

Design, desenvolvimento e meio ambiente

*Luiz Salomão Ribas Gomez
Alice T. Cybis Pereira*

A.C. 239358

ABSTRACT

This paper shows a connection among Design, new tendencies, the development and new technologies, constantly discussing environment preservation. Behind this subject are the new paradigms of the Design which are, now, settled with the economical and technological globalization. The sustained development, which is the most modern form of Design actuation, establishes all the emphasis of the theme treated here. Design is placed as the main activity of joining development and environment.

KEYWORDS: *Design, Environment, Sustained Development*

RESUMO

Neste artigo é feita uma relação do Design e suas novas tendências, como o desenvolvimento e as novas tecnologias, sempre discutindo formas de preservação do meio ambiente. A base para o desenvolvimento deste assunto são os novos paradigmas adotados, os quais vêm se estabelecendo com a globalização da economia e das tecnologias. O desenvolvimento sustentado, que é a forma mais moderna de atuação, constitui toda a ênfase do assunto aqui tratado. Design é colocado como a principal atividade de ligação entre desenvolvimento e meio ambiente.

PALAVRAS CHAVE: *Design, Meio Ambiente, Desenvolvimento Sustentado*

INTRODUÇÃO

Em seu livro a busca do UAU, Tom Peters[1] coloca 142 definições curtas sobre o que é Design. Entre elas destacam-se as seguintes: "200.000 coisas diferentes para 200.000 pessoas diferentes", "a coragem para jogar fora um produto vencedor de hoje quando você tem uma idéia melhor", "uma atitude de respeito à vida", "coisas que você pode sentir, mas não ver", "conscientizável", "não

dispendioso", "ENGENHARIA METICULOSA", "eterno", "harmonia", "mecânica", "vale uma fortuna", "durável", "discernível num instante", "TUDO". Com essa grande e variada gama de definições, constata-se a sua real importância no desenvolvimento de qualquer produto, custando este US\$1,00 ou US\$ 1 milhão.

Este artigo procura colocar Design como o carro chefe do "Desenvolvimento (Ecologicamente) Sustentado", que nada mais é do que uma forma de aliar as mais modernas tecnologias existentes com o apelo da proteção e conservação do meio ambiente. O "Desenvolvimento Sustentado" vem para mostrar ao designer a sua função na sociedade atual e futura, de trabalhar de forma a criar serviços e produtos que, apesar de

Luiz Salomão Ribas Gomez é professor do Cefet, mestre pela UFSC em Engenharia da Produção.

Alice T. Cybis Pereira é doutora e professora na UFSC.

modernos, tenham um aspecto ambiental favorável.

A cada dia que passa, o aumento das tecnologias é maior, tanto no aspecto de qualidade, como no de quantidade. A todo momento estão sendo feitas descobertas de novos materiais ou situações que vêm para melhorar a vida da humanidade.

Toda essa revolução tecnológica tem contribuído para as novas tendências do Design que estão em discussão por todo o mundo. Essas novas tendências trazem novas áreas de atuação para o profissional, que tem como formação uma visão aberta e receptiva para os avanços da humanidade. Ele tem a responsabilidade de procurar, de todas as maneiras, encontrar soluções agradáveis e sensatas para um “Desenvolvimento Sustentado”.

NOVOS PARADIGMAS DO DESIGN

“Se funciona, ... está obsoleto”. Com esta frase Burrus & Gittines [2] definem qual deve ser a principal forma de atuação do designer: *Atuar em tempo real*, ou seja, não perder tempo com pesquisas demoradas, as quais eram o ponto mais importante na elaboração de um projeto. É evidente que o erro faz parte do processo de criação de um novo produto ou serviço, mas usando sua experiência acumulada, ele opta, na maioria das vezes, pela solução mais coerente e agradável. Em algumas áreas de atuação como na construção civil (arquitetura de exteriores), a oportunidade de se trabalhar em tempo real é mais difícil, porém o designer deve encontrar a melhor maneira de desenvolver o projeto dentro deste paradigma. Deve, pois, estar em dia com os acontecimentos tecnológicos para poder trabalhar sempre com o que for mais atraente ao mercado do momento. “Se não é importante hoje, não será importante daqui a cinco anos” (Cher, atriz norte-americana). Para atuar neste sentido, o Designer deveria ser múltiplo; como isso é praticamente impossível, ele deve trabalhar em associação com outros profissionais da área de projetos. Isso é chamado de Engenharia Simultânea. Para que assim aconteça, deve haver uma interação completa entre todos os profissionais de projeto.

Algumas outras tendências são citadas por Faith Popcorn, em seu livro *CLICK* [3]. Aí são citados, entre outros, o “Encasulamento” (as pessoas tendem a ir para dentro de casa), a “Formação de Clãs” (pessoas com algo em comum estão se reunindo para atuarem juntos em prol de alguma coisa), a “Revanche do Prazer” (fazer coisas

que gosta sem ficar ressentido), as “Pequenas Indulgências” (fazer pequenas coisas proibidas ou proibitivas) e o “Viver”, a “Volta ao Passado” e “S.O.S. (Salve O Social)” (todas essas envolvendo os meios de vida e o ambiente em que vivemos). Desta forma, o designer e todas as pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento de um projeto devem procurar desenvolver sua criatividade^(*), em cima desses novos conceitos que o mercado está impondo.

