

## ENTREVISTA COM: ANA VERONICA PAZMINO



### FORMAÇÃO

Bacharel em Desenho Industrial na UFRJ, Mestre em Engenharia de Produção na área de concentração Gestão da Qualidade Ambiental na UFSC, Doutora em Design na PUC/Rio. Atualmente, coordenadora do Curso de Design de Produto da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), nesta universidade professora do curso de graduação em design e design de produto. Líder do Grupo de pesquisa Design Multidisciplinar no Cnpq. Colaboradora do *Learn Sustainability by Design for All* (LeNS Brazil).

No campo da sustentabilidade as linhas de pesquisa tratam sobre o projeto e meio ambiente e design social. As publicações estão relacionadas a métodos de projeto, design social e inovação. No ensino da graduação a disciplina Teoria e Prática do Design Social, foi criada em 2017 na segunda fase do curso, como uma forma de inserir os conhecimentos da ação social e atender o Plano Nacional de Educação – PNE sobre a Curricularização da Extensão no curso.

Acredito que o designer como um profissional que

de forma intencional concretiza os diversos conhecimentos em objetos tangíveis para que sejam usados e aproveitados pelo ser humano, tem uma responsabilidade ambiental, social, econômica, cultural entre outras e é na Universidade que o estudante deve ter contato com temas da sociedade e do contexto para que desenvolva um pensamento crítico como cidadão e profissional.

### DESIGN E MEIO AMBIENTE E A DIMENSÃO SOCIAL

O tema do meio ambiente e design social surgiram na graduação onde aconteceu uma convergência de saberes e situações que me aproximaram do campo, o livro *Design para o mundo real* de Victor Papanek, Gui Bonsiepe e sua defesa pelo design para a periferia, o conhecimento da biônica aplicada ao projeto e a Conferência do meio ambiente Rio 92. A partir daí começou uma atenção para temas relacionados com o que viria a ser a “sustentabilidade”.

Percebo que ao longo de 60 anos após o livro *Primavera Silenciosa* de Rachel Carson, o tema dos problemas ambientais vem ocupando a mídia e muita bibliografia tem sido produzida. Em contra partida, os impactos ambientais provocados pelo ser humano, gerados em grande parte pelo consumo em massa e a sociedade do desperdício não diminuem, pois existe um descaso em relação à gravidade da situação ambiental e social. As problemáticas de poluição da água, desmatamento, acúmulo de lixo em lixões a céu aberto e no oceano, aumento do lixo eletrônico, crescimento da pobreza, aumento da desigualdade, requerem mudanças urgentes de toda a sociedade.

Goleman (2009) defende enfaticamente que precisamos dominar um novo tipo de matemática que explicita, com muito mais clareza e detalhamento, as consequências de nossas escolhas, compras no dia a dia de forma que possamos classificar os impactos e refletirmos sobre eles.

Esse novo tipo de matemática ou paradigma precisa de uma revolução social, cultural e educacional, que reorienta a produção e consumo dos bens naturais

e materiais. Para isso precisamos redefinir a palavra sustentabilidade, como equilíbrio ao longo do tempo, sendo este no âmbito ambiental, humano e social.

Para os designers a sustentabilidade é um problema **complexo**, envolve projetar com conhecimento da dimensão social, ambiental e econômica, ou seja, trabalhar seriamente de forma interdisciplinar como forma integradora e fomentadora de parceria de diferentes áreas do conhecimento provocando novos campos de estudo e pesquisa.

A complexidade da sustentabilidade exige uma postura consciente no ensino de design, perceber o **que é possível fazer e o que é uma utopia e cabe apenas na teoria e não na práxis do design**, como ser crítico as acusações que dirigem ao designer sobre os impactos produzidos. Entretanto, incorporar um sentido de responsabilidade pelas ações na atividade projetual. Sabemos que na maior parte das vezes durante o desenvolvimento as decisões estratégicas e de mercado não estão no nível de ação da profissão.

