores, o “PET é coberto com corantes sintéticos, produtos químicos e outras substâncias questionáveis – não exatamente o que você gostaria de respirar ou comer.”<sup>10</sup> Existem muitas outras questões apenas dentro dessa parte estratégica para a sustentabilidade, que infelizmente, não nos aprofundaremos aqui.

A questão já mencionada das desigualdades sociais produz uma bifurcação – vista sobre linhas bastante gerais - sobre o tema ao promover duas insustentabilidades: a dos mais ricos (que possuem mais acesso e oportunidades) e a dos mais pobres (que possuem menos acesso e oportunidades). A primeira se refere ao modo de vida de pessoas que têm um padrão comportamental como o americano, por exemplo, e que possuem acesso aos benefícios e comodidades em tal escala que afetam a manutenção do equilíbrio socioambiental no planeta. A segunda diz respeito aqueles – na verdade, a maioria das pessoas – que não têm o mesmo acesso que os mais abonados e que desejam poder melhorar suas condições de vida, muitas vezes projetando ou tendo que aceitar – por exemplo, através da transposição feita por ajuda internacional ou governamental - o modelo americano/europeu como objetivo. Segundo Illich (1970): “Fome e impotência levam os pobres a demandar uma rápida industrialização, e a defesa por luxos crescentes empurra os ricos em uma produção mais frenética”<sup>11</sup>. Ao raciocinarmos de maneira lógica vemos que trata-se de uma conta que não fecha, visto que 20% do planeta consome 80% de seus recursos (MANZINI, 2008).

É muito difícil tentar julgar as ações e desejos das pessoas para conseguir atingir seus interesses por uma vida que considerem melhor. Entretanto, o fato é que muitos precisam mudar seus hábitos e pensamentos, já que manter um nível de vida que consome demasiadamente o planeta é inviável, e os outros que desejam melhorar de vida (no sentido de ter direitos básicos atendidos) não deveriam ser submetidos a

---

<sup>10</sup> “PET is covered with synthetic dyes and chemicals and contains other questionable substances – not exactly what you want to breath or eat.”, (p. 106).

<sup>11</sup> “Hunger and impotence lead the poor to demand rapid industrialization, and the defense of growing luxuries pushes the rich into more frantic production.”, (p. 73).

modelos, muitas vezes impostos, de alguns países. Ambas questões envolvem processos complexos que englobam criatividade, vontade, inovação, e, como pensa Muhammad Yunus (2007), uma possível convergência de estilos de vida, mantendo as diversidades culturais locais. Enfim, temos uma casa pequena, com recursos limitados e diferentes moradores, porém também temos conhecimentos, engenhosidade e, principalmente, pessoas para tentar equilibrar melhor a balança.

Outro fator que contribui para os questionamentos para um mundo sustentável é o que passa pelo conhecimento e pela sensibilização das pessoas. Além das desigualdades sociais em diversos contextos, temos também que ficar atentos a um tipo específico de desigualdade: a do acesso ao conhecimento. Isso não implica uma generalização de que em todos os países desenvolvidos e ricos se tenham indivíduos com discernimento sobre a sustentabilidade e que em uma localidade mais humilde, seus indivíduos sejam alienados nesse assunto. Não implica também que conhecimento seja igual à vontade de mudança, visto que para muitos indivíduos a situação está cômoda (ainda). O que o acesso ao conhecimento pode gerar é uma oportunidade de escolha. Em resumo, conhecimento e espírito crítico podem ser aflorados em contextos completamente diferentes, mesmo com dificuldades sociais e obstáculos no caminho, desde que estimuladas para tanto. Isso é um fator muito importante para que diferentes questões possam ser debatidas e escolhas possam ser feitas.

O caso do Brasil - assim como o da Índia e o da China -, é o de um país em desenvolvimento que, apesar de perceber os problemas ambientais, está “encantado” pelo canto do crescimento econômico e os seus efeitos positivos, principalmente, em curto prazo. Exemplos disso são os desmatamentos feitos na floresta Amazônica no Brasil, tendo em vista a pecuária, a Índia valer-se de reservas de aquíferos em um ritmo acelerado para a agricultura, e a China se utilizar de muitas usinas a base de carvão mineral para geração de energia. Recentemente o governo brasileiro incentivou a compra de carros e motos baixando seus impostos. Isso é uma mensagem extremamente confusa para a população, pois ao mesmo tempo em que se faz publicidade para um mundo mais sustentável, estimula-se o consumismo e o individualismo, em prol de um crescimento econômico, sem se pensar nas conseqüências dessas ações. Teoricamente, esses e outros países em desenvolvimento poderiam ter maiores possibilidades de mudança, já que estão em um momento de transição e não em um sistema consolidado como nos países europeus. Talvez, aqui caiba nos perguntarmos para onde queremos ir e onde nos imaginamos no futuro.

No final de todas essas colocações, que enfatizam diferentes abordagens para a sustentabilidade, podemos parar para pensar mais um pouco. O que existe por trás de tantos problemas, de tentativas de soluções que não conseguem ser postas em práticas, de mudanças que não se tornam realidade mesmo com novas tecnologias, produtos e sistemas ecos-eficientes? Agora, chegamos a um ponto provocativo, pois o fato que está por trás dessa pergunta, de acordo com Thom Hartmann no documentário *A última hora* (2007), é que a sustentabilidade não é uma questão tecnológica, de lançamento de muito CO<sub>2</sub> na atmosfera, de produção excessiva de lixo ou de aquecimento global. Segundo ele, esses são apenas sintomas de um problema maior, um problema cultural. Nós estamos envolvidos em uma cultura insustentável de alto consumo e por mais que tentemos otimizar as coisas ou fazer pequenas ações, o que realmente precisamos é de atitudes novas diante de um planeta de recursos finitos e sob grande pressão. **Ou seja, no fim das contas a sustentabilidade se refere à cultura.** E é com essa premissa que essa dissertação segue adiante e percebe a dimensão da responsabilidade (liberdade) do design diante de um quadro tão complexo.



peças. Não é raro escutar que desenho industrial se refere apenas a desenhar e mesmo estudantes de design não reconhecem por completo as múltiplas interpretações possíveis desta palavra e/ou de sua profissão. Quando a sociedade não compreende bem a dimensão da comunicação – por certo, design é comunicação –, seus efeitos negativos são o preconceito (“coisa de artista”) e o desconhecimento dos efeitos da mesma em suas vidas. Pensar que design se trata de desenhar ou que é apenas estética de um produto, é diminuir suas possibilidades. Não perceber isso, é delegar poder a outros e ser um alvo mais fácil de ser trabalhado pela comunicação de massa.

Para os designers, a confusão sobre a definição de sua carreira pode trazer problemas já em sua formação acadêmica e, depois, em sua atuação. Uma profissão que tem uma grande amplitude de atividades, muitas vezes se vê reduzida ao ensinamento de processos técnicos e ao seu esmiuçamento através de um número cada vez maior de especializações. A confusa significação da concepção do que é ser um designer – somada a falta de uma regulamentação da profissão – gera uma disputa no mercado entre graduados e técnicos, como *web designers*. Se tal conflito existe, provavelmente, é porque, ambas as abordagens de aprendizado e reconhecimento do termo design estão muito parecidas, quando na verdade, não deveriam ser. Estudo universitário e ensino técnico são coisas diferentes.

De acordo com essa percepção problemática do assunto, tanto para leigos ou pessoas da área, torna-se necessário pensar-se sobre o que esta dissertação leva em conta como design. Não deveria ser algo tão difícil de ser explicado e compreendido pelos indivíduos, porque o sendo, forma-se uma “neblina” na atividade dos designers e potencializam-se ações desencontradas, as quais podem oferecer resultados negativos – como projetos inconseqüentes –, seja em contextos macros ou micros.

Para tentar tornar esta questão mais nítida, tomemos três definições reunidas de diferentes fontes. Ressalta-se que existem muitas outras possibilidades de fontes de interpretação para esse assunto, porém as escolhidas foram visões diversas entre si, mas que se complementam nesse quadro subjetivo. O primeiro trecho veio de uma famosa enciclopédia *online*, a *Wikipedia*:

“Denomina-se **design** qualquer processo técnico e criativo relacionado à configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefato. Esse processo normalmente é orientado por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema.

Exemplos de coisas que se podem projetar incluem muitos tipos de objetos, como utensílios domésticos, vestimentas, máquinas, ambientes, e também imagens, como em peças gráficas, famílias de letras, livros e interfaces digitais de softwares ou de páginas da internet, entre outros.”

Esta parece ser uma definição simples e clara para o entendimento do design, mas podemos olhar ainda para uma interpretação mais ampla sobre esse termo feita por Tony Fry (2009):

Design, em primeira instância, precisa ser entendido antropológicamente. Ele nomeia nossa habilidade de prefigurar o que criamos antes do ato da criação, e como tal, define uma das características fundamentais que nos tornam humanos. Como tem sido dito por muitas pessoas de diferentes maneiras – “nós todos projetamos”. Contudo, essa capacidade inata se tornou objetivada e transformada em forma consciente e prática mobilizada para a qual definições técnicas e operacionais têm se aplicado (pela ‘comunidade do design’). (...) Design – o designer e os projetos de objetos, imagens, sistemas e coisas – molda a forma, operação, aparência e percepção do mundo material que ocupamos. Design, como um antro-direcionador, profundamente secular e prática onipotente, tem deslocado a “mão invisível de Deus.”<sup>12</sup>

Vale lembrar que o design além de ser uma forma de criar soluções e valores, também está intimamente conectado à questão cultural. O design alimenta a cultura e é alimentado por ela. Podemos observar, nesta terceira colocação de Kees Dorst, essa possibilidade de compreensão do assunto:

“Nós precisamos entender que se o design pode ser definido como ‘a criação de valor para pessoas’ (ou mais propriamente: a criação de objetos, informação, ambientes, serviços, etc., que permitem a

---

<sup>12</sup> “Design, in the first instance, has to be understood anthropologically. It names our ability to prefigure what we create before the act of creation, and as such, it defines one of the fundamental characteristics that make us human. As has been said by many people in many ways – ‘we all design’. However, this innate capability became objectified and was turned into a consciously formed and mobilized practice to which technical and operational definitions have become applied (by the ‘design community’).(…) Design – the designer and designed objects, images, systems and things – shapes the form, operation, appearance and perceptions of the material world we occupy. Design, as an antro-directive, profoundly secular and omnipotent practice, has displaced the ‘invisible hand of God’.”, (p. 2, 3)

oportunidade das pessoas de criar valor em seu uso (Meijkamp 2000, Lancaster, 1991), então o modo como valores são visto e criados dentro da cultura devem ser as bases da construção do design dentro daquela cultura...”<sup>13</sup>

Enfim, as interpretações sobre este termo podem ser vistas focando diferentes questões, pois cada autoria resgata algum papel importante do design. O que se torna relevante para este trabalho é observar que todos temos a capacidade de atuar como designers - como interventores engenhosos dentro de uma realidade - criando uma comunicação e influenciando e sendo influenciados pela(s) cultura(s). O designer institucionalizado tem como maior característica a habilidade de comunicar e criar diálogos entre diferentes atores através da criação de produtos e/ou serviços, seguindo restrições éticas, estéticas, ergonômicas, visando atender interesses diversos ligados a seus clientes/atores e ao meio ambiente, por exemplo. O designer deveria trabalhar pensando em suas ações como sistemas ou processos em andamento, ao invés de uma visão linear e pontual de produção.

É importante frisar que aquilo que se entende por designer neste trabalho, pode ser englobado dentro de uma enorme área de conhecimento que pertence às comunicações, porém se é para especificar um ponto de partida, essa dissertação parte da visão do design gráfico ou programação visual – aquele que supostamente faz trabalhos “bidimensionais”. Mas, de um modo geral, este trabalho pode ser compreendido por outros comunicadores e também arquitetos visto que a essência da comunicação é a mesma. Algumas questões que serão lançadas poderiam ser inclusive pontos de discussão em outras carreiras, como a postura que deveríamos ter de agora em diante ao nos depararmos com um contexto complexo de problemas globais e locais. O problema é que temos muitas divisões de “caixinhas” e especializações nos separando, no entanto, não se acredita que essas barreiras sejam intransponíveis e que não seja possível diálogo, por exemplo, entre físicos e comunicadores.

Por fim, essa dissertação pretende se ater às discussões relacionadas aos designers de formação institucional – claro que não desmerecendo o valor de criação de

---

<sup>13</sup> “We need to understand that if design can be defined as ‘the creation of value for people’ (or more properly: the creation of objects, information, environments, services etc that afford the opportunity for people to create value in their use (Meijkamp 2000, Lancaster 1991), then the way values are seen and created within culture must be the basis for construing of design within that culture...”, (p.3).

uma pessoa que não porte um diploma -, que precisam de bases firmes para se manter atualizados em um cenário intrincado. A questão é começar a entender as potencialidades desta profissão para poder fazer questionamentos acerca de processos de aprendizagem e suas práticas diante de muitos desafios. É momento de pensar na engenharia de produção de como somos “produzidos” para o mercado e como e por que produzimos para ele. Trata-se do estudo dos *inputs* e *outputs* de uma profissão, refletindo sobre suas conseqüências.

## Cap. 6. As três luzes

A seguir serão debatidas idéias de três autores em desenho industrial que foram escolhidos por sua relevância mas, principalmente, por discutirem o design e suas (novas) possibilidades dentro da perspectiva desse trabalho. Os autores e seus respectivos livros, todos lançamentos desta década, são:

Ezio Manzini, professor de desenho industrial no Politécnico de Milão, na Itália, com ênfase em design estratégico, design para a sustentabilidade e inovação social. O livro analisado chama-se “Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais”, de 2008. Trata-se de uma publicação pequena e bastante sintética – cerca de 100 páginas -, em português, e que pôde ser melhor compreendida com as duas passagens do professor Manzini no Brasil, na COPPE-UFRJ, em 2007 e 2008.

John Thackara, inglês de Newcastle Upon Tyne, é diretor da conferência bienal para designers *Doors of Perceptions*, em Amsterdam, foi diretor do programa *Designs of the Time* (DOTT’07) e do *Netherlands Design Institute* de 1993-1999. Seu livro discutido é “*In the Bubble: designing in a complex world*”, de 2005. Thackara trabalha com design, mas possui graduação em Filosofia pela Universidade de Kent.

Tony Fry é professor adjunto na Universidade de Queensland e na Queensland College of Art, na Austrália, contribui e é editor do *e-journal Design Philosophy Papers* e do *e-zine Design Philosophy Politics*. Também atua como diretor de consultoria na área de sustentabilidade. O livro analisado se chama “*Design Futuring: sustainability, ethics and new practice*”, de 2009.

As principais idéias absorvidas desses livros e, em seguida, serão pontuadas visões diferentes ou semelhantes de cada um. Como existe maior conectividade entre os discursos de Manzini e Thackara, eles serão expostos primeiramente. Trata-se apenas de um modo de tentar clarificar o que será dito e ajudar o leitor nessa caminhada.

### **6.1. Manzini, o estrategista**

Este livro é o menor entre os três que serão apresentados, mas apresenta um alto teor de conceitos e estratégias em suas páginas. Ele é dividido em quatro capítulos: sustentabilidade, modos de vida, inovação social e redes projetuais. Há uma grande síntese de pensamentos relacionados ao contexto atual da sociedade, meio ambiente e desenvolvimento, sustentabilidade e design. Suas principais idéias giram em torno de propor mudanças – inclusive mudanças às próprias mudanças que já estão acontecendo – visando “romper com as tendências dominantes em termos de estilo de vida, produção e consumo” (p. 15). Importante ressaltar que esta se apresenta como uma possibilidade estratégica entre outras muitas que existem. Sua ênfase é perceber o que as pessoas estão fazendo ou podem fazer em seu dia-a-dia e o que designers poderão fazer em suas atividades e pesquisas daqui para frente.

Para tentar uma abordagem mais simples, podemos dividir suas idéias, de modo diferente de como se apresenta no livro, em três tópicos principais: (1) Sustentabilidade, (2) Pessoas e comunidades criativas, e (3) o Papel do design/designer. Quanto ao primeiro tópico, este apresenta certa complexidade visto que abrange questões sobre limites ambientais e sociais. O ambiental conta com a *resiliência*, que diz respeito a “sua capacidade de tolerar uma atividade que o perturba sem perder irreversivelmente seu equilíbrio”, (p.22) e o *capital natural*, que se refere aos “recursos não renováveis, que conjuntamente com a capacidade sistêmica do ambiente de reproduzir recursos renováveis, devem ser levados em conta como um todo.”, (p. 23)). Enquanto isso, o social prevê:

“às condições sistêmicas através das quais, (...) as atividades humanas não contradizem os princípios da justiça e da responsabilidade em relação ao futuro, considerando a atual distribuição e a futura disponibilidade de ‘espaço ambiental’. (...) espaço ambiental é a extensão territorial necessária para manter um

sistema sociotécnico neste mesmo espaço de uma forma sustentável, isto é, indica quanto ‘ambiente’ uma pessoa, cidade ou nação deve dispor para viver, produzir e consumir sem desencadear fenômenos irreversíveis de deterioração. (...) O *princípio de justiça* declara que cada pessoa tem direito ao mesmo espaço ambiental. O *princípio de responsabilidade em relação ao futuro* declara que devemos garantir às gerações futuras pelo menos o mesmo espaço ambiental – ou seja, a mesma quantidade e qualidade de recursos ambientais – que temos atualmente à nossa disposição.”, (p.23)

A sustentabilidade significa uma mudança de paradigma no modo de produção e estilo de vida, requerendo para tal uma *descontinuidade sistêmica*, que o autor define como uma passagem de uma sociedade que acha ser normal o crescimento contínuo de níveis de produção e consumo, para uma sociedade que diminua esses índices, melhorando a qualidade do ambiente social e físico em que vivemos. Tal transição para um novo modelo de sociedade ocorrerá, de acordo com Manzini, e dependerá de um processo de *aprendizagem social difusa*. Esse aprendizado se baseia no conceito de ser um processo “largamente difuso no qual as mais diversificadas formas de criatividade, conhecimento e capacidades organizacionais deverão ser valorizadas de modo mais aberto e flexível possível.”, (p. 61).

Em um breve resumo deste conceito de sustentabilidade:

“para ser sustentável, um sistema de produção, uso e consumo tem que ir ao encontro das demandas da sociedade por produtos e serviços sem perturbar ciclos naturais e sem empobrecer o capital natural.”, (p.23). “utilizando 10% dos recursos consumidos hoje em uma sociedade industrializada.”, (p. 25)

Pensar em *soluções* passa a ser de grande importância para conseguirmos realizar sistemas sustentáveis, as denominadas *soluções promissoras* são as que se mostram com chances de serem sustentáveis. Essas podem ser analisadas e estudadas para geração de conhecimento e experiências na área. “Uma solução sustentável é o processo por meio do qual produtos, serviços e conhecimento são *articulados em um sistema* que objetiva facilitar ao usuário a obtenção de um resultado coerente com os critérios da sustentabilidade.”, (p.30). Critérios que devem ser levados em consideração são:

1) Consistência com os princípios fundamentais (princípios éticos, princípios relacionados à nossa relação com a natureza e o meio ambiente, justa distribuição de

riqueza e do poder, envolvimento individual e coletivo, do empoderamento comunitário, fortalecimento da democracia);

2) Baixa intensidade de energia e material (ecoeficiência sistêmica);

3) Alto potencial regenerativo (“o sistema deve ser altamente integrado com seu contexto a fim de ser definido como sustentável e que deve aumentar e, onde necessário, regenerar o ambiente local e os recursos sociais disponíveis.”, (p. 31))

Quanto ao segundo tópico, Pessoas, é preciso focar a questão do bem-estar. Manzini ressalta a associação de bem-estar com a possibilidade de comprar cada vez mais produtos e serviços e sua conexão com o indivíduo passivo - “minimização do envolvimento pessoal” – como algo sempre positivo e poupador de esforço físico, tempo e atenção, (p. 54). Enfim, “se todos os habitantes do planeta realmente procurassem este tipo de bem-estar da mesma maneira (como é seu sacrossanto direito (...), teríamos de lidar com uma catástrofe”, (p.41).

Então, Manzini nos apresenta uma visão ampla das tentativas em torno de tentar quebrar esse ciclo de produção e consumo perigoso para nós e o planeta. Relata que em um primeiro momento tentou-se romper a relação entre “bem-estar = mais produtos” e “mais produtos = mais consumo de recursos naturais”, aumentando a eficiência ambiental dos produtos. Contudo, essa estratégia teve o que ele chama de efeito *boomerang*, um efeito colateral, pois esses produtos ecoeficientes serviram como chamarizes para o aumento de sua demanda, promovendo o consumismo e a insustentabilidade.

Uma segunda tentativa se deu ao tentar romper o ciclo “mais produtos = mais bem-estar”. Voltar o bem-estar para o consumo de serviços, acessos e experiências parecia muito interessante e promissor, porém observou-se nesse caso também o efeito *boomerang*. Afinal, para oferecer todos esses intangíveis é necessário ter uma estrutura material, atendendo a uma grande demanda, e, além disso, verificou-se que tais serviços não substituem os produtos, eles se somam aos que já existiam.

Para tentar encontrar uma solução para essa questão, Manzini enumera hipóteses para formular fundamentos para o “bem-estar ativo e relacionado ao contexto”.

1ª hipótese: crise dos bens comuns. Incluindo a degeneração dos bens comuns e sua mercantilização. Ex. água engarrafada no lugar da água natural.

2ª hipótese: desaparecimento do tempo lento e contemplativo. “O tempo lento não é apenas o tempo no qual fazemos algo lentamente, mas também aquele no qual

produzimos e/ou apreciamos (profundas) qualidades.”, (p. 49). Segundo o autor, o tempo lento e contemplativo está desaparecendo por duas causas: saturação do tempo (preencher todo o tempo com alguma atividade) e aceleração (fazer as atividades de modo acelerado para ter a sensação ou possibilidade de produzir mais).

3ª hipótese: relação entre bens remediadores e a crise dos bens comuns e do tempo contemplativo. Os bens remediadores (e de “entretenimento”) têm em comum não trazer uma melhora na qualidade de vida das pessoas, mas servirem para que elas aceitem uma realidade, com um efeito consolador. O autor cita como exemplo a televisão, os celulares e o *junk food* tendo em sua composição o consolo.

De acordo com essa visão, podemos esperar que para haver sustentabilidade precisamos observar a “qualidade e quantidade dos bens comuns disponíveis e na possibilidade de praticar uma ecologia do tempo, onde o tempo rápido, tanto quanto o tempo lento e contemplativo, sejam apropriadamente equilibrados.”, (p.52). Ou seja, a proposição é de que haja uma redescoberta das qualidades dos bens comuns e do tempo lento e contemplativo, de maneira a compensar a redução da sensação de bem-estar - causada por consumo de produtos e serviços - ao valorizar a qualidade de vida e nossas relações com outros.

Assim, faz sentido pensar em um bem-estar ativo em contraposição a visão do bem-estar passivo, observando a importância do usuário no processo para a sustentabilidade. Esse bem-estar ativo é definido como “a condição na qual somos ativos e cuidamos de nós mesmos, da nossa família, da vizinhança e do ambiente, pois gostamos deles.”, (p. 55). Essa nova postura pode ser traduzida em “novas formas de comunidade e de serviço colaborativo”, (p. 56).

Desse maior envolvimento e da participação das pessoas podem surgir iniciativas locais capazes de romper com os modelos consolidados, chamadas de *descontinuidades locais*. Nesse ponto se aplica o conceito de *aprendizagem social difusa* que poderá ser de grande valor nesses grupos e suas ações. Também se aplica o conceito de inovação social, descrita como:

“O termo inovação social refere-se a mudanças no modo como indivíduos ou comunidades agem para resolver seus problemas ou criar novas oportunidades. Tais inovações são guiadas mais por mudanças de comportamento do que por mudanças tecnológicas ou de mercado, geralmente emergindo através de processos organizacionais de ‘baixo para cima’ em vez daqueles ‘de cima para baixo’.”, (p. 62)

Apesar da ênfase em iniciativas de “baixo para cima” - esta é, em realidade, uma pré-condição de sua existência, não um monopólio de um tipo de relação -, é ressaltado que outros tipos de interação (“cima para baixo” e “entre pares”) ocorrem e são essenciais para sua criação e manutenção. O que não é possível é prever o modelo de como essas relações irão funcionar e, portanto, não se pode ter um planejamento preciso das ações que serão empreendidas.

Segundo Manzini, inovações ocorrem quando novas tecnologias penetram na sociedade e há busca de soluções de problemas urgentes ou difusos. A hipótese lançada é de que “esta emergente onda [de inovação social] pode ser um poderoso guia na transição rumo à sustentabilidade.”, (p. 62). A partir das inovações sociais casos podem surgir em diferentes localidades, sendo alguns denominados de *casos promissores* pois “pessoas foram capazes de orientar suas expectativas e seu comportamento individual em uma ação coerente com uma perspectiva sustentável.”, (p. 64).

O grupo de pessoas por trás dos casos promissores são denominadas, pelo autor, de *comunidades criativas*. Tais comunidades nascem e são resultados da tentativa de solucionar questões acerca da vida cotidiana contemporânea e da visão de oportunidades, que favoreçam seu surgimento e manutenção – tais como, “tradições; possibilidade de utilizar uma série de produtos, serviços e infra-estruturas; e a existência de uma série de condições sociais e políticas favoráveis”, (p. 65). Exemplos de soluções criadas por comunidades criativas são: compartilhamento de carros (*carpooling*), grupos de compras, “banco de tempo” (*time banks*), encomenda de vegetais (compra de alimentos orgânicos, possibilidade de visitar a fazenda), o *slow food* (leva em consideração a qualidade da alimentação, respeito aos produtores e ao meio ambiente), *slow tourism*, entre outros.

As comunidades criativas tendem a emergir em contextos onde a economia do conhecimento é mais desenvolvida. Manzini propõe que esta economia pode ir além do que é hoje e servir como fonte para “uma futura *sociedade sustentável baseada no conhecimento*.”, (p. 70). Por isso, a importância em se entender e colaborar com esses focos de atuação diferenciados, que podem nos fornecer inspiração e prática de novos modos de resolver problemas.

Com o amadurecimento da comunidade criativa, esta passa a ser definida como *empreendimento social difuso*. Da mesma maneira, os chamados *casos promissores* passam a ser conceituados como *organizações colaborativas*, que funcionam com membros que atuam entre pares e com alto grau de confiança mútua, em um reforço do

tecido social. Essas organizações ainda podem ser divididas em: *serviços colaborativos* (“serviços sociais onde os usuários finais estão ativamente envolvidos”, (p. 70)), *empreendimentos colaborativos* (“empreendimento de produção ou iniciativas de serviço que fomentam novos modelos de atividades locais, por estabelecer relações diretas com usuários e consumidores que tornam-se, também, co-produtores.”, (p. 71)) e *cidadãos colaborativos* (“grupos de pessoas que colaborativamente resolvem problemas ou abrem novas possibilidades”, (p. 71)).

Um ponto muito relevante é o que se refere ao uso das tecnologias. Todas as comunidades fazem uso de algum tipo de inovação tecnológica em sua estrutura. Isso fica claro na seguinte passagem: “Alguns poucos casos fazem uso de serviços e produtos sofisticados, porém nenhum deles poderia existir sem um telefone. E muitos poucos sem um computador e acesso à internet.”, (p. 66). Ou seja, aparelhos considerados comuns, como celulares, podem ser instrumentos chave para as articulações desses grupos criativos. É uma questão de elaborar novos usos e funções estratégicas.