Leonard (2011, p.120) destaca que o estágio do projeto estabelece: os componentes que precisam ser extraídos ou criados; a quantidade de energia despendida na fabricação e no uso do produto; a presença ou ausência de substâncias tóxicas; a vida útil do produto; a facilidade ou dificuldade de conserto; sua capacidade de reciclagem; os danos causados ao enterrar ou queimar o produto, caso não seja reciclável.

Para McDonough e Braungart (2005) a etapa de projeto é o “primeiro sinal de intenção humana”, podendo provocar apenas melhorias, como eliminação de peso e impacto ambiental, ou levar realmente a uma reavaliação dos paradigmas atuais. Para os autores, nem a saúde dos sistemas naturais, nem o entendimento da sua complexidade e da inter-relação têm sido consideradas pelo design.

Os autores ainda apontam que muitas vezes a intenção do design consiste apenas em criar um produto atrativo que seja acessível, que cumpra com as regulamentações, que tenha um desempenho aceitável e dure o suficiente para satisfazer às necessidades dos mercados. Porém, ressaltam que embora os produtos satisfaçam aos desejos de fabricantes e consumidores, não estão projetados para beneficiar a saúde humana e ecológica. Cabe mencionar que o designer muitas vezes não tem informações suficientes e age equivocadamente por falta de conhecimento e em outras situações o seu trabalho se limita para realizar a parte estética no plano operacional, não fazendo parte da equipe de decisões estratégicas.

A produção industrial desde o surgimento da Revolução Industrial aceitou ter um produtor que pode criar bens perecíveis em quantidade superior à procura, causando desperdícios e que pode baixar a qualidade dos produtos e criar uma obsolescência para incentivar o consumo. Esta visão precisa mudar.

O paradigma da sustentabilidade ainda não se apresenta mais convincente que os dos recursos infinitos, da necessidade do crescimento, da aceitação e incentivo ao consumismo. É necessário entender que a era do antropoceno mostra em diversas paisagens que a humanidade está sendo induzida a uma situação quase irreversível em que o limite do ecossistema e dos recursos será uma realidade.

Na minha opinião, na sustentabilidade, o designer consegue agir apenas em **duas dimensões** e de forma ainda incipiente: 1. Na dimensão ecológica – no desenvolvimento de produtos e serviços de baixo impacto ambiental na preocupação com o bem-estar do meio ambiente e do ser humano - e 2. Na dimensão social – no desenvolvimento de objetos, serviços, dinâmicas que beneficiem a base da pirâmide de forma que promovam uma melhoria na vida -.

Essas duas dimensões são extremamente complexas e os designers estão começando a ter informações e conhecimentos para agir de forma intencional nelas. Deixo de lado a dimensão econômica do desenvolvimento sustentável que envolve a exploração de recursos naturais e humanos, visando prosperidade dentro de um baixo consumo, já que envolve ações de mercado que estão instauradas nos modelos econômicos e, por tanto, distante da ação do designer.

#### DIMENSÃO ECOLÓGICA: DESIGN E MEIO AMBIENTE

Acredito que o designer pode trabalhar de alguma forma no *Design for Environment, Green Design, Ecological Design ou Ecodesign*, muito mais que na dimensão econômica que a sustentabilidade abrange. Projetar para o meio ambiente sugere projetar intencionalmente com critérios ecológicos.

Novamente, é necessário mencionar que o aluno na universidade precisa adquirir o conhecimento dos tipos de impactos provocados com cada escolha. Lamentavelmente, percebo que das disciplinas na graduação dos cursos de design ainda faltam aquelas que dariam suporte para um desenvolvimento ambiental seguro. Este tipo de disciplina, incentivei na graduação, onde lecionei a matéria de Design e

Sustentabilidade e, como resultado, os alunos desenvolveram propostas muito interessantes de produtos e serviços que podem ser vistos em artigos publicados no ENSUS, SBDS, em revistas da área e em relatórios de Trabalhos de Conclusão de Curso de Design (TCC), disponíveis no repositório digital da Biblioteca Universitária da UFSC.

Os resultados dos projetos de sala de aula e de TCC são modelos e protótipos que têm sido entregues à comunidade, como escolas de ensino básico e creches. Para construção dos protótipos, contamos no curso com o Laboratório de Fabricação Digital Pronto 3D, que é um FabLab onde os alunos bolsistas e voluntários atendem as demandas do curso e da comunidade. Para serem produzidos em maior quantidade, dependemos do apoio de empresas ou instituições que tenham interesse em financiar ou produzir a um custo justo.

Ainda existe falta de parceria indústria-universidade-sociedade que permita que mais soluções sejam implementadas.

Um produto ecologicamente correto envolve diversos requisitos que devem ser atendidos e maximizados durante o desenvolvimento, para minimizar o impacto ao meio ambiente ao longo do ciclo de vida é necessário que um designer possua uma boa bagagem para que possa fazer as escolhas de materiais e avaliar a qualidade ambiental antes de materializar os modelos de diversas fidelidades usados ao longo do processo assim como o objeto final. São necessários indicadores ambientais claros para que o designer realize com confiança suas decisões. Essa preparação deve ser feita na universidade.

Os saberes relacionados a questões ambientais devem ser trabalhados de maneira a formar um novo pensamento epistemológico. Deve ter conhecimento tal, capaz de discernir a relação destes conhecimentos e de possibilitar uma visão macro em busca de atender o grupo social e não provocar impactos, permitindo uma ação mais abrangente do que pode ser feito no projeto. Essas discussões deveriam ser naturalmente colocadas em prática nos cursos de design, para formar além de um profissional da área de projeto, um cidadão e um consumidor consciente.

Por que a harmonia, que aparece tão claramente na natureza, não tem um papel essencial na nossa vida social? Nós estamos tão fascinados com nossa onipotência, com o poder da inventar e realizar, que talvez tenhamos perdido de vista a força dos limites. Mas, agora nós nos vemos de repente, obrigados a limitar a exploração de

nossas riquezas materiais e o aumento da população [...] precisamos aprender novamente a economizar e nos moderar, encontrando as proporções certas e eficazes. (BLÜCHEL, 2009, p. 51)

A biônica e biomimética são temas muito interessantes para o campo de projeto, assim como, áreas relacionadas a ecologia, materiais e biologia. O design para o meio ambiente não deve ser visto como uma proposta audaciosa, solucionadora dos problemas ambientais que assolam o planeta, nem será eficaz se praticado apenas por designers. Deve ser considerada uma abordagem complexa e interdisciplinar, que abranja o conhecimento de diversas disciplinas que possibilitem sua inserção no processo de desenvolvimento, repensando os conceitos produtivos, o sistema político e econômico no qual estamos inseridos, como também nossa postura como profissionais, usuários e consumidores.

#### DESIGN SOCIAL

O designer também pode contribuir com a dimensão social que se caracteriza como uma ação sócio-política para atender as necessidades reais de comunidades que não são atendidas pelo mercado.

Para (PERASSI, 2017) há três condições gerais que aparecem de maneira mais recorrente:

1) Gratuitamente, designers atuam em comunidades como voluntários autônomos ou como integrantes de projetos sociais;

2) Com financiamento, designers atuam em comunidades, coordenando projetos próprios ou integrando projetos de terceiros, sendo patrocinados por verbas públicas ou organizações privadas;

3) Como empreendedores sociais, designers atuam em comunidades, buscando auferir renda, com parcerias e negócios comunitários ou prestando serviços a preços acessíveis e vantajosos para os clientes. Visando atender a interesses e necessidades das comunidades, os projetos, as ações e os produtos de Design Social, além de oportunizarem o trabalho voluntário, também podem oferecer trabalho e renda para designers e integrantes das comunidades. Em parte, isso justifica a organização de micro comunidades criativas ou produtivas, nas quais pessoas com afinidades de recursos e interesses usam insumos e soluções próprias para prestarem serviços, fabricarem objetos ou realizarem ações sócio comunitárias.