Manzini faz uma afirmação muito importante ao generalizar as possibilidades de ocorrer uma inovação social, seguindo os aspectos mencionados, em qualquer parte do planeta:

“podemos dizer que o lugar onde essas inovações acontecem não é uma questão relativa ao fato de estarmos diante de uma sociedade industrial mais ou menos desenvolvida, de ser rica ou pobre, de ser no Norte, Sul, Leste ou Oeste. É simplesmente uma questão relativa à velocidade da mudança: onde quer que as mudanças sejam rápidas e profundas, comunidades criativas aparecerão e, uma vez que tenham sido geradas, elas se movem e se adaptam à especificidade dos diferentes contextos”, (p. 75).

Como espalhar empreendimentos sociais difusos sem que percam suas qualidades relacionais – condição para que uma organização colaborativa exista - é uma questão ainda difícil, pois

“qualidades relacionais parecem ser possíveis apenas quando a interação entre os atores envolvidos é suficientemente direta e quando as organizações que eles estabelecem são suficientemente compreensíveis e gerenciáveis; em resumo, quando são suficientemente pequenas.”, (p. 88).

Portanto, a idéia que se pretende “quebrar” é a de um crescimento tal que perturbe a essência dessas soluções criativas. Em síntese, o problema é aumentar a reprodução das

organizações, mantendo suas pequenas dimensões e qualidades relacionais. O importante não é aumentar cada uma, mas multiplicá-las (replicá-las) e conectá-las em redes, sendo esta uma estratégia de replicação. O que pretende ser replicado não é o negócio em si, mas sim, seu modelo de negócio, ou nas palavras de Manzini: a *idéia de serviço ou de negócio*. Exemplo: não se quer expandir uma organização X para diversos lugares, mas sim, a idéia de como lidam com esse tipo de serviço.

Para tanto, dois pontos são muito importantes: sistemas distribuídos - “é a existência de uma arquitetura horizontal de sistema onde atividades complexas são realizadas em paralelo por um grande número de elementos conectados (artefatos tecnológicos e/ou seres humanos).”, (p. 94) -, e as redes sociais (*web 2.0*). Supõe-se, então, que organizações colaborativas, redes sociais e sistemas distribuídos convirjam.

“as comunidades criativas trarão toda a riqueza das pessoas envolvidas em problemas reais e cotidianos; as redes sociais trarão as oportunidades sem precedentes abertas por seus modelos organizacionais inéditos; e, finalmente, o desenvolvimento de sistemas distribuídos fornecerá a infra-estrutura técnica para esta emergente *sociedade distribuída sustentável*.”, (p. 96)

Diante de toda a problemática da sustentabilidade e dessa estratégia que busca encontrar soluções dentro de comunidades criativas, os designers são vistos como profissionais que podem intervir nessa situação para ajudar esse movimento estratégico – enfim, chegamos ao terceiro tópico. De acordo com Manzini, “Designers são parte do problema” (p.15) e “mais do que quaisquer outros, lidam com as interações cotidianas dos seres humanos e com seus artefatos.”, (p. 16). Ou seja, o designer tem uma posição especial nesse contexto de mudanças. Somado a isso, encontramos criatividade e habilidade no design, que são elementos essenciais para processos de inovação social e tecnológica a caminho da sustentabilidade.

O designer tem uma abordagem estratégica a ser trabalhada, levando em consideração os critérios de sustentabilidade, já mencionados. Também é necessário observar algumas orientações e diretrizes – em contínua evolução – para designers, que são “indicações gerais e sugestões específicas capazes de guiar escolhas de *design* rumo a soluções (...)”, (p. 32).

### **Princípios gerais:**

- Pensar antes de fazer, considerar objetivos

- Promover a variedade. Proteger e desenvolver a diversidade biológica, sociocultural e tecnológica.
- Usar o que já existe. Reduzir a necessidade do novo.

#### **Outras orientações:**

- Dar espaço à natureza. Proteger o ambiente natural e promover a ‘natureza simbiótica’ (integração de espaços naturais e o homem)
- Renaturalizar a comida. Cultivar naturalmente.
- Aproximar pessoas e coisas. Reduzir a demanda por transporte.
- Instrumentos e equipamentos compartilhados. Reduzir a demanda por produtos.
- Fortalecer pessoas. Incrementar a participação.
- Desenvolver redes. Promover formas de organização descentralizadas e flexíveis.
- Uso de energias alternativas.
- Produzir com resíduos zero. Promover formas de ecologia industrial.

Sob essa perspectiva, o design pode repensar questões ligadas ao bem-estar das pessoas, ao se interessar em como fazê-las consumir menos e regenerar sua qualidade de vida. De um modo simples, os designers deverão discutir “‘se’ e ‘como’ mudar de postura. Ou melhor, ‘se’ e ‘como’ seria possível imaginar um novo tipo de bem-estar”, (p. 59). Se hoje temos o que se denomina *sistemas desabilitantes* em produtos e serviços, precisamos que sejam criados *sistemas habilitantes*, que estimulem as capacidades e atividades do usuário, ao contrário de explorar uma passividade e não envolvimento.

Ou seja, o designer é visto como um *especialista em design* em conjunto com os *designers amadores* (pessoas que não estudaram formalmente). Essa interação pode se dar de duas formas: “projetando *em* (*designing in*) e projetando *para* (*designign for*) as comunidades criativas.” (p. 97).

- Projetando em: projetando de modo *peer-to-peer*, codesign, ajudar na visão de cenários compartilhados, combinar produtos e serviços já existentes, promover a colaboração entre diferentes atores.
- Projetando para: tornar os contextos mais favoráveis, *conceber soluções habilitantes* (“Uma *solução habilitante* é um sistema de produtos, serviços,

comunicação e o que mais for necessário para implementar a *acessibilidade, a eficácia e a replicabilidade* de uma organização colaborativa.”, (p. 84)) e/ou *iniciativas facilitadoras*, como criação de plataformas, cenários e eventos catalisadores, que podem ser exposições e mostras culturais, por exemplo.

Em resumo, as questões em design perpassam pela promoção e orientação de processos de inovação social, pela ajuda em conceber contextos favoráveis, pela criação de *soluções habilitantes*, pela participação nas redes sociais que colaboram com *comunidades criativas/empreendimentos sociais difusos*, e também, pelo repensar da profissão e geração de pesquisas na área – este de grande importância nessa nova fase. Tais mudanças na perspectiva do design significam uma valorização de seu papel na sociedade.

## **6.2. Thackara, o observador**

O livro *In the Bubble: designing in a complex world* de John Thackara traz também diferentes idéias sobre as possibilidades em design hoje. Esta obra apresenta diálogo com o que Manzini defende em seu trabalho, tornado evidente pelas variadas vezes em que o autor faz algum tipo de referência ao italiano. Este livro contém dez capítulos chamados: *lightness, speed, mobility, locality, situation, conviviality, learning, literacy, smartness e flow* (na tradução brasileira: sustentabilidade, leveza, velocidade, mobilidade, presença, local, situação, alimento, assistência, aprendizado, percepção, inteligência, desenvolvimento e fluxo, nota-se que essa versão não seguiu estritamente a original).

Todos discutem pontos que o autor considera importantes e contém exemplos interessantes e outros excêntricos - como o caso das árvores clonadas plantadas na Baía de São Francisco que servirão para avaliar as diferenças ambientais e sociais que sofrerão em seu crescimento, sendo então analisadas e servindo como base para geração de conhecimento e troca de idéias, (p. 166). Thackara, diferentemente de Manzini, não se aprofunda em uma estratégia que acredita ser um caminho para a sustentabilidade através do design, mas ele faz uma espécie de “sobrevôo” por uma ampla gama de possibilidades em diversas áreas.

Segundo o autor, o design pode ser dividido em quatro categorias:

- Ecodesign;

- *Redesign* radical de produtos e serviços na qual um elemento é transformado, mesmo que o modelo continue o mesmo (ex. carro movido a hidrogênio);
- Desenvolvimento de sistemas de produtos e serviços (ex. *car sharing*)
- *Redesign* do sistema de espaços, bem como dos sistemas agrícola e industrial para atingirmos uma sociedade sustentável.

O autor argumenta que existe design em tudo e que muitos de nossos problemas são seus resultados: “As coisas podem parecer fora de controle – mas não estão fora de nossas mãos. Muitas das situações problemáticas no nosso mundo são resultados de decisões em design.”<sup>14</sup> Argumenta que “Decisões em design modelam os processos por trás dos produtos que utilizamos, os materiais e energia necessários para fazê-los, o modo como os operamos diariamente e o que acontece quando não mais precisamos deles.”<sup>15</sup> Contudo, o autor repudia a idéia de que designers, como um grupo de pessoas, sejam o problema. Inclusive, retira a possível “culpa” que esta classe poderia ter em suas ações:

“Mas nenhum designer que eu conheci preparou-se para destruir o planeta, nos forçar a comer *fast food* ou fazer nossa vida miserável. Nosso dilema é que pequenas ações podem ter grandes efeitos – muitas vezes de forma inesperada – e designers só souberam, como o resto de nós, quão incrivelmente sensíveis nós precisamos ser para as possíveis conseqüências de qualquer passo no design que escolhemos.”<sup>16</sup>

A premissa deste livro é que se tivemos um design que nos colocou em uma situação de insustentabilidade, nós podemos fazer outro tipo de design que nos tire dessas circunstâncias. Afinal, este tem papel importantíssimo e estratégico para as possíveis mudanças que possam vir a ocorrer e que já ocorrem. Segundo o autor: “esse livro é sobre um mundo no qual o bem-estar é baseado em menos coisas e mais

---

<sup>14</sup> “Things may seem out of control – but they are not out of our hands. Many of the troubling situations in our world are the result of design decision.”, (p.1).

<sup>15</sup> “Design decisions shape the processes behind the products we use, the materials and energy required to make them, the ways we operate them on a daily basis, and what happens to them when no longer need them.”, (p. 1).

<sup>16</sup> “But no designer that I ever met set out to wreck the planet, force us to eat fast food, or make life miserable. Our dilemma is that small actions can have big effects – often unexpectedly – and designers have only been told, with the rest of us, how incredibly sensitive we need to be to the possible consequences of any design steps we take.”, (p. 7).

peças.”<sup>17</sup>, ou seja, ele dá ênfase para focarmos o design em atividades de serviços e sistemas, não de produtos. Thackara acredita que para vivermos em uma sociedade com menos coisas e mais pessoas, precisamos pensar em design de sistemas, serviços e plataformas que permitam aos indivíduos interagir. Existe uma forte base buberiana de diálogo e o papel do designer para potencializar relações e interações entre as pessoas. O autor pretende aumentar a habilidade que temos para o diálogo sobre nosso meio ambiente e contexto, encorajar novas relações entre os indivíduos que criam coisas e os que os utilizam, (p. 8).

Além disso, Thackara reforça que não é contra tecnologia, mas que as pessoas deveriam ter mais importância que as máquinas, “Nós não podemos parar a tecnologia e não há razão para isso. Ela é útil. Mas nós precisamos mudar a agenda da inovação de modo que as pessoas venham antes da tecnologia”<sup>18</sup>. – um ponto de vista que tem muito a ver com as idéias de Ivan Illich, muito mencionado no livro. As tecnologias têm o papel de colaborar para que as pessoas possam desenvolver seus papéis, como por exemplo: “lavar roupas na cobertura em blocos de apartamentos, tomar conta de crianças, cozinhas e jardins públicos, *workshops* públicos para atividades de manutenção, redes de compartilhamento de ferramentas e equipamentos e clubes para saúde e prevenção.”<sup>19</sup>

Somado a essas *idéias*, o livro traz a crença de que em seu centro estão a ética e a responsabilidade como moldadores das decisões em design sem, no entanto, causar restrições às inovações sociais e técnicas que precisamos, (p. 7). Essa visão de design envolve que se

“pense nas consequências de ações em design antes de aceitá-las e prestar muita atenção aos sistemas natural, industrial e cultural que são o contexto dos nossos atores do design;

Considere o material e o fluxo de energia em todos os sistemas que nós projetamos;

Dê prioridade ao fator humano e não trate humanos como ‘fator’ em um olhar macro;

---

<sup>17</sup> “This book is about a world in which well-being is based on less stuff and more people.”, (p. 4).

<sup>18</sup> “We cannot stop tech, and there’s no reason why we should. It’s useful. But we need to change the innovation agenda in such a way that people come before tech.”, (p. 4).

<sup>19</sup> “washing clothes on the roof of apartment blocks, looking after children, communal kitchens and gardens, communal workshops for maintenance activities, tool and equipment sharing networks and clubs for health care and prevention.”,(p. 6).

Entregue valor para as pessoas – não pessoas para sistemas;  
Trate ‘conteúdo’ como algo que nós fazemos, não algo que vendido;  
Trate lugar, hora e diferença cultural como valores positivos, não obstáculos;  
Foque em serviços, não em coisas, pare de encher o mundo de dispositivos inúteis”<sup>20</sup>

Também é enfatizado que design não é mais uma atividade para se fazer sozinho, precisa-se de colaboração de todos os interessados no desenvolvimento de algum processo.

“Os dias de celebridade solo do designer acabaram. Sistemas complexos são moldados por todas as pessoas que os utilizam e nessa nova era de inovação colaborativa, designers estão tendo que evoluir de autores individuais de objetos ou edifícios, para facilitadores ou inovadores em grandes grupos de pessoas.”<sup>21</sup>

No primeiro capítulo do livro – *lightness* – argumenta-se sobre a importância do designer fazer objetos que possam ser mais facilmente reciclados, tenham eficiência energética e durabilidade. Thackara aponta que uma perspectiva importante é a de observarmos e tentarmos modificar o sistema, pois um design verde tem restrições e não transforma o todo da estrutura industrial que temos. Um exemplo dessa abordagem sistêmica é o *product-service system* que é um tipo de serviço que conecta pessoas e ferramentas, oportunidades e/ou habilidades para ter um problema resolvido, fazendo com que, por exemplo, indivíduos não precisem ser donos de um tipo de ferramenta, mas que possam utilizá-la somente quando necessário. Essa é uma visão “use it, not own” (use, não compre). “Design de serviços é sobre arranjar coisas de forma que pessoas que precisem de coisas feitas estejam conectadas às outras pessoas e

---

<sup>20</sup> “think about the consequences of design actions before we take them and pay close attention to the natural, industrial, and cultural systems that are the context of our design actors; Consider material and energy flows in all the systems we design; Give priority to human agency and not treat humans as a ‘factor’ in some bigger picture; Deliver value to people – not deliver people to systems; Treat ‘content’ as something we do, not something we are sold; Treat place, time, and cultural difference as positive values, not as obstacles; Focus on services, not on things, and refrain from flooding the world with pointless devices.”, (pp. 7, 8).

<sup>21</sup> “The days of the celebrity solo designer are over. Complex systems are shaped by all the people who use them, and in this new era of collaborative innovation, designers are having to evolve from being the individual authors of objects, or buildings, to being the facilitators or change among large groups of people.”, (p. 7).

equipamentos que permitam que tais demandas sejam efetivadas.”<sup>22</sup> A mudança para uma sociedade sustentável e *light* é uma mudança cultural e não, tecnológica. Precisamos saber para onde queremos ir, pois esse é o ponto crítico para pessoas organizações e governos.

No capítulo dois, *speed*, dá-se ênfase ao tempo e à qualidade de vida.

“Velocidade absoluta – em computadores, como em carros – permanece poderosamente atraente para muitos de nós, mas a aceleração parece ter perdido seu encanto. Muitos de nós queremos computadores mais rápidos, mas também queremos viver vidas mais balanceadas – vidas vividas por velocidades que nós determinamos, não velocidades ditadas pela lógica de sistemas além do nosso controle.”<sup>23</sup>

O aumento da velocidade tem a ver com o aumento do uso dos recursos naturais para que possamos atingir esse objetivo e com o pagamento de um custo social e pessoal. A agricultura também sofre com os objetivos da economia de alta velocidade, pois o homem utiliza de química e genética modificada para poder fazer com que plantas e animais cresçam mais rapidamente e adequados aos padrões de qualidade do mercado. “Uma série de problemas ecológicos na área da agricultura deriva do fato dos ritmos da natureza serem deslocados pelas exigências de uma economia de alta velocidade”<sup>24</sup>. O autor declara que entramos no “*the age of acceleration*”, (p. 32) com o uso dos combustíveis fósseis.

Nós temos seguido o tempo que nos é dado pelo relógio e não o tempo que podemos enxergar em nosso corpo ou na natureza. O autor acredita que a “excessiva velocidade social degrada a qualidade social”<sup>25</sup>, e enxerga o tempo em dois: *chronos* e *kairos*. O primeiro se refere ao tempo cronológico e linear, e o outro, ao tempo

---

<sup>22</sup> “Service design is about arranging things so that people who need things done are connected to other people and equipment that get things done”, (p. 19).

<sup>23</sup> “Absolute speed – in computers, as much as in cars – remains powerfully attractive for many of us, but *acceleration* seems to have lost its allure. Many of us want faster computers, but we also want to live more balanced lives – lives lived at speeds we determine, not at speeds dictated by the logic of systems beyond our control.”, (p. 29).

<sup>24</sup> “A host of ecological problems in the area of agriculture derive from the fact that the rhythms of nature are displaced by the demands of a higher-speed economy.”, (p. 32).

<sup>25</sup> “Excessive social speed degrades social quality.”, (p. 33).

qualitativo – “o tempo de oportunidade, chance e azar”<sup>26</sup>. Thackara dá o exemplo do *slow food* e menciona também o *nemawashi factor* que é a criação de confiança entre pessoas através do tempo. “Capital social demora a crescer. Conhecimento local não pode ser importado de um lugar qualquer em um Boeing 747”<sup>27</sup>.

O autor ainda argumenta que o *clock time* está sendo substituído pelo *real time*, baseado na internet. Contudo, estar sempre conectado pode ser uma ameaça, pois isso pode atrapalhar nossa reflexão e crítica:

“A inclinação, capacidade e tempo para refletir em questões de longo prazo e suas conseqüências era o que diferenciava o profissional do mero técnico”, “Aceleração nos sobrecarrega. Sempre *on* significa raramente livres.”<sup>28</sup>

O autor não pretende que “fujamos” de um mundo controlado pelo tempo cronológico para um controlado pelo tempo da natureza. Seria como fazer a troca de modelos autoritários, o que ele pretende é um equilíbrio entre os dois, “(...) em um ritmo ditado por nós, não pelo sistema”, “Alguns tempos – alguns rápidos outros lentos – podem coexistir, mas eles precisam ser desejáveis e precisam ser projetados”<sup>29</sup>. A idéia de termos o controle sobre o tempo e não sermos escravos das máquinas e pelo sistema, tem a ver com os pensamentos de Ivan Illich em seu livro *Tools for conviviality*.

Em *Mobility*, uma frase que resume sua idéia é que tudo está se movendo, mas que nossa mobilidade é insustentável. O autor critica a política daqueles que tentam solucionar essa questão ao tentar tornar o sistema de tráfego mais eficiente, mas sem questionar que esse modelo que vivemos prevê um eterno crescimento, que é insustentável. Também faz críticas à estratégia de fazer coisas a distância ao invés de ir até um determinado local (através da telepresença), o que segundo o autor, não proporciona uma substituição de um modelo, mais sim, um adicional ao tradicional. A saída neste caso se concentra no ideal de criar novas relações de espaço-tempo, saindo de distância para duração e de rapidez para proximidade.

---

<sup>26</sup> “the time of opportunity, chance, and mischance.”, (p. 33).

<sup>27</sup> “Social capital takes time to grow. Local knowledge cannot be imported from somewhere else in a Boeing 747.”, (p. 43).

<sup>28</sup> “The inclination, capacity, and time to reflect on longer-term issues and consequences is what used to set the professional apart from the mere technician.”, (p.38). “Acceleration weighs us down. Always on means seldom free.”, (p. 43).

<sup>29</sup> “(...) at a rhythm dictated by us, not by the system.” (p. 44). “Some tempos – some fast, some slow – can coexist, but they have to be desirable, and they have to be designed.”, (p. 48).

Sua inspiração para a mudança de rapidez para proximidade vem do mundo computadorizado, onde segundo o autor, estão muitos avanços em repensar questões sobre espaço-tempo: “O design da rede de computadores pode nos ensinar como repensar o dilema da mobilidade no mundo real”<sup>30</sup> Ele menciona os tipos de estruturas e processos que ocorrem nesse mundo digital para a busca e entrega de informações pela Internet, como ter um foco em copiar, replicar e armazenar páginas da Web próximas ao destino final e assim melhorar a transmissão de dados (p 68) e afirma que “a única maneira de combater os limites da velocidade da luz é movendo as informações para perto – e movendo as informações para perto de você”<sup>31</sup>.

No quarto capítulo, *locality*, Thackara discute a importância do reconhecimento e valorização da localidade. “Autenticidade, contexto local e produção são cada vez mais atributos desejáveis nas coisas e nos serviços que compramos. Local vende e por essa razão é um poderoso antídoto contra a expansão da mobilidade.”<sup>32</sup> Neste tópico, o autor enfatiza que fazer design visando uma localidade não é algo simplista, mas um processo complexo. O autor argumenta sobre a importância do design para ajudar a desenvolver a inovação social explorando as possibilidades de relações sociais de uma localidade (debaixo-para-cima), explorar redes sociais, promover um design aberto e colaborativo, além de trabalhar em um contexto real.

Thackara faz críticas sobre marqueteiros que não sabem o que é vender uma localidade com todos os seus sentidos intrínsecos, critica o vazio de eventos culturais promovidos em cidades e o turismo, onde menciona Guy Debord, na página 77: “Turismo – circulação humana considerada como consumo – é fundamentalmente nada mais que o lazer de o que se tornou banal.”<sup>33</sup> O autor argumenta que felizmente existem outras maneiras de animar uma localidade, promovendo atividade e interação. Essa busca por tal promoção pode ser feita em metrópoles com alta diversidade cultural, e

---

<sup>30</sup> “Computer network design can teach us how to rethink the real-world mobility dilemma.”, (p. 68).

<sup>31</sup> “The only way to combat the limits of light speed is by moving closer the data – and moving the data closer to you.”, (p. 68).

<sup>32</sup> “Authenticity, local context, and local production are increasingly desirable attributes in the things we buy and the services we use. Local sells, and for that reason is a powerful antidote to mobility expansion.”, (p. 73).

<sup>33</sup> “Tourism – human circulation considered as consumption – is fundamentally nothing more than the leisure of going to see what has become banal.”, (p. 77).

também em cidades pequenas. O trunfo dessas últimas é oferecer intimidade e encontros.

Thackara aponta que as tecnologias em comunicação são pontos importantes para ajudar essa perspectiva de novos contextos de vida ao alterarem nossas percepções. Enfatiza o uso da tecnologia *wireless* para unir pessoas, além de colaborar em soluções em nosso dia-a-dia. As tecnologias podem ajudar também no processo de “use, not own”, em sistemas que colaborem para que encontremos o que queremos. Thackara afirma que tais tecnologias *wireless* também podem ser utilizadas por pessoas com menos recursos: “(...) rapidamente novas tecnologias sem fio significam que mesmo as comunidades mais privadas estariam aptas a criar baratas infra-estruturas *wireless* que poderiam usar.”<sup>34</sup>. Seus efeitos no campo poderiam ser o da diminuição da urbanização e o aumento da qualidade de vida nessas áreas. Segundo o autor, diferentes tecnologias têm a capacidade de combinar profundidade com leveza, intervindo na economia de uma determinada localidade.

Uma observação interessante feita por Thackara ocorre quando menciona: “Como em redes e infra-estrutura, acontece também com as localidades. Muito do nosso mundo é apenas muito projetado”<sup>35</sup>. O que ele nos aponta é sobre a importância de zonas livres de design, onde inovações sociais possam ocorrer sem intervenções de cima-para-baixo ou de fora-para-dentro. Esses espaços são lugares onde experimentos podem ocorrer sem regulações e planejamentos, existindo um potencial para que inovações possam tomar forma de uma maneira diferente do design convencional.

Em *Situation*, Thackara explica que se a inovação provém de um processo social complexo que leva em consideração a interação entre diferentes atores e comunidades, então o design tem papel importante em criar contextos (situações) para que haja inovação e aprendizado.

“Design não tem um lugar na situação, ele é a situação. Como planejadores, designers e cidadãos, nós precisamos repensar nossos

---

<sup>34</sup> “(...) rapidly emerging wireless technologies meant that even the most deprived communities would be able to create cheap wireless infrastructures that they could use.”, (p. 89).

<sup>35</sup> “As with networks and infrastructure, so too with the localities: Too much of our world is just too designed.”, (p. 94).

espaços, lugares e comunidades para melhor explorar o potencial dinâmico da colaboração em rede.”<sup>36</sup>

Thackara faz três afirmações a respeito dos desafios em design que cercam o projetar de contextos férteis para interações. O primeiro se refere a agenda contraditória operacional e comercial, o segundo, ao designer precisar cuidar do impacto de ambientes complexos artificiais sobre nosso físico e mental, e o terceiro, quanto ao design e seu refazer que nunca param, sendo um processo contínuo, (p. 105). É uma tarefa complexa que leva em consideração interesses de diferentes atores, o fluxo das pessoas, pontos de intersecção e obstáculos.

Não se expõe a tecnologia, ferramentas e *gadgets* como os meios mais relevantes para que se crie uma comunidade, pois o que importa segundo Thackara, é a copresença de pessoas através do tempo e o surgimento de significado compartilhado através da interação entre os participantes e de atividades, (p. 109). E conclui este capítulo de forma sintética em: “O que quer que seja que nós projetamos, é melhor se projetamos pessoas dentro, não fora.”<sup>37</sup>

No capítulo 6, *conviviality*, Thackara apresenta questões sobre a saúde: “Quando pessoas não mais tem a necessidade ou o desejo de resolver seus problemas dentro de sua rede de relacionamentos, a medicina se torna um álibi de uma sociedade patogênica”<sup>38</sup>. O isolamento das pessoas e o estilo de vida acelerado podem causar malefícios à saúde, sendo a instituição da medicina um colaborador nesse processo. Segundo Thackara, “O caso da convivência é que se nós tomássemos mais responsabilidade pelo nosso próprio bem-estar, nós poderíamos contar menos com a saúde como um serviço entregue por terceiros – especialmente o Estado”<sup>39</sup>. Essa é uma proposta de mudança de modelo, na qual trocamos uma “saúde entregue” (principalmente, por serviços terceirizados) para uma “saúde apoiada”, deixando os indivíduos mais ativos, buscando aumentar a integração e apoio entre as pessoas. “O

---

<sup>36</sup> “Design does not take place in situation; it is the situation. As planners, designers, and citizens we need to rethink our spaces, places and communities in order to better exploit the dynamic potential of networked collaboration.”, (p. 99).

<sup>37</sup> “Whatever it is that we design, it’s better if we design people in, not out.”, (p. 111).

<sup>38</sup> “When people no longer have the need or desire to resolve their problems within the network of their own relationships, medicine becomes the alibi of a pathogenic society.”, (Illich *apud* Thackara, p. 117).

<sup>39</sup> “The case for conviviality is that if we were to take more responsibility for our own well-being, we might rely less on care as a service delivered to us by third parties – especially the state.”, (p. 114).

objetivo seria empoderar pacientes a terem mais responsabilidade (...) facilitado pelas novas formas de parcerias e usos da internet.”<sup>40</sup>.

A internet apresenta um papel importante para que pessoas consigam informações e troca de experiências, além da possibilidade de criação de páginas personalizadas na *web* que contenham informações sobre um paciente. A saúde neste caso é vista saindo da visão do hospital que centraliza inúmeros serviços para um novo sistema onde diferentes atores da área estariam conectados. Tais atores poderiam ser centros de cuidados alternativos em saúde, clínica de nascimentos, clubes de ginástica, lojas de comida saudável, pessoas que oferecem *workshops* inspiradores, massagistas, entre outros exemplos que o autor menciona. O hospital continuaria existindo, mas apenas para alguns casos mais específicos e intensivos.

Também discute que precisamos projetar para pessoas idosas, pensando em suas necessidades. “Tratar pessoas idosas como um mercado passivo para tecnologia em produtos e serviços é bem intencionado, mas míope. Uma abordagem mais inteligente trata idosos como um ativo de conhecimento a ser explorado”<sup>41</sup>. Essas questões levam a pensar em como promover a interação dessas pessoas de mais idade nas comunidades.

O autor faz três afirmações: 1) que não vivemos em uma *information society*, mas em um *information market*, e aponta nesse mercado três grandes forças que fragmentam o tecido social: *downsizing*, globalização e aceleração, 2) que o trabalho hoje é ruim para nossa saúde física e mental (p. 124), e 3) “que a nova economia nos leva para a solidão, desconexão e perda de identidade. Tendemos a ser julgados pelo que fazemos, não pelo que somos.”<sup>42</sup>

Um exemplo que Thackara considera positivo é o *LETS (local exchange and trade systems)*, bancos onde pessoas oferecem serviços, produtos em um sistema de trocas que conta com uma “moeda local”. Existem *LETS* nos EUA, Nova Zelândia, Austrália, Europa. Além disso, existem outros tipos de inovação acontecendo, tais como: *Ithaca Hours*, *Time Dollars*, microcrédito, entre outros modelos monetários visando comunidades. Para o autor, esses sistemas são onde genuinamente uma nova

---

<sup>40</sup> “The aim would be to empower patients to take responsibility for their own well-being, facilitated by new forms of partnering and use of the internet.”, (p. 119).

<sup>41</sup> “Treating old people as a passive market for technology-based products and services is well-intended but short-sighted. A smarter approach treats elders as a knowledge asset to be exploited.”, (p. 123).

<sup>42</sup> “New economy work leads to loneliness, disconnection, and loss of identity. We tend to be judge by what we do, not by who we are”, (p. 125).

economia nasce e de acordo com ele: “os ‘ponto com’ foram uma distração dessa transformação muito mais profunda.”<sup>43</sup>.

A colaboração em massa sem fins-comerciais aparece para o autor como uma forte tendência da internet. As inovações em serviços são muitas e podem ser vistas não só no ambiente de trabalho, mas no dia-a-dia, podendo ser aprimoradas pelo design. Desenvolver *social softwares* para que sirvam de infra-estrutura para a promoção do diálogo, encontro e o sentimento de comunidade são possibilidades no trabalho do designer. “‘Toda vivência real é encontro’. O foco de Martin Büber no diálogo e na comunidade o marca como um importante pensador para designers de serviço.”<sup>44</sup> Thackara vai além ao apontar que “oportunidades em inovação em serviços são sem fim se trocarmos o foco de inovação do trabalho para o dia-a-dia.”<sup>45</sup> assim, temos uma longa lista de possibilidades de potencializar interações através do design.

A seguir, o autor parte para o capítulo *learning*, onde novamente recorre a Illich. Thackara faz críticas ao sistema educacional e ao tratamento mercantil e padronizado de conhecimento, em um ponto de vista muito semelhante ao que foi descrito em suas críticas ao sistema de saúde. “O crescente *gap* entre o que a educação formal fornece e o que o mundo dos negócios pensa que esse necessita, tem estimulado o surgimento do aprendizado como mercado.”, “No papel, a educação como a saúde e o cuidado, é um vasto mercado”<sup>46</sup>.

O autor afirma que o design tem um papel importante para que possamos reprojeter a educação. Através do design deveríamos mudar nossa atenção dos *outputs*, que cita como cursos ensinados, fatos aprendidos e certificados, para os *inputs* do aprendizado, especialmente na interação entre redes e contextos, (p. 143). Assim como já se mencionou uma descentralização da saúde, Thackara aponta também para a

---

<sup>43</sup> “Noncash economic system are, for me, where a genuinely new economy is being born. The dot-coms were a distraction from this much more profound transformation.”, (p. 127).

<sup>44</sup> “‘All real living is meeting.’ Martin Büber’s focus on dialogue and community marks him as an important thinker for service designers.”, (p. 132).

<sup>45</sup> “opportunities for service innovation are endless if only we shift the focus of innovation from work to everyday life.”, (p. 133).

<sup>46</sup> “The widening gap between what formal education provides and what business thinks it needs has stimulated the emergence of learning as a market.” e “On paper, education like health and care, is a vast market.”, (p. 137).

descentralização da educação. Pessoas, projetos, infra-estruturas, ferramentas formam o ambiente para a educação.

A seguir, o autor discorre sobre nove princípios em design chamados de: (1) *time and tempo*, (2) *place and space*, (3) *meaningful projects*, (4) *technology and networks*, (5) *testing assessment*, (6) *mentors*, (7) *mass collaborative learning*, (8) *copyright and cryptolopes*, e (9) *playtime*. (1) se refere a tornar o tempo mais flexível e mais ativo para as pessoas, ao invés de sobrecarregá-las de aprendizados padronizados, (2) promover a integração entre as pessoas, comunidades e o trabalho; (3) discute a importância de estarmos envolvidos em projetos significativos e motivadores; (4) a tecnologia visando facilitar a troca de informações e interações entre os atores; (5) proporcionar avaliação entre pares; (6) repensar como integrar alunos e professores; (7) aproveitar os meios de comunicação atuais para promover a colaboração em massa, objetivando o aprendizado, mas também observar tipos de colaboração que não sejam virtuais apenas; (8) comenta a questão dos direitos autorais e de novas formas de pagamentos que podem ser feitas (*cryptolopes* se refere à possibilidade de micro pagamentos em sites, ao deixar alguns centavos ao clicar em uma determinada página, por exemplo), e (9) observar jogos de computador, principalmente os *online* e de múltiplos jogadores, e seu potencial de aprendizado, colaboração e interação entre seus participantes.

Em síntese, o autor menciona:

“Precisamos de muito mais tempo para aprender do que nos permitimos agora. O segundo ponto é a necessidade de reformular as descrições que definem como estudantes, professores e todos os outros a se relacionarem entre si. A terceira questão é como melhor projetar os sistemas de suporte, plataformas e instituições que precisamos, se essas duas primeiras mudanças acontecerem.”<sup>47</sup>

Em *literacy*, discutem-se novos modos do design criar formas de percepção – inovadoras, criativas, visuais ou que estimulem outros sentidos - que ajudem na compreensão de questões ambientais, sociais e da indústria (p. 162). Um ponto abordado é “como desenvolver novas representações de modo a influenciar maiores

---

<sup>47</sup> “We need far more time for learning than we allow ourselves now. The second issue is the need to redesign the job descriptions that define how learners, teachers, and everyone else relate to one another. The third issue is how best to design the support systems, platforms, and institutions we need if those first two changes are to happen.”, (pp. 158, 159).

grupos de pessoas.”<sup>48</sup>. Ou seja, como o design pode ajudar na exposição de problemas e levar isso para um público maior. Nesse contexto, Thackara argumenta que o diálogo é mais poderoso que a mídia para que entendamos alguma questão, porém não podemos descartá-la. A mídia e a *network art* têm papéis fundamentais nesse processo como ferramentas que podem colaborar para a percepção de fenômenos que não enxergamos e sobre novos processos colaborativos. “O ponto dos sistemas de alfabetização [*literacy*] é permitir ação colaborativa que desenvolva uma visão compartilhada de onde queremos estar.”<sup>49</sup>. Thackara menciona Buber: “Todo conhecimento é diálogo”<sup>50</sup>. Enfim, precisamos de novas formas para falar das coisas, estimulando assim as pessoas a participar e dialogar.

No capítulo 9, *Smartness*, Thackara passa por vários exemplos para questionar a nossa esperteza. Primeiramente, argumenta que precisamos repensar nossos processos e materiais para sanarmos nossas necessidades diárias. Os materiais devem ser *lights*: “As estruturas e sistemas que projetamos precisam agir *lights* bem como serem *lights* – *lights* para fazer, montar, operar, recuperar e reciclar.”<sup>51</sup>. Para tanto, o homem pode se aproveitar da natureza para obter conhecimentos e idéias para implantar em novos designs de produtos individuais e também de sistemas.

O que se enfatiza neste capítulo são os usos das máquinas e de novas tecnologias, na chamada computação ubíqua (*pervasive computing* ou *ambient intelligence*, que são termos que descrevem a onipresença da informática em nosso dia-a-dia), em diferentes áreas, como na medicina e na arquitetura. Existem muitas previsões de tecnologias que podem se tornar reais, mas Thackara chama a atenção para que esse tipo de visão não torne o homem peça secundária apenas. As máquinas não devem ganhar tamanha importância deixando o homem ser o problema, visto que a tecnologia não é nossa substituta. Outras questões problemáticas também são colocadas, como a incompatibilidade de diferentes sistemas tecnológicos, os *bugs* que costumam acontecer nesses ambientes não são incomuns e que a tecnologia sempre nos

---

<sup>48</sup> “how to deploy new representations in such a way that they influence wider groups of people.”, (p. 162).

<sup>49</sup> “The point of systems literacy is to enable collaborative action to develop a shared vision of where we want to be.”, (p. 168).

<sup>50</sup> “All knowledge is dialogic”, (p. 180).

<sup>51</sup> “The structures and systems we design have to act light, as well be light – light to make, light to assemble, light in operation, light to recover, and light to recycle.”, (p. 190).

traz conseqüências inesperadas. Thackara também aponta que a qualidade dos serviços é algo muito importante em uma nova economia sustentável.

No último capítulo, *flow* – de acordo com a citação de Manuel Castells vivemos em um mundo de fluxos: de pessoas, capital, informação, tecnologia, imagens, sons e símbolos - Thackara aponta para as possibilidades em design que acredita que sejam as mais promissoras. Ele, finalmente, explica o que compreende ser design, ligando-o à idéia de um plano, um processo que é colocado em prática, que interage com diversos atores e que não tem um final estipulado, é algo construído durante o processo. A seguir algumas palavras sobre como o design pode influenciar fluxos:

“Uma reformulação do espaço dos fluxos é uma grande ordem, porque o comportamento preciso de sistemas complexos – incluindo os humanos – não é previsível. Mas agora, estamos começando a entender os princípios pelos quais sistemas complexos evoluem. A reformulação do espaço dos fluxos precisa ser contínua, e não episódica. Precisa-se focar em como as coisas funcionam, e não (apenas) no que parecem. E isso exige uma mudança fundamental nas relações entre as pessoas que fazem coisas e as que as utilizam.”<sup>52</sup>

Thackara não pretende impor regras de comportamento no design, mas sim expor modelos de pensamentos que possam ser seguidos. O primeiro deles, *from blueprint and plan to sense and respond*, se refere a perceber e a responder de maneira rápida e apropriada às mudanças que surgem em diferentes contextos de design. O segundo *from high concept to deep context* reforça o ideal de projetar para um contexto - esta é a chave para que se faça um bom *design of flows* -, com uma abordagem mais próxima das pessoas e trabalhos. O terceiro *from top-down design to seeding edge effects* se refere à tendência de existir uma grande variedade e densidade de organismos nas fronteiras entre comunidades, então, esta é uma alusão para que saiamos de nossas “caixas” e busquemos inspiração em outras pessoas, áreas, lugares. O quarto modelo *from blank sheet of paper to smart recombination* busca conhecimento, exemplos,

---

<sup>52</sup> “A redesign of this space of flows is a tall order, because the precise behavior of complex systems – including human ones – is not predictable. But we are now beginning to understand the principles by which complex systems evolve. Redesigning the space of flows needs to be continuous, rather than episodic. It needs to focus on how things work, rather than (just) on what they look like. And it entails a fundamental change in the relationship between the people who make things and the people who use them.”, (p. 212).

modelos, estilos de vida que existam e que possam servir como fonte de inspiração e inovação em outras realidades, “O desafio é inovar aprendendo *com* o mundo”<sup>53</sup>. A seguir, *from science fiction to social fiction*: “Uma melhor aproximação em inovação é mudarmos a atenção de futuros dominados pela ciência para ficções sociais, nos quais novos contextos imaginados enriquecem um mundo de outra maneira familiar.”<sup>54</sup>. Neste caso, o design seria uma ferramenta poderosa na construção de cenários que habilitassem diferentes atores e interessados a se relacionar e produzir soluções que complementassem as promessas tecnológicas. Um sexto modelo é o *from designing for to designing with* que expõe a idéia de colaboração em massa e de modelos de código aberto para a criação de serviços ou situações. O design pode ajudar nessas ações colaborativas ao ajudar a “encontrar meios para compartilhar visões de um sistema entre seus atores e *stakeholders*, enquanto o mesmo evolui”<sup>55</sup>. E, por fim, *from design as project to design as service* é um conceito que Thackara menciona em todo o livro, dando grande importância ao processo e ao serviço ao invés do produto, e completa: “Como uma grande quantidade de organizações se transforma em provedores de serviços, o design também é melhor pensado como um serviço do que como atividade manufatureira.”<sup>56</sup>.

Em resumo, suas últimas frases em *In the Bubble* são bastante esclarecedoras de todas as idéias expostas neste livro:

“Projete um meio de monitorar os sistemas natural e industrial ao seu redor e faça-os conhecidos entre você e seus colegas. Projete um meio de fechar *loops* no fluxo de materiais e energia em sua volta imediata. Projete coisas para estarem próximas das outras, de preferência em redes ao invés de cadeias arrastadas, em situações cotidianas. Projete conexões entre você e novas pessoas, conhecimento e disciplinas. Projete um modo de colaborar e fazer

---

<sup>53</sup> “The challenge is to innovate by learning *from* the world.”, (p. 218).

<sup>54</sup> “A better innovation approach is to switch attention from science-dominated futures to social fictions in which imagined new contexts enrich an otherwise familiar world.”, (p. 219).

<sup>55</sup> “finding ways to share a vision of a system among all its actors and stakeholder as the system evolves.”, (p. 223).

<sup>56</sup> “As a wide range of organizations transforms itself into service providers, design too is better thought of as a service than as a manufacturing activity.”, (p. 225).

projetos. O que quer que seja que você escolha fazer, não tente fazer sozinho. Nós somos todos designers agora.”<sup>57</sup>

### 6.3. Fry, o crítico

O próximo livro a ser descrito é *Designing Futuring: sustainability, ethics, and new practice*, de Tony Fry. Esse trabalho apresenta o entendimento do autor sobre conceitos importantes no novo contexto do design e mostra possibilidades que o mesmo enxerga no futuro dessa profissão. O livro contém dezesseis capítulos divididos em três partes: *rethinking the context and practice of design*, *strategic design thinking*, e *design, sustainment and futures*. A questão que *Design Futuring* tenta responder é: “como um futuro pode realmente ser garantido pelo design?”<sup>58</sup>. Para que isso possa ser respondido o design precisa estar, segundo o autor, na linha de frente da ação das mudanças, (p. 6), levando todas as práticas em design e também a arquitetura para um *redesign* de suas atividades. Seu objetivo é contribuir na construção de um novo *design intelligence*, que o autor esclarece não ter ligação com *intelligent design*, mas sim, com teoria em design – que será explicado melhor adiante.

De acordo com Fry, o design, como já descrito anteriormente, é definido como algo comum a todos os seres humanos e se refere à habilidade de prefigurar uma criação antes do ato da criação. Acontece que esta habilidade foi institucionalizada e sua definição foi formalizada por uma “comunidade do design”. Fry critica as definições sobre o termo: “Tais definições de design são geralmente territoriais, instrumentalmente estreitas, extremamente reduzidas ou muito abstratas”<sup>59</sup>.

---

<sup>57</sup> “Design a way to monitor the natural and industrial systems around you and make them knowable to you and your colleagues. Design a way to close loops in the flows of matter and energy in your immediate surroundings. Design things to be closer together, in webs rather than in drawn-out chains, in daily-life situations. Design connections between you and new people, knowledge, and disciplines. Design a new way to collaborate and do projects. Whatever you choose to do, don’t try to do it alone. We are all designers now.”, (p. 226).

<sup>58</sup> “how can a future actually be secured by design?”, (p. 3).

<sup>59</sup> “Such definitions of design are usually territorial, instrumentally narrow, extremely reductive, or free-floating abstract.”, (p. 2).

Então, abrem-se dois caminhos, um direcionado aos designers e outro para as pessoas não-institucionalizadas na área. O primeiro chama a atenção dos profissionais para que

“esqueçam o design como um território e prática que pode ser reivindicada (...), parem de falar entre vocês (...), desistam de reembalar o design dentro de design (*codesign*) e comecem a falar com outras pessoas, outras disciplinas, ampliem seu olhar (além do processo do design, objetos de design e atual posição do design na economia), engajem-se na complexidade do design como um modelador do mundo e ajudem a explicá-lo como tal.”<sup>60</sup>.

O segundo, voltado para as pessoas em geral, é um recado para que percebam, independentemente de seu ponto de vista, a importância do design para nosso futuro.

A questão colocada é que o design impõe uma responsabilidade em suas criações e o problema é que muitos designers não reconhecem ou não se responsabilizam por essa sua característica fundamental. O autor aponta isso mais como falha estrutural do que individual: “Ética no design é massivamente subdesenvolvida e até mesmo em suas formas mais cruas permanece marginal dentro da educação em design.”<sup>61</sup>. Outra característica importante apontada é que “Nós não somos somente usuários, nós somos igualmente usados.”<sup>62</sup>. Ou seja, quando fazemos design, este não só afeta o ambiente, mas também nos afeta, estruturando as qualidades do mundo em que vivemos e nossas relações com o material e o imaterial— essa estruturação o autor denomina como *habitus*.

Fry utiliza no livro o termo *sustain-ability* ao invés de *sustainability* (sustentabilidade), pois acredita que esse apresenta uma maior objetividade e ação, (p. 7). Este deveria ser compreendido como “um meio de assegurar e manter uma condição qualitativa de ser através dos tempos”<sup>63</sup>. O conceito de sustentabilidade tem origem no Relatório de Brundtland (1987) - Nosso Futuro Comum - definido como: “os caminhos

---

<sup>60</sup> “forget design as a territory and practice that can be laid claim to (...), stop talking to yourselves (...), give up repackaging design within design (*codesign*) and start talking to other people, other disciplines; broaden your gaze (beyond the design process, design objects and design’s current economic positioning), engage the complexity of design as a world-shaping force and help explain it as such.”, (p. 3).

<sup>61</sup> “Design ethics is massively underdeveloped and even in its crudest forms remains marginal within design education.”, (p. 3).

<sup>62</sup> “We are never just users; we are always equally used.”, (p. 24).

<sup>63</sup> “a means to secure and maintain a qualitative condition of being over time.”, (p. 43).

do progresso socioeconômico e político que atendam às necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras satisfazerem as suas próprias necessidades.”<sup>64</sup>. O autor critica essa idéia, pois está ligada diretamente ao crescimento econômico, utilizando recursos naturais para garantir a qualidade de vida das futuras gerações. Para ele, “Claramente, a idéia de equidade entre gerações do Relatório de Brundtland precisa estar subordinada às equidades entre espécies e culturas.”<sup>65</sup>.

Uma segunda crítica feita é sobre a idéia de que o futuro está assegurado através de um crescimento econômico contínuo, o que representa uma manutenção do *status quo*. “O Relatório de Brundtland também falha em reconhecer que as formas de trocas dentro do capitalismo e sistemas ecológicos são incomensuráveis – essa é a condição que serve de base a um número enorme de ‘problemas ambientais’”<sup>66</sup>. O capitalismo, para Fry, precisa passar por mudança de paradigma tendo o design papel chave nessa transformação (p. 43). Fry enfatiza que esse relatório não trouxe nenhuma definição conceitual ou algo praticável na realidade.

Por outro lado, o *sustain-ability* é um processo, mais do que um objetivo final, onde tudo aquilo que o apóia e o prolonga excede o aquilo que o nega, (p. 43). Trata-se de “uma aceitação do desejo antropocêntrico – é sobre ‘salvar a humanidade’ salvando aquilo que nós coletivamente dependemos (logo, isso refuta o engano de ‘salvar o planeta’) e implica mudanças nos processos pelos quais nossas vidas são sustentadas.”<sup>67</sup>. O *sustain-ability* não é algo que tenha apenas uma forma ou expressão, pois de acordo com Fry, a biodiversidade é fator importante para esse processo, pois a singularidade, tal como em uma monocultura, é um perigo para o todo, (pp. 91. 92). O autor resume *sustain-ability*: “pode ser entendida como a base ética e conceitual para todas as práticas (incluindo o design) redirecionando e refazendo meios materiais e

---

<sup>64</sup> “those paths of social economic and political progress that meet the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs.”, (pp. 41, 42).

<sup>65</sup> “Clearly, the Brundtland Report’s idea of intergenerational equity needs to be subordinated to interspecies and intercultural equity.”, (p. 42).

<sup>66</sup> “The Brundtland Report also fails to acknowledge that the forms of exchange within capitalism and ecological systems are incommensurate – this is the condition underpinning an enormous number of ‘environmental problems.’”, (p. 44).

<sup>67</sup> “an acceptance of anthropocentric desire – it is about ‘saving humanity’ by saving what is collectively depend upon (thus it refuses the deception of ‘saving the planet’) and it implies changing the processes by which our lives are sustained.”, (p. 44).

intelectuais para avançar o momento e o processo que é o *Sustainment*.”<sup>68</sup>. Então, designers deveriam deixar as necessidades do mercado em segundo plano dando maior importância ao projeto político-ético de buscarmos o *Sustainment*, (p. 46) – o modo como o autor nomeia o processo de mudanças do *sustain-ability*.

Tal processo vai além de um olhar apenas sobre a tecnologia, mas abrange uma perspectiva cultural. Fry lembra que “A natureza da tecnologia é inerentemente dialética – é ao mesmo tempo insustentável e sustentável, traz o que dependemos para sermos e leva-o embora.”<sup>69</sup>. O autor critica que muitas ações em design que tentam ser verdes/sustentáveis se baseiam em tecnologias criadas ou modificadas para gerarem sustentabilidade, o que segundo Fry a reduz para um ponto final - algo que pode ser atingido e sua estabilidade mantida - tudo dentro de um processo administrativo, (p. 184).

O ponto fundamental para entender o conceito de *Sustainment* vem do que Fry chama de “*dialectic of Sustainment*”. “Nós existimos pela virtude de sermos criativos e destrutivos”<sup>70</sup>, contudo, “existe (...) uma enorme diferença entre não saber e saber esse fato e assim fazer decisões críticas na luz do conhecimento”<sup>71</sup>. Para seguir no *Sustainment* é preciso identificar o que precisa ser destruído ou criado, encontrando os meios apropriados para ambos (p. 205). Além disso, esse processo necessita de uma mudança de postura em relação ao modelo econômico – com seu apelo do eterno crescimento - ao qual estamos acostumados.

Três pontos sobre o *Sustainment*:

“(1) é solto da lógica do capitalismo de crescimento eterno

(2) reconhece a inevitabilidade da dialética do *Sustainment* (...)

---

<sup>68</sup> “can be understood as the ethical and conceptual underpinning of all practices (including design) redirecting and remaking material and intellectual means to advance the moment and process that is the *Sustainment*.”, (p. 46).

<sup>69</sup> “The nature of technology is inherently dialectical- it is both unsustainable and sustaining; it brings what we depend on into being and it takes it away.”, (p. 199).

<sup>70</sup> “We exist by the virtue of being creative and destructive.”,(p. 44).

<sup>71</sup> “there is (...) an enormous divide between not knowing and knowing this fact and thereafter making critical decisions in the light of knowledge”, (p. 201).

(3) reconhece que nosso ser é finito e nossa existência coletiva é diretamente relacionada ao *sustain-ability* das nossas futuras ações”<sup>72</sup>

O papel do design nesse contexto é reinstitucionalizado por se tornar o meio pelo qual a ética – como ator do *sustain-ability* - se incorpora na prática das coisas, sendo um meio de ação, de apoiar a comunidade e de retrabalhar a cultura. Para Fry, “‘good design’ is futuring.”, (p. 118).

*Futuring* para o autor se refere a ganharmos tempo, enquanto *defuturing* é a perda de nosso tempo finito. Ao dizer que bom design é *futuring*, afirma-se que está se criando tempo, uma visão a longo prazo. O principal objetivo dessa visão de design é diminuir nossa taxa de *defuturing* e redirecionar-nos para um padrão mais sustentável, (p. 6).

Criar um futuro implica dois pontos: cuidar do ser e cuidar das condições onde esse ser vive, (p. 113). Fry diferencia o *ser (being)* do “*ser-no-mundo*” (*being-in-the-world*) e reforça esse pensamento ao dizer que nós não somos seres que simplesmente existimos *nesse* mundo, mas que somos seres *desse* mundo. “Para o ser sustentar qualquer coisa, ele primeiro tem de se sustentar. O mundo do ser é, claro, um mundo dos outros.”<sup>73</sup>. Nossas condições para estarmos no mundo (“sermos-no-mundo”) dependem de fatores sociais e biofísicos. Nós precisamos dos outros para poder existir: “Nós não podemos nos sustentar sem eles, não temos futuros sem os outros.”<sup>74</sup>, essa compreensão é que nos leva ao conceito de comunidade, que de acordo com Fry pode ser descrita como:

“Comunidade é uma ecologia – nossa ecologia. Não somente ela tem sido destruída pela atomização da humanidade através do culto da individualidade, mas também por um grupo de outras poderosas forças perturbadoras, incluindo: a dessocialização do prazer através dos crescentes *commodities* tecno-culturais para serem utilizados em casa; a mobilidade de trabalho nacional e global; a implosão de muitos sistemas de crença (religioso e secular) e a economia de

---

<sup>72</sup> “(1) is cut loose from developmental capital logic of perpetual growth; (2) recognizes the unavailability of the dialectic of sustainment (which means it recognizes that entropy/unsustainability/destruction are unavoidable); and (3) registers that our being is finite and that our collective existence is directly related to the sustain-ability of our futuring actions.”, (p. 185).

<sup>73</sup> “For the self to sustain anything, it first has to sustain itself. The world of the self is, of course, a world of others.”, (p. 113).

<sup>74</sup> “We cannot be sustained without them; we have no future without others.”, (p. 113).

desejos manufaturados que obscurece as necessidades fundamentais para o bem-estar social. Não é surpreendente que os traços mais fortes de comunidade reside em espaços dos necessitados, onde o capital não é totalmente hegemônico, espaços como as vastas e espalhadas cidades não planejadas que crescem em torno de centros urbanos em ‘novas nações em desenvolvimento’, constituindo o que Mike Davis chama de ‘Planeta das Favelas’<sup>75</sup>.

Nesse momento, para caminharmos para o *Sustainment*, precisamos que esse senso de comunidade faça sua parte, podendo e devendo, segundo o autor, ser a voz dos contestadores da hegemonia capitalista, (p. 114).

Como prática importante para que haja mudanças, Fry expõe a idéia de *redirection* (redireção) em busca do *Sustainment*. Trata-se de uma proposição profundamente política e baseada em dois movimentos: (1) redirecionamento de todas as práticas que atuam para manter o sistema insustentável e (2) novos redirecionamentos que tragam mudanças ao *status quo* para uma economia, estrutura social, cultura e ordem política do *Sustainment*. “No final das contas, isso implica uma reestruturação do *habitus* pelo design, levando maiores transformações culturais.”<sup>76</sup>. Tal redirecionamento não chega a ser uma revolução – não há uma ruptura total com o que temos hoje -, mas é algo mais radical que uma reforma.