Para Margolin e Margolin (2004) o design é visto como uma atividade artística que desenvolve produtos

inovadores com forte apelo estético e compostos por novas tecnologias. No entanto, os autores ressaltam que este é um modelo de design voltado para o 'mercado' e é preciso pensar o design voltado para um 'modelo social'. Os designers têm a tarefa de reconciliar as polaridades do aspecto material e simbólico, entre a estrutura externa e a interna, projetando a forma dos artefatos como resultado da interação com a questão socioambiental.

O designer para projetos de Design Social, deve desenvolver a simpatia e principalmente a **empatia**, uma palavra cuja raiz etimológica é de origem grega - *Empatheia*, que deriva de *pathés*, (colocar dentro, em) e *pathos* (paixão), ou seja, sentir-se no lugar do outro, indica uma atitude de envolvimento pelo outro.

Alunos no curso de Design de Produto da UFSC na segunda fase são incentivados a desenvolver projetos com cunho social, apoiados por projetos de extensão e relacionado com as disciplinas de metodologia de projeto e teoria e prática do design social, ou seja, relacionando e fortalecendo o ensino, pesquisa e extensão. Há mais de uma década, defendendo que a área de atuação do design social é necessária se considerarmos que a população carente é a que mais cresce no mundo, projeções de crescimento populacional mostram que os países pobres crescem a uma taxa maior. Por outro lado, às estatísticas do envelhecimento da população mundial mostravam o aumento do número de idosos e é o que constatamos atualmente. Nesses cenários anunciados, poucos objetos e ambientes foram desenvolvidos. Em contra partida, muitos artigos científicos foram e são publicados com esses temas. A teoria e a prática precisam se aproximar para que as soluções sejam reais e cheguem em quem precisa.

O designer através do seu trabalho pode encontrar soluções para os problemas sociais que se estendem no planeta, criando soluções adequadas a cada realidade: saúde, educação, inclusão por meio de tecnologia assistiva, entre outras. O design social exige qualidades e conhecimentos, é um campo de grande desafio para os professores e os profissionais da área. O trabalho deve valorizar os aspectos sociais, culturais e ambientais da população e desenvolver produtos que satisfaçam as necessidades reais, respeitar as características das comunidades, das populações marginalizadas, sua cultura, para assim desenvolver produtos que a representem de fato, que sejam adequados a essa realidade, e que satisfaçam as suas necessidades com soluções exequíveis e viáveis.

Na minha opinião, é necessário ir além. Cabe ao educador primeiramente desenvolver o diálogo reflexivo, sólido e crítico sobre a sustentabilidade. Além disso, incentivar a curiosidade dos alunos de forma contínua, problematizar a situação ambiental, mostrar a necessidade de conhecimento de outras áreas, com o objetivo de despertar a busca e o desenvolvimento de novos saberes que modifiquem a visão para alterar o rumo.

## REFERÊNCIAS

- BLUCHEL, Kurt G. **Biônica: como podemos usar a engenharia a nosso favor**. São Paulo: Pub. House Lobmaier, 2009.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011
- GOLEMAN, Daniel. **Inteligência ecológica: O impacto do que consumimos e as mudanças que podem melhorar o planeta**. Elsevier, Rio de Janeiro, 2009.
- LEONARD, Annie. **A história das coisas: da natureza ao lixo, o que acontece com tudo que consumimos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- MARGOLIN, Victor; MARGOLIN, Sylvia. **Um "modelo social" de design: Questões de prática e pesquisa**. Revista design em foco julho-dezembro, ano/vol. 1. Numero 001. UFBA: Salvador. 2004
- McDONOUGH, William; BRAUNGART, Michael. **Cradle to Cradle (De la cuna a la cuna) rediseñando la forma em que hacemos las cosas**. Mc GrawHill. Madrid, 2005.
- PAPANEK, V. **Design para el mundo real: Ecología humana e cambio social**. Madrid: Ediciones Blume, 1977.
- PERASSI, Richard. **Design Social, Economia e Cultura: Conceitos básicos**. Florianópolis, SC, UFSC, 2017. Disponível em: <http://sigmo.paginas.ufsc.br/texto-base-design-social-1>