Para um indivíduo existem três sentidos maiores na busca por essa forma de atuação: 1) aceitação da responsabilidade por sermos antropocêntricos, 2) um desejo de inovar e um esforço para estabelecer condições solidárias entre outros redirecionadores, e 3) uma nova prática política. Já para um designer que pratique o redirecionamento, esse precisa ser líder, ter iniciativa e saber também reagir. Precisa de coragem e saber lidar com a insegurança e perda dentro de sua própria carreira. Fry aponta a importância do design como instrumento político – “Entendendo que o design é político – o que

---

<sup>75</sup> “Community is an ecology – our ecology. Not only has it been ravaged by the atomization of humanity via the cult of individuality but also by a cluster of other powerful disruptive forces, including: the desocialization of pleasure through the rise of home-based techno-cultural commodities; the national and global mobility of labour; the implosion of many systems of belief (religious and secular) and the economy of manufactured wants obscuring recognition of the fundamental need for social wellbeing. Not surprisingly, the strongest traces of community reside in spaces of the needy where capital is not fully hegemonic, spaces like the vast, sprawling, unplanned cities that grow-up around urban centres of ‘newly developing nations’ constituting what Mike Davis calls ‘The Planet of Slums’”, (p. 114).

<sup>76</sup> “Ultimately, it implies a restructuring of *habitus* by design, this leading to major cultural transformations.”, (p. 47).

significa que sempre serve a uma linha ideológica particular<sup>77</sup>, - e de mudança sociocultural. Nessa visão, o designer pode ser um líder na prática do redirecionamento adotando e desenvolvendo estratégias eficazes nesse novo contexto. E nesse novo contexto, estilo de vida e cultura irão mudar, como roupas, comida, o quanto de recursos precisamos para manter nosso padrão de vida, a relação com o ar livre, como e quanto viajamos e os tipos de feriados que temos e para onde vamos são exemplos das muitas possíveis mudanças enumeradas pelo autor, (p. 173).

A política é criticada quando Fry menciona que existem duas vertentes que ocupam todos os regimes políticos: “(1) uma política de *defuturing* recusa ou negligencia para, fundamentalmente, servir ao bem comum e assegurar o bem-estar da sociedade como um todo (...) e (2) um expediente político comprometido a sustentar o insustentável (seja nas áreas biofísica, social ou econômica) para tentar sustentar a si próprio<sup>78</sup>. Fry argumenta que é preciso haver uma ditadura do *Sustainment*, o que não é para ele um fascismo ecológico, mas sim uma poderosa reiteração de que “sem *sustainability* não temos nada<sup>79</sup>”.

Fry critica duramente o modelo econômico que temos hoje, o entendimento de desenvolvimento que deprecia a tradição, a globalização como padronização de metas para todo o planeta, as desigualdades sociais, além de problemas ambientais. De acordo com ele “o discurso do desenvolvimento situa-se dentro de um teatro global de carnificina e ecocídio, amplificado pelas ‘conquistas’ tecnológicas da revolução industrial<sup>80</sup>. Na busca pelo *Sustainment*, o autor argumenta que devemos deixar de lado o eurocentrismo, perceber lições e soluções que podemos tirar de culturas marginalizadas que podem ser pontos chave para que esse processo de mudança ocorra, (p. 103).

---

<sup>77</sup> “Understanding that design is political - which is to say that it always serves a particular ideological master”, (p. 56).

<sup>78</sup> “(1) a defuturing politics that refuses or neglects to fundamentally serve the common good and secure the well being of society as a whole (...); and (2) an expedient politics committed to sustaining the unsustainable (be it in the domains of the biophysical, social or economical) so it may continue to sustain itself.”, (p. 48).

<sup>79</sup> “without sustain-ability we have nothing”, (p. 48).

<sup>80</sup> “the discourse of development is situated within a global theatre of carnage and ecocide, amplified by the technological ‘attainments’ of the industrial revolution.”, (p.94).

Fry critica o sistema em que vivemos ao mencionar que “a cultura do racionalismo Ocidental que se tornou dominante global, falhou totalmente em compreender e responder à inata e, posteriormente, ampliada propensão da centralidade humana em direção a ser insustentável.”<sup>81</sup>. Afirma ainda que mesmo com todos os problemas ambientais que temos hoje e que continuam se agravando, não reconhecemos esse estilo de vida destrutivo e nem redirecionamos nossas práticas. De acordo com Fry nós somos muitos, altamente dependentes dos mundos que criamos e prejudicamos demasiadamente o meio ambiente - por si só, a natureza não pode nos sustentar.

O autor argumenta que a cultura está sendo vendida no mercado e que em essência, está se tornando – ou já se tornou – daquilo que nos poderia fornecer meios para nosso *futureing*, em algo superficial e transitório, no pior dos casos em algo relacionado com o *defutureing*, (p. 116). Fry ainda argumenta que temos necessidades e desejos, mas em nossa sociedade muitos dos nossos desejos acabam se tornando necessidades. Para ele, precisamos quebrar essa tendência e nos voltarmos para uma vida mais simples e moderada para que tenhamos a possibilidade de termos um futuro. Então, para que possa ocorrer o processo do *Sustainment* precisamos de uma mudança cultural, carregando consigo a prática do redirecionamento, da ética, política e design reinstitucionalizado, (p. 117).

Voltando ao conceito de redirecionamento, Fry esclarece que foi influenciado pelo pensamento de Aristóteles sobre ética. Nesse caso, a ética não é algo visto somente partindo de um indivíduo que age eticamente, mas além do sujeito poder agir dessa maneira, ele também pode ser direcionado por “*ethics materialized*”. “Esse pensamento nos torna aptos a reconhecer que objetos, coisas imateriais, outros não seres humanos e ambientes podem ter agência ética”<sup>82</sup>. Dessa forma, as pessoas podem sofrer mudanças - receber mensagens - a partir de coisas materiais ou imateriais. Então, “essas observações nos levam a habilidade de ver conexões entre a ética materializada, práticas de redirecionamento e concepção ontológica. Esse potente trio de forças pode ser levado

---

<sup>81</sup> the culture of Western rationalism that came into global dominance totally failed to comprehend and respond to the innate and subsequently amplified propensity of human centredness toward being unsustainable.”, (p. 2).

<sup>82</sup> “This thinking enables us to recognize that objects, immaterial things, non-human others and environments can all be given ethical agency.”, (p. 51).

a todos os objetos e coisas que povoam o *habitus* a partir do qual o sujeito se constitui.”<sup>83</sup>.

Duas práticas em redirecionamento são relevantes: *elimination design* e o *recoding*. No primeiro caso, pode ser a total eliminação de uma produção, o corte de elementos determinados ou também a redução de materiais ou produtos para manter uma atividade através de outras maneiras, (p. 74). Fry nomeia diferentes tipos de eliminação: *functional substitution* (troca do uso de uma tecnologia de alto impacto para uma de menor impacto, mesmo que seja feita uma substituição por antigas tecnologias), *product multipurposing* (reprojetar inúmeros projetos em design que promovem algum desperdício, como o caso da água jogada fora por aparelhos de ar-condicionado e o uso de água potável para dar descarga), *dematerialization* e *rematerialização* (o primeiro se refere a evitar a materialização de algo; o segundo é a substituição do trabalho humano por máquinas/ferramentas em uma abordagem inteligente), *symbolic devaluation* e *destruction of sign value* (é a destruição de um valor simbólico, de um valor cultural de produto/serviço do mercado que se mostre insustentável, pois se as pessoas compram muitas vezes pela marca, a destruição de tal valor pode ser essencial para que se pare de consumi-la) e *prohibition* (indústrias, produtos e serviços que não deveriam existir, “liberdade da escolha do mercado é subordinada a essa condição primária [Sustainment]”<sup>84</sup>.

*Recoding* centra-se na transformação do valor de objetos, imagens, estruturas, espaços, serviços e organizações (p. 81). Tem a ver com a prática da eliminação de *symbolic devaluation e destruction of sign value*, mas vai além. “Tem dois objetivos claros: a exposição do insustentável e a declaração dos meios do *Sustainment*.”<sup>85</sup>. Pode ser entendido como uma nova codificação de produtos/serviços aos quais estamos acostumados, porém que poderiam ser idealizados de outras maneiras. Segundo Fry, o design gráfico é o que mais tem possibilidades nessa área apesar de ainda ser algo pouco percebido pelos profissionais e pela maioria dos clientes, que não têm essa visão de mudança. Projeto de produto e arquitetura também podem repensar suas atividades,

---

<sup>83</sup> “These remarks lead us to the ability to see connections between ethics materialized, redirective practice and ontological designing. This potent trio of forces can be brought to all those objects and things that populate the *habitus* out of which the subject is constituted.”, (p. 51).

<sup>84</sup> “freedom of market choice is subordinate to this primary condition [Sustainment].”, (p. 80).

<sup>85</sup> “It has two clear objectives: the exposure of the unsustainable; and the declaration of means of Sustainment.”, (p. 82).

promovendo sustentabilidade em produtos que não façam parte apenas de um nicho de mercado e pensando em como lidar com questões futuras, como as relacionadas ao aquecimento global e a necessidade de rever a distribuição populacional. Essas atividades enfatizam o ponto de vista do autor em ressaltar o lado político do design.

Existem muitas perguntas fundamentais para se começar a pensar ao fazer redirecionamentos, mas a apontada como mais importante é “o que, nesse contexto, é insustentável?”<sup>86</sup>. Para realmente descobrir a causa de um problema e também para pensar qualquer processo, uma análise “relacional” deve ser feita. Essa análise se refere ao termo *relationality*, que Fry emprega para explicar “a complexidade dinâmica das causas interconectadas e multidirecionais enquanto criam maiores ou menores mudanças na totalidade ecológica. (...) *relationality* contrasta diretamente com a noção linear causa e efeito, que tem sido uma característica dominante no racionalismo Ocidental”<sup>87</sup>. Ou seja, é a apresentação de uma possibilidade de observação de uma ação sob um ponto de vista mais amplo do que um pensamento linear. Um exemplo que o autor utiliza para mostrar o que poderia ter sido pensado em termos de *relationality* foi um estudo de caso sobre o automóvel – perpassando sua trajetória, relações e conseqüências. Em síntese, essa idéia propõe pensarmos o que poderia ter sido antecipado, de modo razoável. O que ele tenta expor é que o design pode ser visto não apenas como produto final, mas como processo (cheio de implicações no decorrer do tempo), que podemos aprender muito olhando para o passado, fazendo perguntas chave e formulando “*critical fictions*”, passando a contemplar o que poderia antes não ser percebido. Esse exercício seria eficiente para alterar o formato final de um produto e mesmo repensar sua efetiva criação ou não.

Como exemplo dos conceitos que foram explicados, Fry expõe um concurso internacional de conceito em design chamado *Boonah Two*, em 2007, que tinha como objetivo a formulação de uma cidade sustentável. Além da perspectiva de ser projetada como auto-sustentável e utilizando tecnologias para conseguir suprir suas demandas, também contou com o entendimento do processo do *Sustainment*, que abrange não somente a construção, a forma da cidade, mas também sua economia e modo de

---

<sup>86</sup> “what, in this context, is unsustainable?”, (p. 57).

<sup>87</sup> “the dynamic complexity of interconnected and multidirectional causes as they create major or minor changes in the ecological totality. (...) *relationality* contrasts directly with the linear notion cause and effect which has been such a dominant feature of Western rationality.”, (p. 31).

governança. Como metodologia foi adotada o *designing-in-time* (explicado nos próximos parágrafos), que serviu como exercício para observar probabilidades futuras no caso de mudanças climáticas, necessidades ambientais e sociais, redistribuição da população, mudanças tecnológicas, etc. (p. 62). Como base para esse projeto estão as idéias de fazer design para mudança do *habitus* e pensando no *designing relationally*.

Fry afirma que todos - designers institucionalizados ou não -, podemos fazer mudanças que sejam de caráter de redirecionamento. E complementa:

“Dizer isso implica em algo substancial – não significa dicas para ‘viver sustentavelmente’ – como trocar lâmpadas incandescentes da casa por outras fluorescentes, usar restos de cozinha para compostagem, (...). Enquanto essas coisas valem a pena de serem feitas elas não são suficientemente redirecionadoras do *status quo*.”<sup>88</sup>

O primeiro passo para agir no sentido do redirecionamento é ser crítico e saber suas limitações e habilidades, “se você não pode redirecionar a si próprio, você não está apto a ser um redirecionador”<sup>89</sup>. A seguir, o indivíduo – lembrando que todos somos insustentáveis, mas tomando uma atitude com relação ao futuro – deve fazer mudanças estruturais em sua vida: reduzir sua pegada ecológica e dar exemplo para outros (não pelo sacrifício, mas pela “qualidade” ganha, (p. 226)). Então, através de uma autocrítica, a pessoa poderá avaliar o que poderá mudar, quais são suas oportunidades para tanto, colocar em prática de novas ações, observar o tempo.

Fry apresenta de modo breve o estado da prática do design. Primeiro, ele aponta que existe um *design democracy* onde mais e mais pessoas podem utilizar programas de computador para praticar design em um nível muito superficial. Isso significa que decisões em design são afastadas dos profissionais e deixadas para gerentes em design – o que pode ser compreendido como programadores. O problema principal neste caso não é o de mais indivíduos poderem fazer um tipo de design, mas segundo o autor, é que se faz uma produção banal, reduzida a aparência e estilo, (p. 6). O que faz com que sua percepção se afaste do que uma coisa *é* e *faz* para apenas aparência.

Em um segundo apontamento - mas até com maior relevância -, Fry expõe a cumplicidade do design em se acrescentar às forças crescentes da insustentabilidade, (p.

---

<sup>88</sup> “To say this implies something substantial – it does not mean more 'living sustainably' tips – like replacing the household's incandescent lamps with compact fluorescents, composting kitchen scraps, (...). While such things are worth doing they are not sufficiently redirective of the status quo.”, (p. 224).

<sup>89</sup> “if you cannot redirect yourself you are unlikely to be redirective.”, (p. 217).

7). Contudo, o autor reconhece que desde 1990 tem se tentado formas de design sustentável, mas que elas ainda estão em seu início e que nossos desafios para criar a sustentabilidade só têm aumentado.

Fry critica cinco pontos chave na atuação de designers – (1) salvação pela tecnologia, (2) design para sustentabilidade, (3) de produtos para serviços, (4) “consumo sustentável” e design, e (5) design humanitário - e os contrasta com uma posição de *sustain-ability* e redirecionamento. A visão que acredita essencialmente na (1) salvação pela tecnologia como solução para nossos problemas de sustentabilidade leva a idéia do tripé ambiental-social-econômico. Contudo, de acordo com o autor, esse tipo de entendimento não é resolvido teoricamente e desarticulado do ponto de vista relacional.

Sobre (2) design para sustentabilidade, o autor discute que esse tipo de design foca muito no objeto (materiais, energia gasta, capacidade de ser reciclado, etc.), mas deixa de lado questões como saber de que modo esse objeto vai promover relações e efeitos. Fry dá o exemplo que um prédio verde pode ser provedor de maior insustentabilidade do que um prédio feito de maneira insustentável. Suas conseqüências dependem não somente da natureza da construção, mas como as pessoas o utilizam e sua finalidade. Quanto ao modelo em ecodesign, “cradle to cradle” (quando se pensa no ciclo de vida completo de um produto, na busca por um processo de *(re)cycling*), Fry afirma ser positivo para casos como o de produtos não duráveis, porém esse modelo não questiona o volume de produtos produzidos, pode apoiar o modelo de crescimento econômico eterno, não distingue entre produtos duráveis ou não, e, principalmente, não discute se um produto deveria ou não ser eliminado pelo design.

Sobre (3) “de produtos para serviços”, Fry lembra que este modelo foi muito interessante há uma década atrás, com a idéia de serviços, compartilhamento e imaterialização (*email, e-books*) substituindo produtos. “O argumento para serviços e compartilhamento deslocar produtos não acabou ainda, mas nada disso tem sido fácil como esperado”<sup>90</sup>. O autor argumenta que questões de conveniência, demanda concentrada em alguns dias (carro para passear em feriados) e o apego individual que temos às nossas coisas são obstáculos a serem vencidos.

Quanto ao (4) “consumo sustentável” e o design, Fry afirma:

---

<sup>90</sup> “The argument for services and sharing displacing products is not over yet but none of it is easy as expected.”, (p. 190).

“A complexidade da dimensão metabólica do consumo e da sua relação entre o *defuturing* e o consumismo foi negligenciada, até mesmo quando impactos ambientais são reconhecidos por serem conectados ao modo como sociedades modernas organizam as relações sociais do consumo, bem como, o consumo”<sup>91</sup>.

Esse tipo de visão não leva em consideração a complexidade de meios naturais e artificiais, não reconhece a centralidade do antropocentrismo para a insustentabilidade e não percebe o design em relação ao problemas e soluções (p. 193). Além disso, o discurso do consumo sustentável não contesta a visão do crescimento econômico perpétuo, apoiando muitas vezes o modelo insustentável.

Ao discutir o (5) design humanitário, Fry questiona que “ao invés de estantes pré-fabricadas (sejam eles de material ou estilo apropriado) ou estruturas projetadas por estrangeiros (não importa o quão bem recebidos), o que era realmente necessário era infra-estrutura e materiais locais para construção.”<sup>92</sup>. Ele argumenta que esse tipo de visão crítica não costuma atrair a atenção de arquitetos, exibidores de feiras e patrocinadores.

Quanto ao *design intelligence*, este hoje é muito pouco desenvolvido e se atém a um universo reduzido, “é uma exploração de como as coisas vêm a ser e a agir, além da mera função como objetos materiais ou imateriais”. E continua: “Ao invés de iluminar questões fundamentais sobre design, seres humanos e o fazer e desfazer mundos, a maior parte de teoria em design tem uma visão muito estreita e reduzida.”<sup>93</sup>. Precisamos de um novo tipo de *design intelligence* que leve em conta os seres humanos e sua necessidade de usar cada vez mais recursos naturais. Esse *design intelligence* seria a apreensão das características de forma e conteúdo do design e seria como um tipo de conhecimento adquirido por todas as pessoas, assim como hoje é essencial aprender o sistema alfa-numérico para se adaptar ao mundo moderno. “*design intelligence* poderia

---

<sup>91</sup> “The complexity of the metabolic dimension of consumption and the relation between defuturing and consumerism become overlooked, even when environmental impacts are acknowledge to be linked to the way modern societies organize the social relations of consumption as well as consumption.”, (p. 193).

<sup>92</sup> “rather than prefabricated shelters (be they of appropriate materials or style) or structures designed by outsiders (no matter how well received) what was actually needed was infrastructure and local building materials.”, (p. 194).

<sup>93</sup> “it is an exploration of how things come into being and act beyond their mere function as material or immaterial objects.”, “Rather than illuminating fundamental questions about design, human beings and the making and unmaking worlds, most design theory has a very narrow, reductive focus.”, (p. 12).

dispor de meios para fazer julgamentos cruciais sobre ações que poderiam aumentar ou diminuir o potencial de *futuring*.<sup>94</sup>

Mais comentários e críticas sobre essa carreira são feitos, como se percebe quando o autor aponta a falta de senso crítico de muitos profissionais (“muitas vezes inflado e muito dentro da moldura do design como um serviço, e o diálogo interno da ‘profissão’<sup>95</sup>), como questões de design são muitas vezes reduzidas ao lado estético ou funcional, e o foco de atenção vai para alguns designers heróicos, ícones e objetos – reforçando a ligação entre design e tecnologia. Fry reconhece que existem designers atentos e responsáveis pelo lado socioambiental, mas eles se encontram dispersos dentro de um modelo orientado pelas grandes corporações (p. 120).

Quanto à falta de senso crítico e de responsabilidade de designers, Fry afirma que se trata mais de uma crítica à educação em design e à limitada produção de textos críticos sobre o tema. O autor afirma também que apesar de termos bons educadores na área, existem mais maus educadores ainda, que reduzem o design apenas à técnica. Fry aponta que autores e pesquisadores em disciplinas como História do Design, Estudos de Design, Teoria, Gestão e Filosofia, poderiam ter espaço dentro das instituições de ensino. Crítica a postura do ensino de História do Design ser algo que apresenta o assunto de modo descontextualizado, dando ênfase a estilos artísticos, momentos históricos ou estéticos, sem levar em consideração o impacto socioambiental e sua capacidade de mudança através de micro-impactos (p. 122). Uma disciplina que pode ser uma saída para que haja maior debate é a Filosofia do Design, pois: “tem a habilidade para perguntar as questões mais críticas da natureza do design (...) também tem o potencial de aumentar consideravelmente o diálogo entre outras disciplinas, não menos importante em questões éticas.”<sup>96</sup>

Fry alerta designers para que observem seu trabalho além da simplicidade binária entre objeto e usuário. Tem de se pensar mais amplamente em todas as relações possíveis que aquela criação acarreta e poderá acarretar em cenários futuros. É imaginar

---

<sup>94</sup> “design intelligence would deliver the means to make crucial judgements about actions that could increase or decrease futuring potential.”, (p. 12).

<sup>95</sup> “often inflated and very much within the frame of design as a service and the internal dialogue of the ‘profession’.”, (p. 120).

<sup>96</sup> “it has the ability to ask the most critical questions of the nature of the design (...) it also has the potential to considerably increase the dialogue with other disciplines, not least on the issues of ethics.”, (p. 123).

sua criação desde a relação de concepção e produção, passando por toda sua cadeia, seu uso e reuso com o tempo. Para o autor, *designing-in-time* é um meio de se pensar de modo diferente daquele ao qual estamos acostumados – um método de mudança -, porém não se trata de uma maneira de querer prever o futuro, pois “envolve o exame em detalhes do que é provável, ou poderia ser, de modelar possibilidades futuras positivas ou negativas e posteriormente, decidir o que poderia ou não, ser levado em conta dentro do design em uma base de precaução.”<sup>97</sup>. É um desafio para a arquitetura e o design perceberem que nós temos um futuro finito e que nossa existência tem a ver com o modo como agimos nesse mundo material. O reconhecimento do *design-in-time* é importante para a prática ao aprender a fazer design “do futuro para o presente” (p. 147), ou seja, projetando e criando percebendo nossas responsabilidades e possíveis conseqüências.

Uma das possibilidades de atuação nesse sentido é através do *futureing scenario*, que de acordo com o autor “não requer uma quantidade considerável de tempo e pesquisa, mas habilidade e prática. A base para *futureing scenarios* não é ‘o que será’ ou mesmo ‘o que poderia ser’, mas ‘que potencialidades imploram interrogação’<sup>98</sup>. Então, precisa-se observar o que no presente e no futuro são fatores determinantes, usando o conhecimento para elaborar um projeto de longo prazo. Isso, segundo Fry, tem dois pontos importantes: impactos precisam ser pensados dentro da noção de um presente continuamente modificado e o desenvolvimento de um cenário tem que ser relacional – indo além de uma visão linear, pensando em tudo que esteja envolvido em determinado processo. Pensar no futuro é pensar dentro de um futuro possível, não em fantasias. Para tanto, é preciso haver muitas equipes de design trabalhando, mobilização do *design intelligence*, redirecionamento, planos de implementação (p. 150). Mas, Fry faz uma ressalva:

“A afirmação aqui não é que designers (e desse modo, o design) magicamente adquirem posições de ordem superior, mas ao contrário, eles aprendem como desenvolver e desdobrar estratégias políticas de maneira a ganhar *status* de direcionadores, comparável

---

<sup>97</sup> “it involves examining in detail what is likely to, or could, shape future positive or negative possibilities and thereafter deciding what should, or should not, be factored into design activity on a precautionary basis.”, (p. 58).

<sup>98</sup> “not only requires a considerable amount of time and research but skill and practice. The basis of futureing scenarios is not ‘what will be’ or even ‘what might be’ but ‘what potentialities beg interrogation’”, (p. 147).

com aqueles que atualmente estabelecem agendas futuras – políticos, legisladores e líderes de corporações.”<sup>99</sup>

Em seus métodos para mudanças, Fry diferencia *design scenarios* – denominado como *conventionally progressive* – e *scenarios of design – radical*. Sobre *design scenarios*, o autor afirma que este termo tem tido importância ao se juntar à idéia de *sustainability*. Fry não poupa críticas e comentários sobre a exibição *Sustainable Everyday: Scenarios of Urban Life*, liderada por Ezio Manzini e François Jégou, que fez parte da Triennale de Milano, em 2003. A primeira ressalva feita é que este projeto tem como base o modelo de sustentabilidade abordado pelo relatório de Brundtland - já criticado por Fry - além da idéia de diminuição de consumo de recursos em um fator de dez (utilizar dez vezes menos recursos para tudo o que é produzido). Em seu resumo: “A abordagem do *Sustainable Everyday* segue a corrente principal e dominante do modelo de sustentabilidade ‘pegue seu bolo e coma-o’ e o design sustentável, no qual melhoramentos em ‘bem-estar’ e ‘qualidade de vida’ chegam via mercado e pela extensão da lógica do capital através de novos meios de desenvolvimento.”<sup>100</sup>. Afirma que esse tipo de estratégia diminui a escala e a natureza dos problemas que virão, e que apesar das boas intenções, que é preciso se perguntar se essa estratégia é inadequada ou mesmo ética, (p. 152). Ressalta que um projeto que precise de muito dinheiro para ser realizado, dificilmente conta com patrocinadores com intenções mais radicais.

O foco dessa exibição era a diminuição do lixo, o apoio à reciclagem, à energia renovável e a redução de demanda de consumo. Para o autor, isso delimitou a visão dos *workshops*, citando os seguintes exemplos expostos na oficina: escritórios de compartilhamento de tempo (Japão e EUA), redes na comunidade (Coréia) e serviços que envolvem o uso de bicicletas em cidades (China), (p. 153). Apesar de Fry reconhecer que esta experiência foi interessante para os participantes, conclui que o “que foi apresentado não foi nada muito empolgante e não foi o tipo de coisa que faz

---

<sup>99</sup> “The claim here is not that designers (and thus design) magically acquire positions of higher order leadership but rather that they learn how to develop and deploy political strategies so as to gain comparable status as setters of direction to those who currently establish future agends – politicians, policymakers and corporate leaders.”, (p. 150).

<sup>100</sup> “Sustainable Everyday's approach follows the mainstream and dominant ‘have your cake and eat it’ model of sustainability and sustainable design whereby improvement in ‘wellbeing’ and the ‘quality of life’ come via the market place and the extension of capital logic via new developmental modes.”, (p. 152).

faiscar a imaginação ou motivar ativismo.”<sup>101</sup>. Ainda afirma que as soluções empalideceram diante dos problemas, mesmo que dentro do “modelo de mudança e ação ‘deixe um milhão de flores florescerem’”<sup>102</sup> e que faltou abordagem das seguintes questões: produtividade e população, a explosão de cidades e suas economias informais com sua imensa criatividade para gerar soluções sustentáveis em design e a interface com a área rural.

Por outro lado, *scenarios of design* pode ser visto como um meio de integrar atores, contextos, conhecimentos e pessoas com vontade de ser agentes da mudança. Através dele pode-se ter uma visão política que nos ajude a aprender e uma confrontação afirmativa com a ética, (p. 153). É um modo que possibilita diálogo e crítica, não se focando em utopias, mas em como se chegar a determinados objetivos ao explorar métodos e possibilidades de como as coisas poderiam ser.

Outro método que pode ser utilizado no processo do *Sustainment* de Fry é o de se observar o passado, aprender com ele e aplicá-lo no presente. Para exemplificá-lo, utiliza-se de dois casos, um da China e outro do Brasil. O da China fala sobre conhecimentos antigos sobre arquitetura que podem ser estudados para serem aplicados no presente por terem qualidades interessantes ao contexto em que vivemos – como o caso de peças arquitetônicas que podem ser rapidamente desmontadas e depois recicladas. No Brasil, apresentou-se a história sobre carvoarias que poluíam e utilizavam trabalho escravo, em um exemplo de como podemos repensar estratégias, redirecionamentos e sustentabilidade.

Outros métodos de mudança dentro das atividades de design são expostos: *platforming*, *returned briefs* e *new teams*. *Platforms* se refere a uma estratégia em que uma empresa pode abrir uma plataforma com novas possibilidades de atuação, visando o *futureing*. Quanto ao *return brief*, este é uma forma mais radical de retornar e discutir questões que um cliente passou por *briefing* para um designer ou arquiteto. Em realidade um *return brief* é uma tentativa de praticar o redirecionamento, com argumentação que convirja *sustain-ability* e os interesses do cliente, aliado a elegância no modo como comunicar essa idéia. “Todo o exercício precisa ser bem pesquisado, a estratégia e as opções encaminhadas devem ser completamente coerentes, e a retórica

---

<sup>101</sup> “what was finally presented was not very exciting and not the kind of stuff to spark imaginations or motivate activism.”, (p. 153).

<sup>102</sup> “‘let a million flowers blossom’ model of change and action.”, (p. 153).

empregada precisa ser totalmente apropriada ao cliente.”<sup>103</sup>. Em relação ao *new teams*, Fry observa um novo tipo de trabalho em equipe, que vai além do pragmatismo dentro de uma zona de conforto de seu conhecimento e dos trabalhos em equipe como conhecemos. Ele observa que a prática de redirecionamento em busca do *sustain-ability* pode ser um grande motivador para que haja colaboração nesse outro modelo de atuação engajado, (p. 135). A palavra que Fry utiliza para definir essa nova conexão de uma equipe é *commitment* (compromisso) e enfatiza que “o ponto desse tipo de ação não é fundamentalmente sobre ‘salvar o planeta’, mas iniciar aquelas mudanças ontológicas que estabelecem a pessoa como um agente de mudança comprometido com o *Sustainment*.”<sup>104</sup>.

Como proposta, Fry afirma que designers precisam trabalhar fora de modelos convencionais como fornecedores de serviços, mas passando a *service providers* ao **transformar as relações** entre designer, cliente e usuário (p. 195). O designer deve atuar em equipe, deixando de agir individualmente, o que pode tomar variadas formas, podendo ser um grupo multidisciplinar sentado em uma mesa, uma rede que trabalhe na mesma questão, pessoas de diversas áreas e com visões sociais, políticas e econômicas diferentes, entre outras possibilidades (p. 195). Esses grupos devem atuar numa perspectiva diferente da colocada pelo Relatório de Brundtland, reconhecendo a importância de se pensar em interdependências relacionais.

A mudança de paradigma necessária se baseia na mudança do modelo de quantidade/rapidez para qualidade/economia de entropia lenta. Essa transformação representa uma redução nos materiais utilizados para produção e também uma visão ampliada sobre nossa responsabilidade quanto à relação desses materiais no mundo e o que reside nele, (p. 216). Para Fry seria uma nova maneira de perceber a riqueza, que segundo ele, atualmente, não leva em consideração o custo da destruição e das desigualdades. Qualidade para o autor significa: “a característica de desempenho sustentável do que quer que seja produzido, em termos de materiais, função,

---

<sup>103</sup> “The entire exercise needs to be well researched; the strategy and the options put forward have to be completely coherent; and the rhetoric and employed needs to be totally appropriate to the client.”, (p. 133).

<sup>104</sup> “the point of such action is fundamentally not about 'saving the planet' but rather, initiating those ontological changes that establish the self as a change agent committed to sustainment.”, (p. 136).

significados simbólicos e sua ação em design no mundo através dos tempos”<sup>105</sup>. Um produto ou coisas imateriais colocados nesse padrão deveriam ser pensados em termos materiais, seu processo de feitura, uso simbólico e operacional, seu significado e estética (p. 217).

Fry ainda afirma que a qualidade denominada por ele não tem a ver com luxo, pois não está ligada ao especial, mas ao diário; também não se trata de substituição de “quantidade” por “qualidade”, visto que sua proposição vai além de uma simples classificação de algo, ao possuir o que chama de *the agency of a relational condition* (ação de uma condição relacional). Desse modo, observa-se como algo foi feito e o que o sustenta, ao contrário apenas de uma análise do tipo “o que é isso”. (p. 217, 218). Fry se posiciona dizendo que esta não é uma teoria acabada sobre economia da qualidade, mas uma apresentação da idéia, que precisa de contribuições diversas para seguir adiante.

O autor oferece uma avaliação sobre a eficácia dos agentes de mudança (instituições, medidas, organizações, acordos), pois, segundo ele precisamos considerar como a idéia de *futureing* e o *Sustainment* podem ser comunicados, (p. 240). Ele se pergunta se esses agentes são suficientes para que consigamos uma “carona” para a sustentabilidade ou se é preciso a criação de novos agentes para que isso possa ocorrer. Fry faz uma lista que discute a atuação e promove críticas direcionadas a diferentes agentes – incluindo, por exemplo, governos, convenções internacionais como o Tratado de Kioto, metas do Milênio, responsabilidade ambiental da empresas, movimentos ambientais, comércio do carbono, entre outros – em uma avaliação que parte de experiência própria e de sua visão política, logo são dados subjetivos e não objetivos, que servem como parâmetro para seus pensamentos e idéias.

No caso, por exemplo, do *sustainable design*, Fry confere como qualificação para seus possíveis efeitos o termo *moderate*, pois acredita que ações positivas e negativas estão sendo feitas, e que seu ponto fraco é que o discurso está muito voltado para a procura de “tecnologias verdes”. O agente que recebe maior qualificação aos olhos do autor, é a educação ambiental, desde o primário até a pós-graduação – avaliada como *moderate but potentially high* –, “É uma fantástica sacola misturada, abarcando o pior do pensamento distorcido sobre a ‘natureza’ e o melhor e mais perspicazes métodos

---

<sup>105</sup> “the performative sustaining characteristic of whatsoever is brought into being in terms of its materiality, function, symbolic meanings and its designing agency in the world over time.”, (p. 217).

de engajamento de como a humanidade atualmente reside no mundo e como precisa viver de outras maneiras.”<sup>106</sup>.

Fry argumenta que as pessoas privilegiadas que reconhecem o problema e sabem o que deveriam fazer têm dificuldades para pôr essa nova postura em prática, pois “existem obstáculos políticos, econômicos e institucionais no caminho, mas igualmente, existem obstruções intelectuais e emocionais”<sup>107</sup>. Segundo o autor, nós não nos sentimos culpados e não percebemos nossa ligação com tudo aquilo que precisamos para sustentar nosso estilo de vida, “Certamente, poucos de nós sentem a tirania da centralidade humana (...) A afirmação não é que o design redirecionado *irá* prover meios de nos tirar de onde estamos coletivamente para onde precisaríamos estar, mas é o *que precisamos fazer para isso acontecer*.”<sup>108</sup>, ou seja, o design é o meio, a ferramenta para o processo do *Sustainment*. Diante das inovações propostas e das dificuldades para promover mudanças na massa, o autor afirma que nos restam então duas alternativas: regimes políticos com pesadas diretrizes socioculturais – que não costumam ser atrativos e eficientes - ou trazer para a realidade outro mundo através do design, (p. 249). Para finalizar, Fry traz um pensamento otimista de que a história da humanidade sempre foi o de fazer o impossível. O *Sustainment*, por sua vez, é uma imensa e difícil tarefa – a constituição de uma nova cultura -, como outras que o homem já se deparou em sua história.

## Cap. 7. Principais pensamentos: semelhanças e diferenças

Neste capítulo serão expressas colocações, compostas por comentários e críticas, a respeito das semelhanças e diferenças entre os três autores abordados.

---

<sup>106</sup> “It is an amazingly mixed bag, spanning the worst of fuzzy thinking about 'nature' to the best and most insightful methods of engaging how humanity currently dwells in the world and needs to do so in other ways.”, (p. 243).

<sup>107</sup> “there are political, economic, and institutional obstacles in our path, but equally there are intellectual and emotional obstructions.”, (p. 247).

<sup>108</sup> “Certainly, few of us feel the tyranny of our human centredness. (...) The claim is not that design redirected *will* provide the means to get us from where we collectively are to where we need to be, but rather, that is *what we need to make it do*.”, (p. 247).

Podemos evidenciar que todos têm uma visão ampla e global do contexto em que vivemos e seus problemas – principalmente ambientais - que precisam ser resolvidos com urgência. Os três enfatizam que precisamos de uma mudança de paradigma tendo o design papel-chave nesse processo. Em outras palavras, o design ganha status de ferramenta fundamental para que inovações rumo à sustentabilidade possam ocorrer ou se difundam mais rapidamente. Contudo, o modo como cada autor avalia e propõe sua visão estratégica é variada nesses estudos abordados - por vezes há até mesmo conflitos de perspectivas, como no caso em que Fry abertamente critica um trabalho de Manzini.

Quanto ao perfil de cada autor, temos diferenças acentuadas na forma de expor idéias e de enxergar as prioridades em design hoje. A maneira como cada um deles escreve e traduz seus pensamentos é uma demonstração de cada estilo e personalidade. Manzini apresenta no livro analisado uma abordagem estratégica de design que baseada em muitas hipóteses (envolvendo questões como a do tempo lento e contemplativo e a questão do bem-estar), busca ser pragmática. A sua visão de onde podemos encontrar inovação social e design se propõe como candidata forte para tentar responder muitos de nossos problemas, através de novos modos colaborativos e de serviços, como por exemplo, através de compartilhamento de carros. Se essa estratégia é realmente consistente e com resultados expressivos de mudança, ainda é cedo para avaliarmos. Pode ser que seja uma possibilidade de saída para alguns problemas, mas também pode ser mais uma moda, como houve com o ecodesign – eficiência por produtos mais *lights* -, que não conseguiu atingir um dos pontos centrais da insustentabilidade, o consumismo.

Thackara é um autor que “passeia” por diferentes contextos e aplicações do design visando favorecer uma nova postura de ação nas pessoas. Apóia-se fortemente em autores como Buber, reforçando a idéia do diálogo (eu-tu, eu-isso), e Illich, quando afirma que a tecnologia não deveria se sobrepor ao homem. Thackara não apresenta exemplos próprios, seu objetivo é publicar diversas idéias e ações que estão em andamento para criar debate e fazer “girar” o conhecimento. Do ponto de vista de Manzini, Thackara trabalha o design sendo ele um promotor de eventos catalisadores, ao promover encontros e disseminação de idéias. É curioso ressaltar que muitos de seus exemplos não são promovidos por designers, mas sim por outros profissionais (como por biólogos), mas que o autor acredita que tenham conexão com seu conceito de design – que é um processo que não tem um fim determinado, precisa de respostas efetivas

para cada reação e conta com a participação de todos. Uma de suas propostas mais interessantes – mas não mais inovadora, pois isso pode ser visto em outros trabalhos de outros designers – é a de que o design pode influenciar no modo como indivíduos interagem em determinado meio e que a partir daí podemos otimizar esses encontros e relações, potencializando a criação de inovações.

Fry é com certeza o mais crítico de todos. Também é o que apresenta uma visão filosófica mais acentuada, sendo também bastante teórico se o compararmos com o trabalho de Manzini (pragmático), por exemplo. Durante seu livro, fica claro que seu maior objetivo é criticar a instituição do design e que esta precisa de um remodelamento e de novos conceitos – como o do *Sustainability* – para trabalhar, porém, não relatou muitos exemplos dessa perspectiva na vida real. Suas palavras são mais radicais que as intervenções dos outros autores e faz muitos comentários pertinentes – como as críticas a denominação do desenvolvimento sustentável proposto pelo relatório de Brundtland - que não apareceram nas discussões dos dois livros europeus. Enfim, antes de determinar uma única estratégia para se ater, como faz Manzini, Fry questiona conceitos e idéias estruturais, permeando seu discurso com críticas e sugestões sobre a educação e a ética no design.

Sobre o entendimento do conceito de design, os três autores têm uma visão até certo ponto parecida, pois o consideram de grande importância e que pode ser feito por qualquer pessoa. Há uma mescla entre o design institucionalizado e o não-institucionalizado, numa perspectiva onde ambos precisam se apoiar. Para isso, o designer formado precisa de uma nova abordagem de sua profissão, levando em conta prioridades, como a elaboração de projetos que promovam a maior participação das pessoas. Da mesma forma, os leigos precisam “redescobrir” o designer dentro deles para que possam participar e criar soluções adequadas ao seu contexto de vida que sejam alinhadas com os objetivos da sustentabilidade.

Nos três discursos muitas vezes parece que o design é algo muito maior do que poderíamos imaginar, e que este poderá ser a salvação para muitos de nossos problemas – com a exceção de Fry, que justifica que não é o caso do design ser, de repente, algo importante, mas sim, de se colocar em uma nova atitude que o torne mais importante. Contudo, essa visão onipresente e onipotente do design poderia ser substituída por outra, que afirmasse suas responsabilidades, direitos e deveres, mas que levasse em conta a interdisciplinaridade, assumindo a importância de todas as outras carreiras a fim de buscarmos soluções em conjunto. Afinal, o mundo não é só design. Quando, por

exemplo, Thackara não expressa limites para o que é e onde está o design, esse conceito se torna tão amplo que se perde em meio aos mais variados exemplos. Afirmado-se que “tudo é design” perdemos a noção de qual é o real papel desempenhado pelo designer institucionalizado nesse contexto e suas prioridades. Como descrito anteriormente, esta dissertação se baseia em conceituar design como algo que tem determinadas restrições e responsabilidades socioambientais, se tudo fosse considerado design teríamos problemas em definir onde estariam os limites com outras profissões. Poderíamos nos perguntar: por que é necessário um engenheiro? E esse não é caso.

Além disso, leigos que promovem algum tipo de inovação que se encaixe em termos de “fazer design” podem nem estar percebendo que estão criando novos designs e talvez, nem gostariam de ser “rotulados” dessa ou daquela maneira. Seguindo esse pensamento, cada carreira poderia rotular de acordo com sua própria perspectiva as ações de pessoas. Por exemplo, um serviço de compartilhamento de carros poderia não ser visto como algo inovador dentro de design, mas dentro de programação de novos softwares, modelos de negócio, meios de gestão/administração, tipos de cooperativas, algoritmos matemáticos, percepção do meio ambiente, entre outros. Podemos pensar o porquê da necessidade de muitos conceitos em design, mesmo não sendo exclusivos dessa atividade, ganharem um título especial, geralmente com a palavra design no meio. Como exemplos, temos o codesign, o design de serviços e o ecodesign. Se for para rotularmos tudo como design, corremos o risco de brigar por palavras com outras profissões. Novamente, enfatiza-se o questionamento de até aonde vai o design, quais seus limites e fronteiras.

Cada autor tem uma predileção por alguma aplicação prioritária que o design deveria ter, tais como: o design de serviços, codesign, criação de soluções habilitantes e pesquisas na área. Mas um dos pontos comuns apontados pelos autores é que o design tem a característica de conectar e possibilitar relações entre pessoas, ou seja, tem a capacidade de interligar – e de diferentes modos – atores de um sistema. Essa possibilidade de geração de interação e diálogo é um terreno fértil para que ações possam ser consolidadas e novas soluções encontradas. Torna-se claro nos discursos que a participação das pessoas é um fator chave para que as mudanças possam ocorrer. Manzini aponta isso ao mencionar as comunidades criativas, a participação das pessoas em atividades de codesign e a visão do design ajudando nessa participação/atividade. Thackara, da mesma forma, também acentua essa percepção de que a atividade dos indivíduos é algo muito positivo e conecta isso a idéia de que as relações sociais

deveriam ganhar espaço nas novas criações em design. Fry também expõe a atividade – de maneira um pouco mais discreta – como fator importante ao mostrar métodos em que o designer precisa se colocar em uma nova postura diante de projetos (através das respostas aos *briefings* dos clientes) e que as mudanças de comportamento rumo ao *Sustainment* deveriam partir também de cada indivíduo.

Tal concepção de que as relações entre as pessoas e a sua atividade/participação em seus contextos são relevantes e representam um dos alicerces que estruturam os pensamentos desses estudiosos. São bases que sustentam a mudança de paradigma, focando na cultura, pois se trata de uma transição de comportamento do indivíduo passivo para um que seja mais interativo, dialogal e participativo. Trata-se de um novo modelo de posturas que espera-se que as pessoas adquiram e sejam estimuladas para tanto através de esforços em design e em outras áreas.

Outro alicerce para a base da mudança de paradigma disposta especialmente por Manzini se refere à questão do bem-estar. Ele se detém em algumas páginas para explicar sobre a conexão do ideal de felicidade e a compra de novos produtos; a falta de equilíbrio do tempo lento e contemplativo e a valoração dos nossos bens comuns. Thackara também apresenta argumentos sobre o tempo, questionando o fator da constante aceleração e da perda de qualidade de vida. Fry não se refere especificamente ao bem-estar, mas a questão das necessidades e dos desejos (transformados em necessidades) e, especialmente, aos costumes ao utilizar a palavra *habitus* (“somos todos nascidos em um mundo de estruturas, que formam nosso *habitus*”<sup>109</sup>). Ele traz vários argumentos para expor como o design poderia mudar o *habitus*, práticas e estruturas aos quais estamos acostumados. Percebemos que os autores expõem seus pontos de vista baseando-se fortemente em mudanças culturais. Afinal, o modo como hoje procuramos a nossa felicidade e bem-estar consumindo cada vez mais, a sensação do tempo que parece passar cada vez mais rápido ao mesmo tempo em que temos mais coisas para fazer, e a vontade (ou necessidade) de termos aparelhos tecnológicos que nos evitam esforço, fazem parte de uma mentalidade (cultura) que está embutida no sistema em que vivemos.

A partir dessa percepção, podemos entender o design como uma possibilidade de expressarmos um novo pensamento e aí repousa sua força. Nesse momento, faz-se importante lembrar o que Fry argumentou sobre o design reivindicar seu espaço.

---

<sup>109</sup> “we are all born into a world of structures that structure our *habitus*.”, (p. 34).

Segundo esse autor, isso passa pelo seu reconhecimento como uma ferramenta política – por servir sempre a algum ideal –, além de ser um meio de comunicação, muitas vezes, de massa. O poderio do design está mais voltado para mudanças, a princípio, imperceptíveis aos olhos que trazem consigo afirmações ou negações culturais. Há sempre o risco de uma boa ou má aceitação por parte das pessoas, pois não se trata de imposição, mas sim, de opção. Esse tipo de “força sutil” pode confundir quem faz e quem recebe o design – visto que muitas mensagens são tendenciosas ou manipuladas para determinado fim –, mas é de grande importância que essa sua face seja reconhecida.

Um detalhe que se evidencia nos discursos é que existe uma dificuldade em conseguir diferenciar o que é teoria, prática, exemplo, estratégia, hipótese e crítica que os permeiam. Todas essas idéias são expostas de tal maneira que o leitor pode se confundir. Portanto, é preciso ler com cuidado e não se empolgar com todas as novidades teóricas e práticas que surgem pelo caminho, é necessária parcimônia durante o processo de aprendizagem dos conteúdos. A absorção sem críticas das idéias expostas gera modismo, ao invés de ajudar na construção de um pensamento crítico.

A respeito do vocabulário, pode-se pontuar que existem muitos conceitos que devem ser apreendidos pelo leitor, os quais, em muitos dos casos, não são de fácil entendimento ou, simplesmente, “amontoam-se” um após outro e podem se tornar confusos. Exemplo disso são as descrições das *comunidades criativas* que geram *casos promissores*, que ao evoluir passam a ser chamados de *empreendimentos sociais difusos*. Nessa evolução, os *casos promissores* passam a ser chamados de *organizações colaborativas*, que podem ser divididas em *serviços colaborativos*, *empreendimentos colaborativos* e *cidadãos colaborativos*. Fry, por sua vez, cita muitos outros conceitos, utilizando muitas palavras próximas, como seu *Sustainment* e *sustain-ability* x *sustainability*. Esses exemplos servem para que possamos refletir o grau de expansão de conceitos e o quanto eles podem “clarear” ou, simplesmente, “ofuscar” as idéias.

O excessivo número de nomenclaturas e conceitos serve para que empilhemos cada vez mais um sem-número de “caixinhas de conhecimento”. Tais caixinhas tornam-se cada vez mais complexas, pois precisamos muitas vezes de outras para podermos entendê-las. Além de tornar difícil a comunicação entre caixinhas de diferentes autores, que às vezes, podem estar discutindo as mesmas coisas, mas utilizando expressões diferentes, estas servem apenas para elevar o *status* de um ou outro professor que esteja mais em evidência. O problema desse esmiuçamento de conhecimentos é que ao nos depararmos com tantas caixinhas, somos pegos de surpresa e podemos – com grande

facilidade – nos fazer as perguntas erradas. Torna-se um jogo de ilusões tentar responder perguntas que não nos levam ao centro das questões. Podemos pensar nisso, como o labirinto das bonecas russas.

Nesse labirinto ainda podemos encontrar, além das muitas nomenclaturas, muitas especializações. Em design, os conhecimentos foram se fragmentando em pedaços que receberam diferentes nomes: design de produtos, design gráfico (comunicação visual, programador visual), web design (design gráfico especializado em internet), ilustração, animação, fotografia, direção de arte, design de modas, design de estampas, design de interiores, entre outros. Esse processo colabora para que trabalhos sejam feitos de modos separados em cada “subárea”, ou seja, há uma falta de diálogo e (ainda) mais perguntas erradas podem ser feitas. Vivemos, na verdade, um problema matemático, que pode ser expresso por: (labirinto das bonecas russas)<sup>2</sup> = ?. A figura 3 tenta mostrar visualmente como essa questão poderia ser percebida.



**Figura 3.** Aonde queremos chegar com tantas fragmentações e especializações em design?

Os três livros analisados trazem a idéia de que produtos tecnológicos são um fator importante para que mudanças sejam impulsionadas. A internet e celulares são meios essenciais para que pessoas possam se comunicar e organizar diferentes arranjos de serviços, por exemplo. Apesar dessa importância, os autores se referem às mudanças de comportamento, mais relevantes do que a potencialidade das (novas) tecnologias, pois mesmo sendo fundamentais, a questão não são as máquinas, mas as pessoas –

como já visto, a sustentabilidade é uma questão cultural. Todos pontuam que o design é uma poderosa ferramenta que pode nos ajudar a modelar uma nova sociedade com novos padrões culturais – uma transformação bastante profunda e difícil. Enfim, o que se pôde perceber nos discursos é que o design é uma ferramenta de comunicação – que se utiliza de tecnologia -, mas que seu papel fundamental é conectar e potencializar interações sociais e suas relações, enviar mensagens à cultura. Complementando essa discussão, podemos incluir um trecho do artigo *Communication in rural Africa* (2002), de M’Rithaa:

“Existe uma necessidade urgente de reduzir a prevalência, na maioria do mundo em desenvolvimento, da *tecno-fobia* (uma aversão irracional ou alienação à tecnologia; os atuais luditas). Existe também uma necessidade de moderar casos extremos de *tecno-mania* (um anormal e obsessivo desejo por tecnologia) que muitas vezes é evidente na maior parte do mundo desenvolvido e promover, gradualmente, uma nova cultura de *tecno-philia* (um amor e respeito saudáveis pela tecnologia).”<sup>110</sup>

Alguns comentários específicos ao trabalho de Manzini podem ser feitos sobre as condições necessárias para que haja inovação social, que se baseia fundamentalmente na velocidade das mudanças ocorridas em determinada região (“onde quer que as mudanças sejam rápidas e profundas, comunidades criativas aparecerão”, p. 75). Como já descrito, para que existam comunidades criativas precisa-se de um mínimo de tecnologia – como celulares – e vontade/participação dessas pessoas a fim de criar soluções para problemas em seu dia-a-dia. A questão que se propõe é que nem toda região tem um mínimo de tecnologia e infra-estrutura tecnológica, mesmo ocorrendo mudanças rápidas, que possibilitem inovações sociais mencionadas. O que se questiona sobre este assunto – que está sendo estudado e averiguado pelo autor – é que uma generalização não poderia se basear em algo simplista, mas em um conjunto de fatores que predisõem que determinado lugar possa criar novas possibilidades. E vale também questionar – como foi descrito no livro, é muito difícil saber avaliar as potencialidades

---

<sup>110</sup> “There is an urgent need to reduce the prevalence in most of the developing world of *techno-phobia* (an irrational aversion or alienation to technology; modern days Luddites). There is also a need to moderate the extreme cases of *techno-mania* (an abnormal and obsessive desire for technology) that is often in evidence in most of the developed world, and gradually promote a new culture of *techno-philia* (a healthy love and respect for technology).”, (p.12).

das inovações - se essas pessoas realmente querem uma mudança de paradigma ou estão apenas resolvendo um problema pontual em suas vidas.

A questão sobre a educação em design torna-se obscura nos discursos de Manzini e Thackara, pois partem do pressuposto de que designers já vêm de posição inovadora e condizente com seus conceitos. Manzini menciona que precisamos investir nosso tempo em novas pesquisas em design, mas não se dedica muito a explicar qual é a formação desses designers capaz de chamá-los atenção para esse tipo de pesquisa. Fry, ao contrário, questiona em muitos momentos, a educação em design e suas bases teóricas – o qual chama de *design intelligence*. Ele argumenta que falta embasamento teórico nessa carreira, que muitas vezes se vê mergulhada em um ensino técnico. Como já argumentado, design técnico e universitário não deveriam ser tão parecidos.

Cabe ressaltar que Fry é o único que escreve claramente que precisamos de uma remodelação de nossa instituição do design. Manzini e Thackara, com suas palavras também pretendem uma mudança, contudo não se aprofundam nessa discussão sobre transformações na formação de um designer profissional e nem de um leigo. Seus discursos não são tão focados nesse ponto quanto o de Fry. Essa questão é de grande importância pelo fato de nos fazer pensar como fomos/somos “fabricados” para o mercado. Qual é a nossa engenharia de produção? Serve mais a nós ou aos interesses industriais? Afinal, se o desejo é de transformação da realidade, deveríamos primeiro pensar em mudar a forma de aprendizagem pelo qual um designer passa em sua vida institucionalizada e também pelo qual um leigo se acostuma a ver design e também as comunicações – sem ter como único exemplo falar mal da Rede Globo. Fry tem razão ao apertar essa tecla e afirmar que precisamos ter novas cadeiras, como por exemplo, Filosofia em Design.

A mudança de paradigma que todos desejam precisa da abertura de novas visões dos próprios designers. No caso brasileiro, mais especificamente carioca, ainda pode-se comentar que há pouco estímulo a pesquisa (ou liberdade às novas pesquisas) e que são poucos os estudantes que resolvem passar mais alguns anos na universidade e fazer contribuições para o design. Há casos em que estudantes se formam, começam a trabalhar, mas nem imaginam o que poderiam fazer de diferente, não imaginam novas possibilidades. Parece que prática e teoria não podem caminhar em conjunto, sendo visto como opostos – um é o empecilho do outro – não como colaboradores entre si. Claro, que oferecer um novo modelo de ensino não significa que essas pessoas sairão com vontade de mudar tudo e colocar novas idéias em prática sempre, mas é uma

possibilidade de conhecer o que antes poderia nem ser mencionado em sala de aula. O aluno precisa aprender a ter espírito crítico em suas criações e ter a possibilidade de fazer escolhas com um leque de opções ampliado.

Designers deveriam entender um pouco ou até mesmo se especializar, em estudos de engenharia, química, física e também sociologia, história e filosofia, por exemplo. Esse deveria ser o diferencial que a universidade forneceria para seus estudantes. Não adianta um designer com idéias mirabolantes e inovadoras, se na vida real sua concepção não se integra a diferentes conhecimentos, é de difícil aplicação e até mesmo, como costuma ocorrer, insustentável. Da mesma forma, não adianta pensarmos em ajudar a promover a sustentabilidade, nos achando peças-chave, se mal dialogamos com outras profissões – sendo que todas são necessárias para que haja tal mudança de paradigma. Aqui entramos em uma discussão bastante complicada, que envolve também a postura de professores e embates com a tradição estabelecida.

O debate sobre instituições é de grande importância nesse assunto, pois demonstra que existem fragilidades nas estruturas de formação dos designers/comunicadores e também no sistema que pretende absorver essa mão-de-obra. Como Fry aponta, precisamos de uma reinstitucionalização do design através de novas pesquisas e reestruturação, Manzini – com menos ênfase - indica o caminho para a pesquisa em design através das inovações sociais, e Thackara sugere mudanças de uma perspectiva geral sobre a educação – mas não fala especificamente do design - e, conseqüentemente, de instituições. Também precisaríamos de uma reinstitucionalização de atores convencionais do mercado e do governo, afinal, há a questão da mudança de paradigma e quais serão as instituições que ajudarão essas transformações acontecerem – Fry expõe algumas impressões que possui sobre alguns agentes em seu livro. Temos que nos perguntar como fazer para esses novos profissionais ingressarem no mercado, sendo aceitos e (bem) pagos para fazerem seus trabalhos. Instituições tolerantes e flexíveis são fatores fundamentais para que efetivamente possamos encontrar designers atuando em formatos diferenciados (mais adiante discutiremos uma nova forma de instituição, criada pelo economista Yunus em Bangladesh). Profissionais precisam de incentivos, como o financeiro e educacional, além da possibilidade de não ingressar em um mundo estritamente acadêmico (pois, existe a idéia de que caso se estude mais é para se tornar professor) para se lançar em novos mares.

Os três autores propõem algum tipo de conduta a ser seguida por pessoas e designers formados. Thackara e Manzini citam princípios e modelos que podem servir

como balizadores de atitudes em design e que servem para transmitir valores éticos e responsáveis de acordo com a visão de sustentabilidade que carregam. Fry é mais enfático ao escrever que precisamos rever a ética em design – sendo esta uma falha mais estrutural do que individual – e pesarmos as ações diante do reconhecimento da dialética da criação x destruição e nossa responsabilidade pelo que criamos (ou que até mesmo, deixamos de criar).

Fry tem uma visão muito interessante no sentido da ética, pois avalia também que o design é uma maneira de a levarmos sob diferentes formas de criações comunicadoras para as pessoas. É uma perspectiva que enxerga o design como um “entregador” de possibilidades de comportamento, de um agregador de cultura, identidade e valores. A ética deveria, então, estar no coração do design, no coração das comunicações. Pelo menos, deveria ser apresentada aos futuros designers (institucionalizados ou não) como uma possibilidade. Neste momento, poderíamos nos perder em outra discussão, desta vez sobre valores. Apenas como fato curioso, vale a pena lembrar que de acordo com o documentário *The Corporation* (ACHBAR, ABBOT, 2004) nós temos seguido os valores que as empresas nos colocam, mas que o “perfil psicológico” delas é o de um psicopata. Talvez, seja urgente revermos nossos conceitos.

A ressalva que pode ser feita nesses pensamentos é a de que nenhum dos autores pontuou que o design é uma forma de comunicação. Logo, promover diálogo, encontros, trocas e transmitir valores deveriam ser intrínsecos (e óbvios) à sua concepção. Mostrar essa visão como algo aparentemente inovador e relevante, serve para que repensemos aonde os designers se perderam e esqueceram de suas raízes. Pois se temos que ser lembrados de um fator primordial é porque esse foi esquecido – seja por nós mesmo, seja pelas diferentes instituições. Talvez, seja o momento de refletirmos se o design ao ser consagrado como estética, “brigou” com sua família ao tentar se firmar com identidade própria. A partir desse ponto, poderíamos nos perguntar muitas outras coisas – que não serão extendidas nesse momento -, como: por que nos esquecemos de onde viemos? A quem ou o quê interessou isso?

Discutir esses três autores, que têm contribuído para o debate em design, é pertinente e lança novas perspectivas para entendermos quem somos e o que fazemos. Em uma profissão que nasceu com a Revolução Industrial e que precisa acompanhar as mudanças – e novas restrições diante de cenários mais complexos – é essencial existir essa ebulição de idéias para que cada vez mais pessoas possam ter possibilidades de

escolha em design que sejam mais coerentes com uma visão a longo prazo do planeta e de nós mesmos.



das imagens técnicas, que segundo ele se iniciou com a invenção da fotografia. Vamos voltar um pouco no tempo para podermos compreendê-lo de modo mais claro.

Inicialmente, o homem vivia em um mundo onde a cultura era comandada pela palavra, pela oralidade. Imagens tradicionais – feitas sem ajuda de um aparato tecnológico, como uma pintura rupestre – se uniam nesse cenário e formavam uma determinada forma de vermos e enxergamos as coisas, as verdades daquela época.

Depois, veio uma invenção incrível: a escrita. Nesse momento, a palavra escrita, simbolicamente representada pelo livro-texto, se torna figura central na organização da cultura. Não estamos com isso menosprezando ou afirmando que a cultura oral e as imagens tradicionais foram extintas, pelo contrário, elas continuaram vivas, só que não mais protagonistas. A escrita foi uma tecnologia que possibilitou (e possibilita) avanços científicos, trocas de idéias, a criação de novos meios de comunicação. A universidade, por exemplo, é uma instituição onde percebemos através de sua tradição tal centralidade cultural em sua organização e formação de alunos.

Então, chegamos aonde Flusser aponta como marco da origem das imagens técnicas: a fotografia. Esse novo tipo de imagem é criado através de um aparelho capaz de reproduzir com sua tecnologia o que atravessa sua lente. Ela se diferencia das imagens tradicionais justamente pelo uso de tal aparelho e para que funcione existe toda uma programação baseada no discurso escrito. Ou seja, fórmulas, idéias, algoritmos e teorias são transformados de maneira que criam-se aparelhos capazes de reproduzir imagens. Existe toda uma complexidade por trás do apertar de um simples botão.

Essas imagens técnicas, que hoje povoam nossas vidas de maneira impressionante, representam uma nova perspectiva em nossos olhares e comportamentos, significam uma nova organização da cultura. Novamente, podemos dizer que o livro-texto não desapareceu, mas que este perdeu sua centralidade na cultura. Guy Debord em seu livro *A Sociedade do Espetáculo* argumentava em 1968, que vivemos em uma sociedade onde tudo é mediado através do espetáculo, através de imagens. Logo, estamos entrando em um tempo de transição e com muitas possibilidades abertas, sejam positivas ou negativas.

Uma suposição interessante que Flusser faz é que o mundo está dividido entre programadores e programados – afinal, os aparelhos funcionam por causa de determinados programas. Contudo, não há uma distinção clara entre essas classes, como era entre burguesia e proletariado – parafraseando Bartholo -, pois uma hora você pode ser o programador e, na outra, o programado. Uma questão importante é pensarmos

sobre os limites desses aparelhos. Quando utilizamos, por exemplo, uma câmera para batermos fotos de uma paisagem, somos livres para fotografarmos o que desejarmos ou não? Será que a maioria de nós acha que possui liberdade, mas na realidade está preso dentro de um determinado programa? A liberdade, de acordo com o Flusser (2008), deveria estar presente quando conseguimos ir além da programação pré-estabelecida. Quando conseguimos “brincar” com as coisas a ponto de sairmos da “normalidade” imposta pelas teclas.

Outra questão relevante é pensarmos que sociedade é essa onde quase tudo pode ser produzido em massa, não sabemos quem são os programadores de grandes corporações – o que a Google sabe de nós? O que faz com nossos dados? - e complicam-se conceitos sobre propriedade e originalidade. Essas dúvidas nos fazem perceber o quanto estamos participando de um momento de mudança cultural profunda e o quanto ainda não sabemos ou nem percebemos isso. Essa falta de percepção faz com que as pessoas não saibam “decifrar” os códigos que estão ali presentes, as mensagens implícitas em imagens técnicas e o que isso pode modificar em suas vidas. Muitas pessoas estão sendo seduzidas por essa nova programação.

Designers sabem das potencialidades da utilização de programas como o *Photoshop* para criar, por exemplo, “mulheres perfeitas” com medidas que por vezes não existem na vida real, mas que são capazes de convencer os sonhos de consumo de muitas pessoas. Sem falar nas tantas imagens técnicas que passam despercebidas e nos fazem acreditar em cenários virtuais como reais. Neste caso, basta assistir um filme americano e tentar saber o que “é computador” e o que não é, ou mesmo, prestar mais atenção em algumas propagandas e perceber que aquele carro 0km (do desejo que se torna necessidade) não passa de computação gráfica. Muitas vezes criamos sonhos que realmente são sonhos de imagens técnicas transplantados como reais em nossas telas. A figura 4 nos faz pensar um pouco sobre essas aparências, ao mostrar imagem da sede da instituição financeira *Lehman Brothers* poucos meses antes de seu pedido de concordata em setembro de 2008.



**Figura 4.** Sede da empresa de serviços financeiros, *Lehman Brothers* poucos meses antes de sua concordata. A imponência do prédio e seus imensos telões não deixavam imaginar o que poderia haver por trás.

*Fonte: arquivo pessoal*

Enfim, vivemos em um sistema onde há a geração de muita informação, mas também de muita superficialidade. Flusser enxerga diversas possibilidades nesse contexto, como uma sociedade conectada e que usa isso para fins positivos – entrando em uma discussão sobre democracia - ou que simplesmente descansa alienada. Depois desse recorte, podemos parar para pensar o lugar do design nessa nova cultura. Se somos apertadores de teclas limitados à programas ou se conseguimos ir além. Se colaboramos para uma sociedade mais participativa e com possibilidades de diálogos ou se a tornamos apenas mais propensa a ter fome por estética e superficialidade – papel que o design tem desempenhado fortemente ao expor ideais de beleza, padrões de vida e valores da sociedade de consumo.

## Cap. 9. Design e cultura

Após estudar os trabalhos de Manzini, Thackara e Fry percebemos como é de extrema importância a atividade das pessoas, do diálogo entre diferentes conhecimentos e experiências, e como a tecnologia não deveria vir em primeiro lugar – sem desmerecer, claro, sua importância. O papel chave do design, depois de digerir diferentes estudos, passa pelo seu reconhecimento como meio de comunicação, sendo ferramenta para encontros e trocas, bem como para que produtos e serviços sejam pensados em uma escala local e global dentro de um sistema com diversos atores. Apesar de sua “carapaça” prática, o design não deveria ser encarado apenas como um fornecedor de produtos bi ou tridimensionais, pois é preciso perceber sua importância dentro da cultura, afinal: o design alimenta-se e é alimentado pela cultura.

Flusser, em seu livro *O mundo codificado* (2007), faz um ensaio onde expõe diferenças culturais entre Ocidente e Oriente e como um simples rádio portátil japonês pode conter traços de ambas tradições tão diversas entre si. Design oriental e ocidental têm diferenças que provêm do modo como cada uma dessas regiões pensa e enxerga o mundo. Segundo Flusser: “Enquanto no Ocidente o design revela um homem que interfere no mundo, no Oriente ele é muito mais o modo como os homens emergem do mundo para experimentá-lo.”, (p. 209). Essa percepção pode ser feita através de objetos e outros meios de comunicação quando notamos diferenças ao observarmos produções de outras culturas, outras épocas (que também podem ser outras culturas) e “miscigenações” de design, como o radinho portátil.

Flusser ao apontar esse exemplo pensa e nos provoca a pensar se essa junção de caminhos entre Ocidente e Oriente não seria a possibilidade de criarmos uma terceira via. Essa seria uma nova maneira de entendermos as coisas e de pensarmos se isso não nos provocaria “um novo sentimento existencial.” Existe a possibilidade de uma troca de experiências que poderia ser aproveitada para a promoção do diálogo entre diferentes sociedades.

Kees Dorst, por sua vez, apresenta outra visão sobre essa questão do design e da cultura. Esse professor da Austrália – assim como Fry – utilizou o trabalho de van Praag (1986) para fazer uma moldura de diferentes culturas, que caracterizam condutores culturais. Segundo esse estudo, podemos dividi-los em cinco diferentes códigos: (1) Shamânico, (2) Indiano/Tibetano, (3) Chinês/Japonês, (4) Religiões de revelação e (5) Pensamento científico ocidental.

Segundo Dorst, “Cada uma das cinco categorias nessa tipologia representa um jogo completamente diferente de valores e uma orientação, isso é um modo diferente de dar significado ao mundo e a existência humana nele.”<sup>111</sup>. Cada uma dessas tradições culturais é capaz de perceber – o que se assemelha à visão de Flusser – o mundo de uma forma e de valorar mesmas questões de modos diversos. Dorst acrescenta que não imagina, sendo ele proveniente do pensamento científico Ocidental, criar um design em nome de outras culturas. Ele propõe que essa questão depende dos designers desses outros condutores de cultura, visto que são essas pessoas que melhor entendem e podem realmente “falar” por suas tradições.

Voltando a pensar no rádio portátil flusseriano, podemos nos lembrar como é àquela sensação de estranheza e de admiração com produções originárias de outros lugares (mesmo que nesse caso, não seja totalmente novidade), e perceber nossa ligação com outros estilos de vida. Exemplos mais fortes dessa possibilidade de nos encantarmos e estranharmos com outras culturas é observar seu artesanato. Podemos ver isso no caso da encadernação manual que foi “soterrada” pela avalanche da encadernação mecanizada. Em livrarias praticamente todos os livros são feitos em apenas um tipo de encadernação (brochura), barateando seus custos e padronizando o formato em quase todos os lugares. Leigos não se dão conta que existem outras possibilidades daquele objeto-mensagem existir e do porquê ele ser daquela forma, que visa atender objetivos principalmente comerciais. Quando procuramos por outras possibilidades de encadernação, podemos nos deparar com a manual. Essa tem expressões em diferentes culturas e traz impressa em sua feitura, sua história em determinado contexto. Cadernos manuais peruanos, italianos, argentinos ou indianos guardam diversidade cultural em forma de design e trazem aquela “estranheza” aos olhos acostumados aos livros de nossas livrarias e aos cadernos espiralados.

Hoje, estamos cada vez mais acostumados com os objetos e mensagens que nos rodeiam, que não nos trazem estranheza, mas sim uma sensação de “já conheço”, de familiaridade, porque existe uma padronização do design, da cultura e de valores. Esse é um sintoma de desequilíbrio em um planeta globalizado, onde assistimos à hegemonia da cultura do pensamento científico Ocidental. Como diria Richard Rorty (2007), a verdade está no discurso e existem vários discursos. O problema ocorre quando um

---

<sup>111</sup> “Each of the five categories in this typology represents a completely different set of values and a different orientation, that is a different way of giving meaning to the world and human existence within it.”, (p. 8).

discurso se propõe a ser totalizante. Esse é um ponto fraco de nosso design hoje, pois vivemos nesse discurso totalizante. A falta de diversidade cultural nas produções é um perigo para a nossa diversidade e para a sustentabilidade. Isso são sintomas de desequilíbrio entre as forças globais e locais. Podemos pensar que nos falta uma democracia cultural.

## **Cap. 10. Ética no design**

Flusser diz: “Aquele que projeta objetos de uso (aquele que faz cultura) lança obstáculos no caminho dos demais, e não há como mudar isso”, (2007, p. 196). Nos expõe também que criar objetos envolve a questão da liberdade e da responsabilidade, sendo que esta última “é a decisão de responder por outros homens.”, (p.196, 2007). Aquilo com o que alimentamos a cultura também é capaz de obstruir os caminhos futuros de outros indivíduos. Logo, é preciso pensar e refletir muito sobre cada objeto que lançamos e suas possíveis conseqüências, pois “quanto mais irresponsavelmente o crio), mais ele estorvará meus sucessores e, conseqüentemente, encolherá o espaço da liberdade na cultura.”, (2007, p. 196). Essas considerações sobre criação e responsabilidade valem tanto para a cultura material quanto a imaterial e nos faz recordar de Fry e seus pensamentos sobre a ética dentro da produção do design.

Ainda segundo Flusser (2007) existem três grandes motivos para que pensemos mais na ética no design. A primeira se refere a não termos na instituição pública o estabelecimento de normas para a produção industrial, pois em geral, não há uma norma moral a ser seguida durante o processo de produção de (i)materialidades, apesar de existirem certas normas técnicas. Em segundo lugar, a produção industrial não se baseia em apenas um autor, ela está dividida entre várias pessoas e máquinas para que determinado objetivo seja alcançado. Essa coletividade faz com a responsabilidade moral seja diluída. Em terceiro lugar, Flusser afirma que antigamente o usuário era responsável pelo uso que dava por aquilo que adquiria, porém no contexto atual, é muito difícil pensar dessa maneira, visto que muitas criações são utilizadas por outras máquinas. Nesse ponto, ao pensarmos de quem seriam as responsabilidades, podemos acabar em um jogo-de-empurra. E coroa: “o eventual desinteresse dos designers por essas questões poderá levar à total ausência de responsabilidade.”, (2007, p. 202). O design por seu papel proliferador de cultura precisa ter maior compromisso com suas

ações, antes que mais situações conflituosas surjam em um contexto cada vez mais insustentável.

Nos três livros dos autores estudados na segunda parte desse trabalho, encontramos de uma forma ou de outra, modelos para que o design tenha determinados padrões de conduta. Thackara e Manzini estabelecem certos princípios que podem guiar as ações em design e Fry também faz suas propostas. Além disso, esse último autor faz críticas ao ensino em design e sua falta de comprometimento com a ética. Aliás, não somente nesses livros, mas em outros, como o *Cradle to cradle*, de McDonough e Braungart (2002), também traz certas idéias do que deveríamos seguir como parâmetros em nosso dia-a-dia em design. Contudo, talvez não fosse tão necessário cada autor ter que expressar determinados modelos em seus livros - cada um escreve o que lhe parece mais justo, sendo que existem semelhanças entre todos – visto que existem direitos universais que poderiam ser analisados antes que cada um resolvesse colocar seus princípios básicos.

Podemos começar pela análise e estudo da Declaração Universal dos Direitos Humanos, proclamada pela Organização das Nações Unidas (ONU), em 1948. Até hoje muitos desses direitos não são cumpridos, mas servem como um Norte em nossas ações - assim, como desejamos a democracia, mesmo ela não sendo ideal no mundo real. Começar pela leitura desse pequeno livro já seria um grande passo para discussão em design sobre direitos e deveres que temos. Pode-se argumentar que esses direitos não são específicos de design, mas, se este é uma responsabilidade cultural e afeta a vida de tantas sociedades, o primeiro passo para entendermos o parâmetro de nossos atos seria a compreensão desses direitos universais. Exemplo de um artigo bastante completo e que nos faz pensar é o XXV:

“1- Todo ser humano tem direito a um padrão de vida capaz de assegurar-lhe, e a sua família, saúde e bem-estar, inclusive alimentação, vestuário, habitação, cuidados médicos e os serviços sociais indispensáveis, e direito à segurança em caso de desemprego, doença, invalidez, viuvez, velhice ou outros casos de perda dos meios de subsistência em circunstâncias fora de seu controle.”

Podemos parar e pensar o quanto nossas ações em design colaboram para que esse artigo possa se tornar mais próximo (ou mais distante) da realidade das pessoas. O quanto o design apenas estético, que cria desejos por novos produtos e mais consumo faz com esse sistema seja insustentável e colabora para que haja cada vez maiores desequilíbrios ambientais e possibilidades de conflitos sociais. Um design

inconseqüente que pensa apenas no lucro está ajudando a fomentar um ambiente propício para que existam os direitos humanos? Esse trabalho acredita que não. Um design que apenas envia valores que fortalecem a insustentabilidade – como comprar para ser feliz, comprar por status, jogar fora uma quantidade incrível de lixo, estimular estilos de vida de ostentação e consumo - não está colaborando com uma visão a longo prazo de nossa sociedade. Esse tipo de design que ainda é rei dissemina uma cultura insustentável. A ética no design deveria realmente começar pela compreensão dos direitos humanos.

Outra fonte de parâmetros interessante é a Declaração Universal da Diversidade Cultural, proclamada pela UNESCO, em 2001. Esta declaração é comprometida com a implementação dos Direitos Humanos e outros instrumentos legais universalmente reconhecidos como o *International Covenants*, de 1966. Nela a globalização não é vista como vilã da diversidade cultural, mas como possibilitadora do diálogo entre diferentes culturas e civilizações. Essa é uma perspectiva muito mais interessante de lidar com o global e o local, na busca por um equilíbrio, do que optando somente por militar por um ou por outro. Dois trechos dessa Declaração seguem: “Direitos culturais são parte integral dos direitos humanos, que são universais, indivisíveis e interdependentes.” e “Forças do mercado por si só não podem garantir a preservação e promoção da diversidade cultural, que é a chave para um desenvolvimento humano sustentável.”<sup>112</sup>, artigos V e XI, respectivamente.

Então, recapitulando: o design é um meio de comunicação pelo qual alimenta e é alimentado pela cultura. Na questão da sustentabilidade, a cultura tem papel fundamental (e principal) e sua diversidade faz parte dos Direitos da Diversidade Cultural, que por sua vez está compreendida nos Direitos Humanos. Logo, a responsabilidade dessa profissão ou desse ato de criação é enorme. Onde será que desviamos nosso caminho essencialmente para a estética e deixamos de lado a ética?

Outro ponto de vista bastante interessante para ser debatido é o que Niekerk e M’Rithaa (2009) expõem sobre a ética e suas várias possibilidades, dando ênfase à perspectiva africana. A ética por eles é denominada como subjetiva e com a apresentação de variâncias em diferentes sociedades e culturas - como exemplo, existem diversos entendimentos que separam condutas do Ocidente (*West*), Oriente (*East*) e a

---

<sup>112</sup> “Cultural rights are an integral part of human rights, which are universal, indivisible and interdependent.” e “Market forces alone cannot guarantee the preservation and promotion of cultural diversity, which is the key to sustainable human development.”

Africana (*South*). Nesse artigo, conecta-se a perspectiva Ocidental da ética pela virtude – a qual não justifica uma atitude pelas suas conseqüências e não segue leis morais restritas - com o conceito africano do *ubuntu*. Esse pensamento pode ser traduzido em: “Nós somos, portanto eu sou”<sup>113</sup> ou “ética por consenso”, o que expressa uma forte ligação entre o indivíduo e sua comunidade, em uma visão que busca o diálogo, com oportunidade para todos se expressarem. Esses autores consideram que o *ubuntu* pode ser a ponte que ligaria diferentes conceitos éticos do Ocidente e do Oriente, e que traz consigo valores de senso de comunidade, democracia, participação e tolerância.

Sua proposição final, com a qual essa dissertação concorda, é de que essa percepção poderia nos levar a um modelo ético de design mais flexível (p.9), menos cheio de regras que impõem limites à inovação e descontextualizam soluções. Podemos entender no fim, que não existem regras fixas estabelecidas que possam valer como “meta-regras” de comportamento para todas as pessoas em todos os lugares, pois diálogo, cultura e situação são locais. Os casos das declarações universais do homem e da diversidade cultural não são entendidos aqui como tais “meta-regras”, mas sim, como guias gerais para onde gostaríamos de nos mover. O “como” caminharíamos nesse sentido é que dependeria de um modelo ético flexível - em design e também em outras áreas -, pois cada localidade precisa ser acompanhada e ouvida de perto. O pontapé inicial para tanto poderia ser dado através da educação, com emprego da ética.

## **Cap. 11. Um exemplo em Bangladesh sobre institucionalidades**

Como mencionado, o design de Manzini, Thackara e Fry propõe uma mudança de paradigma, onde designers e leigos têm a competência e vontade de nos trazer inovações nessa grande tarefa. Existe, contudo, uma questão importantíssima que merece um aprofundamento: nossas instituições. Elas nos fornecem certos padrões, modelos de comportamento e regras que estabelecem modos de vida com o objetivo de nos ajudar a responder demandas diárias. Exemplos podem ser os mais variados, como a instituição da família, a língua que falamos e também o design que conhecemos. São “lugares” onde já existem condutas e conhecimento pré-estabelecidos, mas que também são passíveis de mudanças para se adaptar a novos contextos. A família já mudou muito

---

<sup>113</sup> “We are, therefore I am”, (p. 7).

suas características, a nossa língua está sempre em evolução e o design também está aos poucos buscando se remodelar.

Um dos problemas ao se apontar questões em design é que sua instituição do ponto de vista educacional, costuma ser muito tradicional, ligada a uma perspectiva de suprir necessidades estéticas, industriais e de sucesso de vendas. Nos discursos dos autores – salvo Fry - não existe um foco específico para se pensar como formamos os designers hoje e onde trabalharão amanhã. Ou, traduzindo, que instituição estabelece as bases de pensamento dos designers e que instituições acolherão esses profissionais?

Educação em design sem base em espírito crítico reflete que poucos profissionais vão pensar além do que já existe. Algumas vezes, acharão que estão pensando diferente, mas na verdade, estarão promovendo uma inovação fincada em base arenosa. Exemplo disso são trabalhos feitos por estudantes e profissionais visando, por exemplo, produtos eco-eficientes (mas que não discutem a questão do crescimento eterno do consumo), produtos recicláveis (que não questionam problemas da reciclagem, dos materiais ali utilizados, novos materiais e, novamente, o do crescimento eterno do consumo) ou ajudar pessoas menos favorecidas com algum projeto de design (em um pensamento de cima-para-baixo, se baseando muitas vezes em trabalho voluntário – as pessoas não deveriam pensar em mudar o planeta baseando-se em um tipo de trabalho que será feito apenas por indivíduos engajados -, sem visão de longo prazo e de mudança efetivas na cadeia que gera a pobreza). Claro que não é de modo algum ruim se estar pensando dessa forma, pois só de se desejar ajudar outros e mudar as coisas é motivo para ficarmos otimistas. Porém, a provocação que coloca-se é se estamos tentando responder as perguntas centrais ou apenas estamos servindo como *band-aid* de feridas de um sistema que não se cura dessa maneira. Cada um pode atuar da maneira que mais lhe parecer interessante, mas muitas dessas escolhas são feitas sob uma paleta de informações reduzidas. Voltamos à história das bonequinhas russas e as confusões que elas podem nos causar.

Um exemplo muito interessante sobre essa questão das instituições vem de Bangladesh, através do economista bengalês Muhammad Yunus, ganhador juntamente com o Grameen Bank, do Prêmio Nobel da Paz de 2006. Yunus era professor de economia e nos anos de 1974-75 Bangladesh atravessou um período de grande fome. Ele tentou ajudar a aliviar esse problema em um povoado chamado Jobra e se deparou com as dificuldades da camada mais pobre da população. Então, descobriu que pessoas

desse vilarejo eram exploradas através do empréstimo e compra de seus serviços, sendo praticamente escravas desse sistema.

Yunus conta em seu livro *Creating a world without poverty* (2007), que o total dos empréstimos dessas pessoas somavam na época, menos que US\$ 27, e que a partir daí, tentou conseguir um banco que se disponibilizasse a emprestar pequenas quantias. Mas, bancos emprestam dinheiro somente para aqueles que já o possuem e essa população não podia comprovar crédito, além de ser analfabeta e não poder sequer assinar a papelada. Após muitos empecilhos colocados pelo sistema institucional bancário, Yunus resolveu criar um banco para os pobres, chamado de *Grameen Bank* (*grameen* se refere à aldeia, povoado), que nasceu em 1983 depois que uma nova lei foi criada para que esse banco diferente pudesse sair do papel. Desse modo, Yunus conseguiu uma nova ferramenta institucional que poderia lhe responder a certas demandas que os bancos tradicionais não podiam ou não queriam se arriscar.

Segundo Yunus, essa nova instituição faz parte do conceito que ele criou de *social business* (que não entraremos em detalhes), que é um tipo específico de negócio que visa prioritariamente o social, mas é controlado tão bem ou melhor, que uma empresa tradicional. Ele afirma que instituições existentes, como governos, ONG's, agências internacionais e a área de responsabilidade social das empresas não apresentam as melhores soluções e não são a saída para nossos problemas, apesar de poderem trazer suas contribuições. Por isso, para Yunus havia a necessidade de tal inovação institucional.

Da família Grameen surgiu uma união com a empresa alimentícia Danone. Com a proposta de lançar um *social business* nessa área, ambas se uniram para formular um tipo de iogurte fortificado que pudesse ser barato e de qualidade para as crianças de uma região de Bangladesh. Do ponto de vista do design, principalmente de Manzini e Thackara, muitos requisitos tentaram ser preenchidos, tais como: a importância da localidade (“trazer produção de alimentos, varejo e consumo o mais perto possível um do outro”<sup>114</sup>), o tipo específico do design da fábrica (que buscou ser eficiente e pequena), a participação das pessoas no sabor e no design da embalagem (o animal escolhido para estampá-la foi o terceiro mais votado entre as crianças e o que combinava com a estratégia de *marketing*). Exemplo interessante é a percepção de que a maioria das pessoas dessa localidade não tinha geladeira e como isso afetou o modo de

---

<sup>114</sup> “bringing food production, retailing, and consumption as close to one another as possible”, (p. 133).

distribuição do iogurte por mulheres (*Grameen ladies*) que iam vendê-los de porta em porta, passando por vizinhos, amigos e pequenas lojas. Muito enriquecedor perceber como pensar diferente de modelos de negócios aos quais estamos acostumados dá trabalho, mas ao mesmo tempo não é impossível de fazê-lo.

Uma questão de design foi apresentada quando Yunus comentou que as embalagens de iogurte geralmente são de plástico, mas que para essa produção procuraram um material biodegradável feito à base de milho, que poderia ser reciclado na própria fábrica, transformado-se em fertilizante. Apesar disso, o autor aponta que ainda não estava satisfeito, que desejava uma embalagem que pudesse ser comestível, sendo mais uma fonte de alimento para as crianças, retirando o problema do lixo e da necessidade de reciclar o material.

Por fim, Yunus critica ainda que o mercado atualmente é dominado pelas vozes onipresentes do capitalismo, que dizem: “Compre mais! Compre mais! Compre mais! E compre agora! Compre agora! Compre agora!”<sup>115</sup>. Para ele, precisamos de uma voz paralela, que contenha mensagens diversas, como:

“Pense se você realmente precisa disso!  
Quanto mais você compra, o mais, provavelmente, você está  
esgotando os recursos não-renováveis da Terra.  
Confira as embalagens – é um desperdício?  
Compre de uma empresa que irá reciclar sua última compra.  
Crie um lar socialmente responsável.  
Você está gastando como um cidadão do mundo?”<sup>116</sup>

O que se propõe é que exista uma fonte diversa e robusta de comunicação - quem sabe o *social business* tenha esse papel - que tente contrabalançar as mensagens que recebemos pelos veículos tradicionais. Segundo Yunus, não se trata de quem pode manipular mais, mas de diferentes instituições que podem trazer diferentes escolhas para as pessoas (ver figura 5).

---

<sup>115</sup> “Buy More! Buy More! Buy More! And Buy Now! Buy Now! Buy Now!”, (p. 213)

<sup>116</sup> “Think about whether you really need it! The more you buy, the more likely it is that you are exhausting earth's nonrenewable resources. Check the packaging – is it wasteful? Buy from a company that will take back your last purchase and recycle it. Create a socially responsible home. Are you spending like a citizen of the world?”, (p. 214)



**Figura 5.** Ilustração baseada na imagem criada para Papai Noel pela Coca-Cola. Podemos imaginar outras vozes (mensagens) surgidas de diferentes instituições e perceber a influência do design na cultura e sustentabilidade.

Enfim, o design tem muitas lições a aprender com as experiências retiradas dessa história. A primeira delas é que mesmo tendo feito inúmeras escolhas e decisões em conjunto com outros profissionais, em nenhum momento Yunus determinou que tais direcionamentos eram designs ou redesigns. Simplesmente, ele não nomeou essas ações como específicas de uma determinada área, pois não houve a pretensão de idolatrar apenas uma carreira. Essa posição é muito importante para pensarmos o quanto designers andam inflando seus egos ao pensarem que são os mais relevantes dentro do processo de mudança, transformando tudo em design.

A segunda lição é pensar por que um economista de um país tão distante consegue ter idéias tão interessantes em design, como a embalagem comestível para crianças, e isso ser pouco divulgado, debatido entre designers. Tal embalagem ainda não existe, mas pelo menos Yunus parou para pensar em algo que pode ser viável no mundo real. Por que nossos pensamentos – até mesmo os considerados mais radicais e inovadores – estão conectados basicamente a uma vertente europeia de pensamento e de busca de soluções? Provavelmente, existem barreiras (instituições) que nos impedem de conhecer outros modos de tentar solucionar problemas. Não está se apontando que existam pensamentos melhores ou piores por conta de sua região de origem, mas sim, que a riqueza em se responder às demandas está na capacidade de dialogar com outros, na nossa diversidade cultural.

Por último, podemos aprender que vivemos em um momento onde precisamos de novas instituições ou de remodelamento das que já temos. Não se pretende dizer que

instituições são ruins – nós precisamos delas -, mas sim, que elas nem sempre caminham no mesmo ritmo dos contextos onde estamos. Um debate de design e suas possibilidades daqui para frente precisa de um debate sobre as instituições nas quais nos apoiamos. Essa é uma questão chave para a sustentabilidade, pois assim como bancos podem não querer emprestar dinheiro aos mais carentes, nós também podemos estar presos em instituições que não nos deixam pensar, ver e agir de modos diferentes. Além disso, o design é uma ferramenta de comunicação que serve a alguma instituição (a um ideal político, como diria Fry), logo, Yunus tem razão ao expor que precisamos de novas vozes para a comunicação de massa, que está dominada por uma única corrente de pensamento e cultura. Designers e comunicadores precisam pensar em novas maneiras de enviar mensagens - seja em forma de imagens, produtos e/ou serviços - e de um ambiente que propicie essa inovação. Precisamos de uma injeção de espírito crítico e criatividade.



história da até então colônia portuguesa, em pouco tempo e, por conseguinte, o desenrolar da história de nossas comunicações e design.

Muitas medidas dessa época se tornaram famosas, como a Abertura dos Portos às Nações Amigas – essencialmente, a Inglaterra - e a liberdade de comércio e indústria manufatureira no Brasil, que segundo Gomes (2008, p. 114), foram duas decisões que combinadas faziam com que não vivêssemos mais sob o sistema colonial. A partir desse momento, a população local pôde sair do monopólio português, produtos ingleses chegavam até aqui modificando o cotidiano da época, havia uma forte influência francesa nas lojas do Rio de Janeiro e viu-se chegar um número enorme de estrangeiros – que ajudaram a moldar a diversidade da cultura brasileira. Indústrias começaram a surgir no Brasil, como a primeira fábrica de ferro em 1811, além de moinhos de trigo, fábricas de barcos, cordas e tecidos (GOMES, 2008, p. 114). O fim da proibição de qualquer produto na colônia foi de grande importância para que nossa produção cultural material pudesse se expressar e começar a se desenvolver. Outro impulso para a expansão das comunicações e integração do país foi a abertura de novas estradas nesse período, interligando diferentes províncias da época. A exploração das terras e rios aliada a essa maior interligação permitiram um grande avanço nessa área.

Em 1808, tivemos o lançamento do “primeiro jornal publicado em território nacional” (GOMES, 2008, p. 117), a Gazeta do Rio de Janeiro. O aparato tecnológico veio da Inglaterra e essa inovação em terras brasileiras se deu por conta da permissão de atividades de imprensa, pois antes não se podia publicar jornais, livros e panfletos. Jornais que até hoje circulam nas ruas têm suas origens no século XIX, como o Jornal do Brasil (1891) e O Estado de São Paulo (1875). Quanto às revistas, surgiram muitas desde que a imprensa foi permitida. Tivemos muitos trabalhos interessantes como a Semana Ilustrada (década de 1860), Revista Ilustrada (1876-1898), Ilustração Brazil (1876), Ilustração Popular (1876), Revista da Semana (1900-1962), Fon-Fon! (1907-1958), Maçã (1922), Cruzeiro (1928-1975), Manchete (1952-2000), Senhor (1959-1964) e Realidade (1966-1976). Todas essas publicações serviram ou servem para observarmos momentos de nossa história, contextos culturais e seus direcionamentos.

Em 1809, D. João assinou um alvará com legislação específica para patentes no Brasil e em 1875, foi feita uma legislação para regular os direitos sobre marcas e imagens dos fabricantes (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2005, p. 21). Tais ações demonstram que havia uma produção industrial, que pode ser vista através de rótulos, como de fumo, cigarros, bebidas, farmacêuticos, em geral produtos agrícolas ou seus

derivados, e em documentos da época. Esses produtos e seus respectivos rótulos transmitiam mensagens para a população, inspirando-a com imagens e “valores relativos a industrialização, civilização e progresso” (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2005, p. 29). Havia nesse período, uma forte influência da visão do artista estrangeiro, que era aquele que muitas vezes supria essa demanda de produção. O resultado desses trabalhos pode ser visto como uma espécie de mistura das culturas local e européia. Ainda segundo a estudiosa Livia Rezende:

“A produção de impressos comerciais se deu a partir da gravura e evolui gradativamente da escala artesanal para a industrial. Somente com o acirramento da divisão do trabalho começou a se delinear a função de responsável pelo projeto de produto e imagem. Antes disso, a tarefa de criar uma imagem para ser veiculada num rótulo podia ficar tanto a cargo de um ilustrador ou de um litógrafo quanto do próprio cliente.”, (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2005,p. 33).

Houve também a introdução do ensino leigo e escolas superiores, a criação do Museu Nacional, da Biblioteca Nacional e do Jardim Botânico, entre outros. Em especial, podemos ressaltar, em 12 de junho de 1816, a criação da Escola Real das Ciências, Artes e Ofícios, que segundo João Leite (MELO, LEITE, *et al*, 2008), “teve por objetivo primordial a constituição de um ensino artístico baseado em atividades oficinais.” (p. 255). Esta em 1826 instalou-se em sua sede projetada por Grandjean de Montigny – integrante da Missão Francesa, que foi uma das iniciativas de D. João VI, ainda em 1816, de tentar trazer algum refinamento, artes e cultura européia para a colônia - já intitulada de Academia Imperial de Belas-Artes, e anos depois, em 1890, já sendo chamada de Escola Nacional de Belas Artes. Em 1965, essa passou a ser a Escola de Belas Artes, sendo integrada desde 1931, à Universidade do Rio de Janeiro, em 1937, à Universidade do Brasil, e, finalmente, em 1965, à Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Essa escola hoje abriga o curso de desenho industrial dessa instituição federal e traz influências para o ensino e propagação do design e comunicação brasileiros, principalmente nas áreas mais artísticas. Essa mesma Escola Real foi a origem também para o mais antigo curso universitário de arquitetura do país, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ, que só se desvinculou das Belas Artes em 1945.

Todos esses movimentos e medidas tomados nesse período em que a corte portuguesa esteve no Brasil, foram decisivos para os desdobramentos futuros do país. O

design poderia ser algo diferente naquela época do que entendemos por ele hoje, mas já surgia em nosso contexto brasileiro.

### **Cap. 13. Algumas inovações tecnológicas do século XIX**

O século XIX - além de ser marcado nacionalmente pela família real no Brasil - foi um período de muitas mudanças e avanços na área de processos e produção de impressos no exterior. Espalharam-se inovações, como a litografia de Alois Sefenelder e a mecanização das prensas tipográficas, além de outros diferentes processos de reprodução. Transformações rápidas e constantes fizeram com que houvesse o surgimento de uma indústria gráfica entre 1840-1890 (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2006, p. 160).

Em 1826, Nicéphore Niépce conseguiu fazer a primeira imagem fotográfica permanente, seguido por outros estudiosos do assunto, como Daguerre. A fotografia aos poucos ganhou espaço e revolucionou, com novos processos para a sua reprodução, a comunicação impressa - que se fazia até então com a utilização de gravuras. Sua centralidade nesse novo tempo trouxe inovações na forma como poderiam ser apresentados jornais e revistas, modificando a visão de um design gráfico e a transmissão de informações.

As novas possibilidades que se abriam e o modo como as pessoas poderiam relatar “a verdade”, sem precisar recorrer (tanto) às mãos de um artista, implicaram uma transformação na cultura e seu modo de ser “alimentada”. Flusser aponta a fotografia – como já mencionada nessa dissertação - como marco de uma nova centralidade na organização da cultura pelas imagens técnicas. A partir desse momento, começa a crescer a importância de um aparelho que nos fornece imagens, capaz de influenciar nossa maneira de pensar e agir.

### **Cap. 14. Voltando ao Brasil**

No Brasil, apesar das dificuldades técnicas, foram utilizadas novas tecnologias na área da indústria gráfica. Havia a disseminação do uso da litografia e tecnologias de reprodução, como a “Imperial Fábrica da Candelária nos informa que a Litografia Antônio Lobo & Cia. também estava equipada com prensas movida a vapor ao final da década de 1870.”, (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2006, p, 41). Quanto às fotografias,

este foi um processo que ganhou força aos poucos no país, pois também havia dificuldades técnicas, e estruturais na parte de reprodução das imagens, como “a inexistência de mão-de-obra especializada na confecção de matrizes xilográficas e, posteriormente, as dificuldades econômicas para a instalação de um parque gráfico local capaz de realizar a reprodução fotomecânica em autotipia [processo desenvolvido pelo alemão Georg Meisenbach, que reticulava a imagem e permitia sua reprodução juntamente com os blocos de texto]”, (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2006, p. 93).

A partir da fotografia, outra arte que pôde deslanchar foi o cinema. Dois irmãos, Auguste e Louis Lumière, inventaram o cinematógrafo, que, através de fotografias, permitia captar imagens em movimento. A primeira sessão de cinema pública e paga foi promovida por eles no dia 28 de dezembro de 1895, em Paris. Essa invenção não tardou em chegar ao Brasil, mais especificamente no Rio de Janeiro, em julho de 1896. Em síntese, desde então, nosso cinema passou por diferentes fases e tipos de produções – assim como o que era feito lá fora -, sendo de relevância lembrar que a partir dos anos 1990, tivemos uma retomada dessa arte, “um momento de grande transformação em todos os seus setores, apresentando um expressivo salto de qualidade que engloba da produção à exibição.” (Almeida, Butcher, 2003, p.11).

O cinema é uma poderosa ferramenta de comunicação, capaz de transformar - e também manipular - uma cultura. Assim como a fotografia, creditava-se a esse a idéia de que poderia ser “uma arte objetiva, neutra, na qual o homem não interfere, pois o artefato mecânico elimina a intervenção humana e, supostamente, assegura a objetividade.”, (Leite, 2003, p. 15). Contudo, de acordo ainda com esse autor, “logo ficou evidente que tanto as câmeras fotográficas, como as cinematográficas não proporcionavam o registro objetivo da realidade”, (p. 16). Há muita subjetividade implícita naquilo que é produzido e a nossa relação com os aparelhos que produzem imagens técnicas foi se tornando cada vez mais intrincada e complexa, apesar do simples gesto do apertar de um botão. Segundo Almeida e Butcher (2003), “hoje o cinema é apenas a vitrine mais luxuosa de um grande conjunto que ainda passa por vídeo, DVD, televisão por assinatura e TV aberta (as chamadas diferentes “janelas” do produto audiovisual).”, (p. 19). Com a refinação dessa arte ao longo dos anos, um imenso leque de possibilidades foi aberto para diferentes profissionais, entre os quais, os designers. O que começou, assim como a fotografia, como uma forma de expressão aparentemente objetiva, foi desenvolvida e a linguagem cinematográfica criada.

Quanto à nossa tradição em design de livros, essa iniciou-se com a ilustração de capas, que começou a se firmar em nosso contexto depois da Primeira Guerra Mundial, segundo Rafael Cardoso (2006, p.165). Ainda de acordo com esse autor, “há um senso comum de que teria sido Monteiro Lobato o primeiro editor a romper com o padrão então vigente de capas puramente tipográficas, introduzindo o uso das capas ilustradas em sua editora Monteiro Lobato & Cia.”, (p. 165). Essa importância da capa abriu caminho para que o projeto do livro como um todo fosse melhorado, a fim de chamar a atenção do público leitor. Cardoso enumera que além da contribuição de Lobato nesse período de 1900-1930, existem fatores tecnológicos e comerciais, e também socioculturais, que sedimentaram o terreno para que, a partir dos anos 30, tivéssemos um crescimento no setor editorial e, conseqüentemente, no nosso design gráfico.

Outra tecnologia que criou um ramo diferente de atuação para designers e comunicadores, foi a possibilidade de termos a música gravada, através de inventos como o fonógrafo (1877) de Thomas Alva Edison, o *graphophone* (1886) de Alexander Graham Bell e seu aprimoramento chamado de gramofone (1888) feito por Emile Berliner. De acordo com Laus (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2006, p. 296), essa inovação chegou ao Brasil, no Rio de Janeiro, em 1892, sendo logo no início do século XX, comercializados aparelhos, cilindros e chapas gravadas pela Casa Edison. Vale lembrar que o período marcado pelo rádio - oficialmente inaugurado no país em 1922, com sua época de ouro nos anos 1940 e a presença da Rádio Nacional, de 1936 - ajudou na produção fonográfica e, por conseguinte, na produção de design. A personalização das capas no Brasil – que ainda segundo Laus aconteceu no final dos anos 1940 – até os dias de hoje, incluem muitas visões de design, como as capas criadas por profissionais como Cesar Villela, com seu alto contraste preto e branco com um detalhe vermelho para a Bossa-Nova, e Rogério Duarte, que inovou em capas para Caetano Veloso e Gilberto Gil no Tropicalismo, ambos já nos anos 1960.

Em resumo, do período do design não institucionalizado no país, podemos observar que houve uma produção diversificada de designs gráficos e de produto - em escala artesanal, passando para a industrial - em diferentes áreas, como em rótulos e livros. Inicialmente, artistas estrangeiros eram muito disputados pelo mercado e ajudaram em nossa produção, mas, aos poucos, surgiram nomes brasileiros em nosso cenário, como o de J. Carlos, na década de 1920, que trabalhou como um designer gráfico moderno, atuando como ilustrador, caricaturista, criador de logotipos e de publicidade, entre outras produções. De acordo com Julieta Sobral (CARDOSO,

HALUCH, *et al*, 2006), “O fato de ter-se formado na prática, no cotidiano das redações – como quase todos de sua época – nos permite ter uma visão privilegiada da evolução de seu trabalho desde seu primeiro desenho”, (p. 128). Outro nome que pode ser destacado é o do paraibano Tomás Santa Rosa, contratado para trabalhar como designer gráfico de livros pela Editora José Olympio, em 1935. Ele foi um artista autodidata influente e que “O trabalho desenvolvido (...) ao longo de sua carreira foi de fundamental importância para a renovação estética do livro nacional.”, (CARDOSO, HALUCH, *et al*, 2006, p. 229).

Na área de produto, mais especificamente na de móveis, também tivemos designers que atuaram de forma marcante antes da institucionalização da profissão. Entre eles, podemos destacar Zanine Caldas (1919-2001), autodidata que exerceu diferentes papéis como maquetista, paisagista, arquiteto, designer artista cerâmico e escultor, descrito por Ethel Leon como o “mago da madeira”, e o francês Michel Arnoult (1922-2005), que teve seu “primeiro aprendizado sobre móveis (...) numa fábrica alemã durante a Segunda Guerra Mundial, quando ele foi obrigado pelos nazistas a fazer o serviço militar na Bavária”, (LEON, 2005), depois veio para o Brasil, onde trabalhou com Oscar Niemeyer, cursou faculdade de arquitetura e construiu sua carreira em terras brasileiras, contribuindo para o nosso design – um exemplo, assim como o de muitos outros estrangeiros que deram (ou dão) sua contribuição para nossa história.

Outro aparato tecnológico que ajudou a transformar a cultura foi a televisão, que tem suas origens em 1873. Como curiosidade, seu desenvolvimento, assim como o de outras tecnologias que foram vistas até aqui - como a fotografia e processos de reprodução gráfica - ocorre pela busca de pessoas interessadas no assunto e que tentam seu melhoramento tecnológico, ou seja, não há um padrão e local exatos para que tais mudanças ocorram. A televisão, de acordo com Ana Maria Figueiredo (2003), chegou ao Brasil em 1950, tendo sua expansão entre os anos 50 e 69. Nossa primeira TV comercial foi a Tupi, lançada nesse mesmo ano, começando uma história de criação, ascensão e, por vezes, desaparecimento de emissoras.

Ainda segundo essa autora, a telenovela começou no país em 1963, já com presença diária em 1969. Esse produto cultural desde então exerce uma grande influência e possui forte apelo popular. Através de um aparelho que aos poucos se popularizou, podemos observar como a cultura se modificou e foi modificada por esse mediador de imagens. A contribuição e responsabilidade da comunicação e também do

design nas diferentes áreas e formatos da televisão - seja em novelas, séries, seriados, telejornais, programas de variedades ou em outras produções - tem contribuído muito para a formação da cultura brasileira.

## **Cap. 15. Institucionalização do design**

Em um rápido contexto político, de 1930-1945 e de 1950-1954, Getúlio Vargas governou o Brasil, sendo que “Reconhece-se que o processo de modernização no âmbito da produção industrial brasileira se inicia a partir da primeira fase do governo Vargas, mais precisamente durante a segunda metade do seu mandato, período que coincide com a segunda grande guerra mundial.”, (DE MORAES, 2006, p. 49). Já em 1956, assume na presidência do Brasil, Juscelino Kubitschek, com seu famoso Plano de Metas, com o lema “Cinquenta anos em cinco”, sendo um de seus principais objetivos a construção de Brasília, que contou com a elaboração do plano urbanístico feito por Lúcio Costa e construções projetadas por Oscar Niemeyer.

A influência das obras desses profissionais é enorme, como escreve Dijon de Moraes (2006): “Não porque a arquitetura brasileira seja somente Costa e Niemeyer, mas porque a moderna arquitetura brasileira deve muito ao legado deixado por eles.”, (p. 45). O autor ressalta ainda que se tivemos um tipo de resposta ao excessivo apelo de referências externas na arquitetura, nas artes plásticas e literatura, nós não tivemos uma forte presença desse tipo de posicionamento no nosso design. Ressalta-se que essa época serviu como exemplo e inspiração para novos talentos e também foi um momento de abertura de faculdades de arquitetura pelo país.

De 1967-1973, o Brasil vive o chamado “milagre econômico brasileiro”, no período da ditadura militar, com altos investimentos e implantação de multinacionais no país. Contudo, apesar do desenvolvimento brasileiro na área industrial, é preciso ressaltar que tal acontecimento não equivalia a um desenvolvimento também do design, “É claro que todo o esplendor do boom econômico e da forte industrialização alcançada pelo Brasil no final dos anos setenta não se estendia para o âmbito do design industrial local”, (DE MORAES, 2006, p. 139) - excetuando-se certos setores, como de empresas de eletrodomésticos da linha branca, algumas do setor de eletroeletrônicos e outras da área moveleira.

Ao focarmos na institucionalização do design brasileiro nesse período de mudanças e industrialização, podemos destacar o ano de 1951, com a abertura do Instituto de Arte Contemporânea (IAC) no Museu de Arte de São Paulo (MASP), influenciada pelo modelo *Bauhaus-Dessau* e influências do *Institute of Design* de Chicago, Estados Unidos (Leon, 2005). Esse instituto serviu como influência para nosso design - apesar de ter tido apenas uma turma e ter durado três anos - e para a criação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), em 1963. Essa nasceu sob forte vínculo com a alemã Escola de Ulm - que surgiu pós-projeto da Bauhaus - que por sua vez “na ânsia de preservar sua potencialidade universalista, restringiram-se paradoxalmente os caminhos possíveis para a inovação através de prescrições formais contra qualquer ação que afastasse de um denominador comum eleito como modelo.”, (MELO, LEITE, *et al*, 2008, p.261). Ethel Leon (2009) descreve: “Ulm separou o design da arte, coisa que a Bauhaus não fizera. A escola significou ainda uma grande crença nos poderes benfeitores da tecnologia. Por meio dela e do conhecimento científico, pretendia-se recuperar uma utopia do projeto, do plano, aliado à racionalidade técnica.”, (p. 22).

A ESDI teve sua base ligada ao modelo pedagógico ulmiano, o qual também serviu de influência para todo o ensino de design no país e a visão que outras instituições - como o governo - e as pessoas, em geral, têm sobre esse conceito. Surgiu dessa estruturação uma visão de design que não se conectava com o que já existia de produção no país, sendo uma imposição de novo paradigma. As escolas de design surgidas a partir de então marcam um ponto importante em nossa história, pois foi a época da institucionalização e da adoção da visão do design como o conhecemos mais amplamente hoje.

Contudo, o modo como foi feito esse processo e promovido seu ensino tem negligenciado uma riqueza cultural existente, impedido um diálogo de saberes e atrapalhado o desenvolvimento e conhecimento do próprio design. “Ainda que o quadro institucional relacionado ao ensino viesse a se desenvolver velozmente até o final do século, o que se espalhou foi uma idéia difusa, parca em teoria, quase desprovida de definição.”, (MELO, LEITE, *et al*, 2008, p. 254). Ainda concordando com João Leite, temos deficiência em teoria no ensino de design e as cadeiras práticas (projeto) são as mais importantes do curso. Além de carentes em teoria também falta-nos percepção de nossa história para que possamos saber quem somos, de onde viemos e para onde desejamos avançar com essa ferramenta cultural.

Uma profissional que trouxe um debate muito relevante para o design brasileiro, foi a arquiteta italiana Lina Bo Bardi. Ela acreditava na importância do estudo e valorização da *cultura popular* e sua tensão com o *moderno* - o artesanal e o industrial -, “Bo Bardi considerava a cultura popular um claro sinal de consciência da realidade brasileira”, (DE MORAES, 2006, p. 59). De acordo ainda com Dijon: “o Brasil viveu o estabelecimento do seu design sempre com uma expectativa de transferência de modelos e soluções provenientes do exterior, se desenvolvendo não como uma consequência direta e espontânea das suas tradições artesanais e das suas manifestações culturais.”, (p. 65). Em 1962, Lina elaborou um projeto amplo para a criação de uma Escola de “Desenho Industrial e Artesanato, que não chegou a sair do papel devido ao golpe militar de 1964 (ROSSETTI). As reflexões de Lina Bo Bardi giram em torno de pontos que apenas parecem opostos, que poderiam ajudar no entendimento da história e ter mudado os rumos da arquitetura e do design no Brasil.

## **Cap. 16. Exemplo brasileiro no período institucionalizado**

Nesse caminho de pesquisa, foram procurados alguns profissionais que pudessem ser mencionados como exemplos interessantes do “fazer design”. Entre diferentes personalidades estudadas da época do design já institucionalizado no Brasil, um nome que chamou a atenção no livro de Ethel Leon, *Memórias do Design Brasileiro* (2009), foi o de Manoel Coelho, por seu trabalho que mistura arquitetura, design gráfico e produto. A grande maioria dos designers destacados em livros que marcam a institucionalidade do design dá ênfase aqueles que se empenharam na área de produtos, mais especificamente de móveis, ou no caso de programação visual (ou comunicação visual), constam designers ligados à criação de identidades corporativas e sinalizações. Por esses motivos, que restringem um pouco a visão do que é o design depois de sua formatação nas universidades, foram escolhidos os trabalhos mais diversificados de Coelho para serem detalhados a seguir.

Manoel Coelho nasceu em 1940, em Santa Catarina, mas se mudou para Curitiba em 1960, onde se formou em arquitetura pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), em 1967. No segundo ano do curso, ele estagiou no escritório do arquiteto Jaime Lerner e, em 1968, já formado, foi chamado pelo mesmo, agora presidente do Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano de Curitiba (IPPUC, criado em 1965), para trabalhar

no plano diretor da cidade, criado pelo urbanista Jorge Wilhelm (LEON, 2009). Coelho trabalhou com a parte de sinalização, mobiliário urbano e na identidade corporativa da cidade.

Segundo ele, “Nessa época, percebi como me sentia melhor trabalhando para muita gente. Não era uma casa onde iam morar quatro pessoas. Era mexer no sistema viário, era pensar nos problemas de 750 mil pessoas, a população de Curitiba na época.”, (*apud* LEON, 2009, p. 113). Coelho projeta e cria do detalhe ao componente macro, e o modo como realiza suas grandes obras é interessante de ser analisada. O lado social (interação/comunicação/diálogo/objetivos/fluxos) potencializado nesses projetos é algo que deveria ser estudado em maior profundidade, pois se de acordo com Coelho “O objetivo final deve ser o usuário.” e “[o design] ajuda tanto o analfabeto como o estrangeiro que não fala português”, (*apud* KOEHLER, 2001), esse tipo de percepção do design vai além do que é o conceito mais comumente reconhecido de que design é estética e serve para alavancar vendas.

Observando a importância da participação das pessoas, Coelho afirma em reportagem (HAYGERT, 2004) que “a cidade foi definitiva para que se materializassem as mudanças preconizadas pelo Plano Serete [plano que originou o Plano Diretor de Curitiba]” e “Sem os seminários denominados Curitiba do Amanhã, impulsionados pelo prefeito Ivo Arzua, o curitibano não teria exaustivamente criticado e aprovado a nova era urbanística que se insinuava.”, (p. 192), portanto, sinalização e equipamentos urbanos “devem ser feitos por uma equipe local”, (*apud* BORGES, 2001). Esses dados servem para enfatizar a importância de ouvir a localidade de certa maneira ao tentar mexer com a vida de milhares de pessoas.

Outro ponto interessante em sua maneira de trabalhar é o modo como integra arquitetura, planejamento urbano, e o design de produtos, interiores e gráfico, como já mencionado. Geralmente, costumamos ver uma divisão e falta de comunicação entre essas áreas, mas nesse caso não, como Ethel (2009) descreve:

“Coelho aprendeu nesses projetos [como da estação rodoviária de Curitiba] a não distinguir onde termina a arquitetura e começa a comunicação visual. “[segundo, ele:] Até hoje, penso num projeto como conjunto, como a letra e a música de uma canção.”, (p. 114).

Essa maneira diferenciada de pensar e trabalhar tem muito a ver com as críticas sobre as múltiplas divisões do design – como “bonequinhas russas” – e a confusão que isso

causa nos nossos designers, como tentar responder às perguntas erradas. Coelho concorda com essa posição e critica também essas segmentações sem fim do design.

Entre os muitos trabalhos em seu currículo que passaram por seu escritório, a MCA, podem ser destacados, além de seus projetos para Curitiba, os feitos para a cidade de Criciúma, que contou com um completo planejamento global, pois ele atuou como “urbanista, arquiteto (ao projetar os prédios da Prefeitura, do Centro Cultural), paisagista, designer de produtos (luminária, mobiliário) e designer gráfico ao criar a marca da cidade.”, (LEON, 2009). Além disso, criou muitas marcas, como para a Universidade Federal do Paraná (UFPR), da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-Paraná), e o projeto de identidade visual do Hospital de Clínicas (HC). Coelho também trabalha desde 1973 nas áreas de arquitetura e design para a PUC-PR, onde um de seus exemplos é a biblioteca central, além dos projetos feitos para o Centro Universitário Positivo (Unicenp). A própria sede da MCA tem um projeto diferenciado, devido a sua semelhança com um barco.

Questões expostas como a) pensar no conteúdo social do design/arquitetura, b) a influência de obras grandes na vida das pessoas, c) como um planejamento urbano é positivo de ser discutido, d) a importância da localidade e e) o planejamento global não foram descritos por serem únicos em nossa história do design, visto que existem outros profissionais que atuam dessa mesma forma, mas o trabalho de Coelho nos serve como uma referência brasileira. O que se viu nesse exemplo foram pontos que poderiam ser estudados em conjunto com o que já foi visto em Manzini, Thackara e Fry, podendo enriquecer essas discussões. E esta é uma entre diversas produções brasileiras que poderiam servir para colaborar nos debates e nas buscas por soluções.

Quando, por exemplo, Thackara discute a importância de projetarmos pensando nos fluxos, em como podemos pensar em espaços que possibilitem as pessoas interagirem e criarem inovações, talvez, de uma maneira diferente, Coelho tenha feito algo a esse respeito ao projetar uma biblioteca ou uma praça – como a remodelação da Praça Osório em Curitiba que abriga diferentes trabalhadores e pessoas, o que poderia ser visto como ponto de interação/diálogo - onde criou espaços de convivência. O problema é que nós não olhamos para esse exemplo desse outro ponto de vista.

Ao observarmos a importância da localidade, percebemos que esse é um discurso freqüente em diferentes fontes, seja na Declaração Universal dos Direitos da Diversidade Cultural, em trabalho acadêmicos como o do francês Zaoual (2006), nas atuações do bengalês Yunus ou na nossa arquitetura. Logo, podemos traçar paralelos

entre diferentes fontes, que possuem pontos em comum (e por que não também que tenham divergências) para serem debatidos. O que o design precisa é sair um pouco do seu “quadrado” fechado (ver figura 6), que busca respostas em si mesmo, por vezes, se repetindo, e buscar se relacionar e procurar conhecimento em outras áreas. Pessoas estão discutindo muitas vezes as mesmas coisas, porém dentro de quadrados diferentes, que na verdade, deveriam se comunicar mais.



**Figura 6.** “Saindo do quadrado”.

Entretanto, de fato, existem barreiras de conhecimento que nos impedem de reconhecer facilmente trabalhos e exemplos de lugares fora de nossas áreas e dos centros “*pop’s*”. Rio de Janeiro e São Paulo formam uma corrente forte e fechada, e, principalmente a Europa parece-nos sempre o melhor modelo para estudarmos. Não se quer dizer que esses lugares sejam maus ou piores que outros, mas que a sensação de que nos isolamos e determinamos que o bom venha apenas de alguns poucos lugares limita muito nossa visão do design. Da mesma maneira, é difícil encontrar exemplos brasileiros, fora um ou outro, da região Centro-Oeste, Norte, Nordeste e Sul. Manoel Coelho está em nosso “subúrbio” – que em uma visão subjetiva e pessimista pode ser quase 90% do mundo. Essas barreiras invisíveis – entre elas, congressos e *papers*, que parecem formalizar um canal quase único para validação de conhecimento - deveriam nos incomodar mais, porque restringem aquilo que podemos conhecer. E se pouco conhecemos, pouco escolhemos.

Coelho é um entre tantos designers, que contribuem ou têm contribuído, e que mereceriam ser melhor estudados, assim como, a já mencionada Lina Bo Bardi e seu interessante trabalho relacionado ao design e artesanato, bem como a produção do alemão Gui Bonsiepe no Brasil, principalmente quando esteve à frente do Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial (LBDI), entre 1983-1987, em um projeto que contou com o apoio do CNPq, além de suas contribuições para a teoria do desenho industrial através de seus livros. Leon (2005) aponta ainda e destacamos aqui, Alberto Santos Dumont como designer: “Como inventor, Santos Dumont é considerado uma espécie de patrono do design brasileiro não só por seus projetos de dirigíveis e aeronaves (...), mas também por ter projetado diferentes engenhos com concepções próximas a algumas características que viriam a marcar o design brasileiro, que são a precariedade de meios técnicos e a distância do ambiente empresarial.”, (p. 26).

Existem muitas surpresas dentro da nossa história, com pessoas e suas produções de trabalhos tão diferenciados entre si que poderiam ser (mais) pesquisados e ensinados. Há muita coisa a ser resgatada, digerida e transformada em conhecimento. Seria muito interessante se pudéssemos dialogar aquilo que compõe ou tem composto nossa trajetória com aquilo que está sendo evidenciado em outros lugares. Há uma riqueza de possibilidades a ser desvendada.

## **Cap. 17. Mais tecnologias inovadoras**

Já nos anos 1970, o computador caminhava para a sua popularização. Ainda nessa década, havia computadores enormes e caríssimos que só grandes empresas poderiam manter, enquanto que computadores pessoais eram reservados a um nicho específico de engenheiros e hobbistas que sabiam o que comprar e como montar. Em 1977, foi lançado o primeiro computador pessoal completo, pronto para uso, o Apple II, que marcou o nascimento dessa indústria. Segundo Leander Kahney (2008) descreve, Steve Jobs em sua apresentação no *Macworld* de 2001 observou as três grandes eras do computador: a primeira nos anos 1980 “com a invenção da planilha, do processamento de textos e de editoração eletrônica”, por volta dos anos 1990 a “era da internet” e a nova era nos anos 2000 “do estilo de vida digital, impulsionada por uma explosão de dispositivos digitais”, (p. 173).

As novas possibilidades trazidas pelos computadores, pela popularização da internet, redes, globalização, comunicação online, celulares, câmeras digitais, tocadores de MP3 e aparelhos que convergem tecnologias diferentes são hoje essenciais para a cultura e sua própria (re)produção. Há uma busca pelas inovações em modelos de negócios que estão sendo revistos, como os do mundo da música. Mais especificamente, para o design e comunicação, significa momento de mudanças constantes e muito rápidas. O reino das imagens técnicas torna-se cada vez mais evidente e o modo como lidamos com essa organização da cultura pode ir do pensamento crítico à alienação das telas. Imagens técnicas, mundo globalizado e rapidez nas comunicações são marcas da cultura contemporânea de muitas regiões do planeta capazes de influenciar todo o resto. Essas transformações mudaram e continuam mudando como enxergamos o papel do design e este, por sua vez, têm grande responsabilidade sobre suas criações diante desse cenário complexo e interligado.

## **Cap. 18. Retorno à nossa moldura**

Nesse momento, voltamos à moldura exposta na primeira parte dessa dissertação para ver com esse enquadramento globalizado nosso contexto brasileiro. Existe uma configuração de problemas e questões ligadas a diferentes aspectos, como meio ambiente e sociedade, global e local, que nos fazem refletir sobre o futuro e nossas decisões hoje. Afinal, parece que chegamos em um momento crítico com relação às nossas ações e suas conseqüências para a natureza e a nós mesmos; que precisamos repensar muitas de nossas escolhas rumo a um maior equilíbrio, sendo a sustentabilidade uma questão essencialmente cultural. O papel do comunicador, do designer nesse caso específico, ganha novos questionamentos, pois se trata da hora de refletirmos sobre a posição e influência dessa profissão na cultura de massa.

Voltamos a pensar na moldura e também nos pensamentos expostos por Manzini, Thackara e Fry sobre o que eles propõem e visualizam para o design a caminho de uma sociedade mais sustentável. Talvez, para muitos a idéia de um design de serviços, como Manzini e Thackara enfatizam em seus livros, seja uma das mais interessantes possibilidades para uma sociedade que se volta cada vez mais para a experiência e personalização dos produtos. Contudo, podemos questionar o que é esse design de serviços, pois concordando com Prahalad e Krishnan (2008): “ao vender

hambúrgueres, o McDonald's é uma empresa de serviços ou uma empresa de produtos (fabricação)? Sem um sistema de fabricação e logística bem desenvolvido e sofisticado, o McDonald's não seria capaz de oferecer qualidade consistente em serviços.”, (p. 29), “será que devemos insistir nas diferenciações entre empresas de produtos e empresas de serviços?”, (p. 30). O design, por sua vez, ao invés de desenvolver um pensamento crítico vai tentar criar mais uma subárea? E será que o design não está querendo tomar para si algo que já é feito por outros profissionais, como engenheiros de produção e administradores? Mais uma vez, o que é o design e onde estão seus limites martelam nossas cabeças.

Ainda estamos começando a pensar em um design diferente, a ter um olhar diferente sobre aquilo que é feito. Falta ainda resgatar muito de nossa história brasileira, perceber ícones e trabalhos que poderiam ser interessantes para a geração atual conhecer. Enfim, sair um pouco da nossa fôrma institucionalizada desde os anos 1960, com a implantação da ESDI. Acrescentamos a esses pensamentos a concepção de que

“O multiculturalismo brasileiro posiciona-se, desta vez, como um novo e possível modelo para o desenvolvimento do design local. Esse modelo que se apresentou incipiente e imperfeito por toda a década de oitenta, vem se harmonizar com o modelo de globalização”, (DE MORAES, 2006, p. 193).

Quem sabe estamos caminhando para um contexto mais favorável para nossas criações.

O design brasileiro hoje conta com muitos profissionais que atuam nas mais diversas áreas. Seja no design gráfico de livros e outros impressos, na construção de sites da internet, no design de produtos, como de jóias, móveis, em diferentes atuações na televisão, cinema, teatro, empresas. Não há uma linha rígida que nos divida de carreiras próximas como da arquitetura, ou mesmo em algumas áreas de intersecção com a engenharia. Existem designers que preferem a produção de trabalhos únicos e manuais – como alguns ilustradores que optam por não ter o computador como principal instrumento de trabalho, encadernadores manuais e, até mesmo existe gráfica essencialmente serigráfica e litográfica ainda no Rio de Janeiro –, outros que preferem o mundo mais *high-tech* e aqueles que estão inseridos na área acadêmica. Essa divisão feita é fluida, sendo que um designer pode se dedicar a diferentes atividades, e também mesclá-las. Não é algo fácil de se fazer, até por conta das dificuldades materiais, estruturais e de mercado, mas aos poucos as produções acontecem.

Nessa trajetória resumida do design no Brasil, envolvendo tecnologias novas que transformaram o “modo de fazer” - conseqüentemente, processos e produtos finais foram modificados, bem como a percepção das pessoas sobre o mundo material -, podemos notar que em pouco mais de 200 anos muita coisa mudou. Podemos destacar que no último século a mudança foi ainda mais rápida e a aceleração contínua. O que é o design, o que pretende, o que ensina e o que transmite são perguntas que ainda podem ser bastante debatidas, principalmente dentro do contexto brasileiro. Na realidade, não existem regras pré-determinadas para o que é o design e como fazê-lo, o que nos falta é base para um pensamento crítico em nossa formação institucionalizada brasileira, bem como, conexão com nossa produção anterior e nosso rico artesanato, antes de colocarmos nossas escolhas em ação.

## Conclusão



“O café e a conta, por favor.”

Esse trabalho discutiu sobre autores do design atual, questões sobre nossa institucionalização, educação e ética, além de ter mostrado, de forma breve, uma linha do tempo/contextualização do design brasileiro, em uma última parte mais descritiva. Lendo a partir da **Moldura**, passamos por muitos tópicos e, finalmente, voltamos a essa primeira parte com muitas coisas a serem debatidas ainda. Todo esse caminho percorrido reforça um trajeto de questionamentos que foram se colocando um após outro, como um “fio de dúvidas” somado à possibilidade de uma maneira mais ampla de observar o design.

A contextualização feita na **Moldura** permitiu que olhássemos questões que têm delineado nossas vidas e nossas escolhas, como é o caso da sustentabilidade e da globalização. Em **Jogo de Luzes**, os autores escolhidos por seu reconhecimento e também por sua afinidade com o tema proposto, nos fizeram pensar sobre novas tendências em design. Em **Outras Luzes**, outros autores ajudaram esse trabalho a fazer perguntas, procurando aprofundar questões que foram surgindo a partir da parte anterior. E em **Emoldurando o Design Brasileiro** pudemos observar um pouco de nossa história para podermos começar a compreender o que tem se passado entre aquilo que temos produzido e o que temos (re)conhecido de fora – observando-se certa rigidez na fluidez dos conhecimentos.

Pode-se dizer que o design sempre teve seus conflitos internos sobre sua identidade e que somado a cada contexto (situado e internacional), as tentativas em promover uma definição só aumentaram em complexidade. No caso brasileiro, o modo como vemos o design é impulsionado por certas influências, como pela nossa institucionalização, discursos europeus e a trajetória econômica e social do país. Quanto a um ponto de vista internacional, podemos encontrar diferentes escolas de design com

diversas interpretações sobre nossas prioridades atuais. Pode-se dizer que não existe necessariamente, o melhor ou o pior pensamento, mas sim, aquele com o qual uma pessoa poderia se identificar melhor.

Podemos perceber também que, ao mesmo tempo em que cada designer tem a opção de escolher uma linha que mais se encaixe em seu perfil, existe um desequilíbrio no modo como essas opções se colocam em nosso caminho. Algumas escolas e autores têm muito mais abertura para essa troca de conhecimento do que outros. Exemplo disso é a maior facilidade em se encontrar e debater textos sobre Manzini do que outros autores, como Fry, Dorst ou Mugendi. A concentração do conhecimento impede uma maior fluidez de pontos de vistas e faz com que nossas escolhas sejam dentro de um leque reduzido de possibilidades de se pensar criticamente o design.

Além disso, experiências muito interessantes que poderiam ser aproveitadas não costumam ser fontes de nossa leitura, como textos de economistas como Dowbor e Yunus, ou declarações dos Direitos Humanos e também da Diversidade Cultural. Reconhecer trabalhos produzidos por profissionais que ajudaram a construir a história brasileira em design – por que não arquitetura e comunicação, em geral, também – deveriam fazer mais parte de nosso campo de observação. Existe uma riqueza de conhecimentos a ser “garimpada” e preservada.

Aprender a pensar criticamente é fundamental para caminharmos rumo à sustentabilidade. Procurar relatórios internacionais de desenvolvimento e meio ambiente, e depois compreender idéias, como as de Flusser com as imagens técnicas – somos apenas alienados ou tomamos isso como oportunidade de mudança? -, ajudam e muito a compor um cenário maior e mais complexo para fazermos escolhas profissionais. Não é querer ser pessimista, pelo contrário, é tentar reconhecer um número maior de vetores e se entusiasmar com todas as possibilidades interessantes que estão surgindo. Sair do pequeno quadrado, observar outras formas, outras áreas é um processo enriquecedor e que também nos aproxima da sensação de liberdade de escolher – de uma democracia –, juntamente com outra percepção de responsabilidade e ética.

O design deveria se reconhecer como parte das comunicações, além das projeções e estética, e tentar responder questões críticas referentes a essa condição. Subáreas e cada vez mais especializações não nos ajudam a enxergar perguntas que deveriam ser respondidas com maior urgência, ocasionando nossa fragmentação e compartimentalização – e até mesmo rivalidades. Enfim, nos encontramos em um momento cheio de desafios – não sendo uma exclusividade de nosso tempo – onde

precisamos de educação, acesso ao conhecimento e pensamento crítico para podermos elaborar soluções engenhosas e mais humanas. O design é uma, entre tantas carreiras, que pode ajudar nessa tarefa.

Ressalta-se que a grande maioria dos questionamentos vistos desde o princípio desse trabalho pode ser colocada para diversas outras áreas do conhecimento. Visto que todos estamos passando por um período de mudanças rápidas e de reflexão sobre o modelo econômico insustentável adotado, restrições e tendências são comuns a todos, sejam pessoas, profissionais ou instituições. A diferença é que - como já mencionado - o design costuma ter suas crises existenciais, portanto nos questionarmos é algo “normal”. Em áreas mais tradicionais, sem tais crises fortes, pode não se questionar tanto sobre o que são e o que exercem, mas isso não quer dizer que não precisem fazê-lo.

Como desdobramentos, aponta-se que existem ainda muitas interrogações e questões a serem pesquisadas e debatidas, seja em âmbito nacional ou internacional. Podem haver pesquisas sobre instituições, guias e princípios, sustentabilidade, globalização e localidade, entre tantos outros assuntos. Para um curioso sempre haverá dúvidas e inquietações para tentarmos responder, portanto, existe muito trabalho pela frente em teorias de design. Talvez, existam algumas palavras que funcionem bem para descrever os futuros desenvolvimentos desse trabalho: **reflexão, pesquisa e imaginação**. Afinal, necessitamos ainda refletir sobre aquilo que nos propomos a fazer, entender e buscar sempre mais informações e trocas de conhecimento e, quando necessário, imaginar novos rumos.

## Referências bibliográficas

ACHBAR, M., ABBOT, J., 2004, *A corporação* (documentário, título original: The Corporation).

ALMEIDA, P.S., BUTCHER, P., 2003, *Cinema, desenvolvimento e mercado*, Aeroplano, Rio de Janeiro.

BARBOSA, J.C.L., 2003, *Design ecológico e sustentabilidade*. Tese de D. SC., COPPE/UFRJ, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

BARTHOLO, R., 2001, *Você e Eu: Martin Buber, presença palavra*, Garamond, Rio de Janeiro.

BESSON, L., 2009, *Home* (documentário).

BORGES, A., 2001, “Guardião da cara da cidade: há 30 anos o designer Manoel Coelho faz marcas, sinalização urbana e equipamentos para Curitiba”, *Gazeta Mercantil*, 12 abril, p. 13.

BROWN, L. R., 2009, “Could food shortages bring down civilization?”, *Scientific American*, v. 300, n. 5 (Maio), pp. 38-45.

CARDOSO, R., HALUCH, A., LIMA, E.L.C., *et al*, 2006, *O design brasileiro antes do design*, 1ª ed., Cosac Naify, São Paulo.

CONNERS, N., PETERSEN, L. C., 2007, *A última hora* (documentário, título original The 11<sup>th</sup> hour).

DEBORD, G., 2008, *A sociedade do espetáculo*, 1ª ed., Contraponto, Rio de Janeiro.

DE MORAES, D., 2006, *Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem*, 1ª ed., Editora Blucher, São Paulo.

DORST, K., “The future cultures of design”. Disponível em: <<http://www.sd.polyu.edu.hk/DesignedConference2008/files/DorstPaperDef071008.pdf>> . Acesso em: fev. 2010.

DOWBOR, L., 2008, *Democracia econômica: alternativas de gestão social*, Editora Vozes, Petrópolis, RJ.

FIGUEIREDO, A.M.C., 2003, *Teledramaturgia brasileira: arte ou espetáculo?*, Paulus, São Paulo.

FLUSSER, F., 2007, *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*, Cosac Naify, São Paulo.

\_\_\_\_\_, 2002, *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*, Relume Dumará, Rio de Janeiro.

\_\_\_\_\_, 2008, *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*, 1ª ed., Annablume, São Paulo.

FRY, T., 2009, *Design futuring: sustainability, ethics and new practice*, Berg, Oxford.

GOMES, L., 2008, *1808: como uma rainha louca, um príncipe medroso e uma corte corrupta enganaram Napoleão e mudaram a história de Portugal e do Brasil*, Planeta Jovem, São Paulo.

HAYGERT, A.M.G., 2004, “Manoel Coelho: nas digitais de Curitiba”, *Vozes do Paraná, retratos de paranaenses*, ano 1, n. 10 (abril), pp. 189-197.

ILLICH, I., 1980, *Tools for conviviality*, 1ª ed., Harper Colophon, New York.

IPCC, 2007, *Climate change 2007: synthesis report*. Disponível em: <[http://www.ipcc.ch/publications\\_and\\_data/ar4/syr/en/contents.html](http://www.ipcc.ch/publications_and_data/ar4/syr/en/contents.html)>. Acesso em: 13 jan. 2009.

KAHNEY, L., 2009, *A cabeça de Steve Jobs*, 2ª ed., Agir, Rio de Janeiro.

KLEANTHOUS, A., PECK, J., 2006, *Let them eat cake: satisfying the new consumer appetite for responsible brands*.

Disponível em: <[http://www.wwf.org.uk/news/n\\_0000002589.asp](http://www.wwf.org.uk/news/n_0000002589.asp)>. Acesso em: 28 maio 2008.

KOEHLER, A., 2001, “A marca de Curitiba nas mãos de Coelho”, *Gazeta Mercantil*, 15 out.

LEITE, S.F., 2003, *O cinema manipula a realidade?*, Paulus, São Paulo.

LEMONICK, M.D., 2009, “Top 10 myths about sustainability”, *Scientific American Earth 3.0*, v.19, n. 1, pp. 40-45.

LEON, E., 2005, *Design brasileiro, quem fez quem faz - Brazilian design, who did, who does*, Viana & Mosley, Rio de Janeiro.

\_\_\_\_\_, 2009, *Memórias do design brasileiro*, Editora SENAC São Paulo, São Paulo.

MANZINI, E., 2008, *Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*, 1ª ed., E-papers, Rio de Janeiro.

McDONOUGH, W., BRAUNGART, M., 2002, *Cradle to cradle: remaking the way we make things*, 1ª ed., North Point Press, New York.

MELO, C. H., LEITE, J. S., STOLARSKI, A., *et al*, 2008, *O design gráfico Brasileiro: anos 60*, 2ª ed., Cosac Naify, São Paulo.

M'RITHAA, M., VAN NIEKERK, J., 2009, “The ethical dilemma of a rapidly receding waterign hole: implications for design education”. *DEFSA National Conference 2009: opening gates, between and beyond design disciplines*, África do Sul, 4-5 nov.

M'RITHAA, M., MOALOSI, R., KHUMOMOTSE, S., 2002, "Communication in rural Africa". *2002 Burg Wildenstein International Design Workshop*, Stuttgart, Alemanha, julho.

ORGANIZAÇÕES DAS NAÇÕES UNIDAS, 1948, *Declaração universal dos direitos humanos*, ONU.

PASCU, C., OSIMO, D., ULBRICH, M., *et al*, 2007, "The potential disruptive impact of Internet 2 based technologies", *First Monday*, v. 12, n. 3 (Mar.). Disponível em: <[http://firstmonday.org/issues/issue12\\_3/pascu/index.html](http://firstmonday.org/issues/issue12_3/pascu/index.html)>. Acesso em: 2 out. 2008.

POMERANZ, K., TOPIC, S., 2005, *The world that trade created: society, culture, and the world economy, 1400 to the present*, 2ª ed., M.E.Sharpe, Londres.

PRAHALAD, C.K., KRISHNAN, M.S., 2008, *A nova era da inovação: impulsionando a co-criação de valor ao longo de redes globais*, Editora Campus/Elsevier, Rio de Janeiro.

ROGERS, P., 2008, "Facing the freshwater crisis", *Scientific American*, v. 299, n. 2 (Ago.), pp. 28-35.

RORTY, R., 2007, *Contingência, ironia e solidariedade*, São Paulo, Martins Fontes.

ROSSETTI, E.P., *Tensão moderno/popular em Lina Bo Bardi: nexos de arquitetura*. Disponível em: <<http://www.docomomo.org.br/seminario%205%20pdfs/045R.pdf>>. Acesso em: 3 fev. 2010.

THACKARA, J., 2005, *In the bubble: designing in a complex world*, MIT Press, Massachusetts.

UNESCO, 2001, *Declaración Universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural*. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160m.pdf>>. Acesso em: 18 maio 2009.

VAN SOEST, L., 2008, *Roleta da Fortuna* (documentário dvd, título original: Good Fortune).

YUNUS, M., 2007, *Creating a world without poverty: social business and the future of capitalism*, 1ª ed., Public Affairs, New York.

WIKIPEDIA. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Design>>, acesso em: maio 2009.

WWF, 2008, Living Planet Report 2008. Disponível em: <[http://www.wwf.org.uk/research\\_centre/index.cfm?](http://www.wwf.org.uk/research_centre/index.cfm?)>, acesso em: abril 2010.

ZAOUAL, H., 2006, *Nova economia das iniciativas locais: uma introdução ao pensamento pós-global*, DP&A/Consulado Geral da França/COPPE-UFRJ, Rio de Janeiro.