Dentro dessas novas tendências, o designer deve procurar um modo definitivo de atuação, no qual desenvolva seus projetos sempre com a preocupação de se preservar a individualidade das comunidades regionais. Cada povo tem suas especificidades, sua cultura, seus aspectos religiosos e suas necessidades específicas e a globalização está, muitas vezes, esquecendo-se de que as comunidades locais compram e usam seus produtos; por isso, o ICSID, em sua publicação *Aldeia Humana* [5], sempre usa o ser humano e o ambiente onde vive para determinar como ele deve trabalhar. Essa é a forma mais sensata de desenvolver o design desse mundo que busca freneticamente a globalização. Nela o ser humano é tratado como um indivíduo único e com preocupação com o seu modo de vida, suas especificidades, seus aspectos de convivência com as pessoas que o cercam e, principalmente, com o seu ambiente de vida.

A Aldeia Humana fala que o desenvolvimento deve ser: “– sustentável sem um colapso repentino e incontrolável; e capaz de satisfazer as exigências materiais básicas de todos os seus povos”. Isto significa dizer que o designer deve se preocupar com as especificidades regionais e suas culturas para não correr o risco de desenvolver produtos que sejam globais, porém, sem apelo local e se tornem produtos que apenas cumpram sua função tecnológica sem ter aspectos ambientais levados em conta. Aqui, define-se como paradigma a criação de produtos e serviços com a *valorização da cultura local e que busquem ser ecologicamente conscientes*.

Outro aspecto que a Aldeia Humana leva em consideração é a *Cooperação em detrimento da Competição*. Neste aspecto a Engenharia Simultânea deve ser levada em consideração, pois é a *colaboração* entre designers, engenheiros, pessoal de marketing e todas as pessoas envolvidas no desenvolvimento de um novo produto ou serviço. Também a colaboração entre empresas deve ser considerada, as associações de empresas lo-

(*) Segundo Back [4], “Criatividade é uma habilidade que certas pessoas apresentam de adquirir idéias novas e úteis para alcançar os objetivos da engenharia”.

cais com empresas globais podem e devem ser estimuladas, as empresas regionais conhecem muito bem o seu mercado, seus consumidores e seu modo de vida. Conhecem, também, as especificidades locais como o meio ambiente, agentes poluidores e toda a biodiversidade regional. Já as grandes empresas globais dominam a tecnologia e, quando bem aplicada com a cooperação dos conhecimentos regionais, pode gerar além de bons produtos e serviços, uma boa imagem para a empresa.

Conhecendo essas, que são algumas das novas tendências, ou também chamadas de novos paradigmas, pode-se pensar em como o profissional da área deve trabalhar para se adaptar às novas tecnologias sem esquecer-se do meio ambiente.

DESIGN E MEIO AMBIENTE

A regulamentação de projetos com a criação da ISO 14.000 está mostrando uma nova concepção para o Design. A partir dessa regulamentação e de muitas outras que estão surgindo, as empresas que quiserem ser fornecedoras de países que se preocupam com o “Desenvolvimento Sustentado” devem se adaptar, e começar urgentemente a pensar em seus projetos, como produzir sem agredir. A preocupação não deve se restringir apenas aos processos de produção, mas também a toda vida útil do produto ou serviço, chegando até ao seu descarte.

A preocupação do designer com o “desenvolvimento sustentado” deve levar em conta, primeiramente, o “desenvolvimento social”. Galbraith[6] afirma: “Com o desenvolvimento econômico, a ação e a regulamentação sociais tornam-se mais importantes mesmo à medida que o socialismo, em seu sentido clássico, torna-se irrelevante”. O meio ambiente, socialmente falando, é a casa de todos os consumidores em potencial, se as diferenças sociais forem levadas em conta na hora da concepção de um projeto, com certeza se estará projetando algo sustentável.

Quando o designer desenvolve o projeto de um produto ou serviço de caráter global, os aspectos regionais devem ser levados em conta, como já dito anteriormente. Ele deve indagar o porquê e para que de projetar um produto ou serviço, e talvez até sugerir uma modificação expressiva na origem do problema, usando sempre o desenvolvimento sustentado como ferramenta. Horst e Zweers[7] ressaltam em seu artigo a preocupação com a reciclagem dos materiais que

o produto ou serviço deve apresentar para ter um descarte ecologicamente sustentado.

Esta, porém, é “uma faca de dois gumes”, pois reciclar é importante para a preservação e continuidade da espécie humana, entretanto, até que ponto a reciclagem consegue ser ecologicamente correta? Um exemplo claro disso foi um projeto desenvolvido por um grupo de ecologistas da Europa, que criou uma empresa para recolhimento, lavagem e entrega de fraldas de pano, por preço inferior ao das fraldas descartáveis, para mães e pais que decidissem optar pela criação “ecologicamente correta” de seu bebê. Por algum tempo esse grupo conseguiu realizar este trabalho com sucesso, descobriu-se, contudo, que fraldas de pano utilizam cerca de 60 por cento mais de água e criam um volume muito maior de poluição da água do que fraldas descartáveis. Mas as descartáveis geram sete vezes mais lixo e usam mais energia. O que é mais importante, conservar a água ou minimizar o lixo? Em uma área em que a água seja escassa, a decisão pode favorecer as descartáveis. Onde locais para aterro sejam difíceis de achar, as fraldas de pano podem ser melhores [8]. Até que ponto reciclar papel é mais ecologicamente correto do que se fazer reflorestamentos?

Para responder a estas perguntas é que o designer deve pensar em como desenvolver produtos e serviços, social e ecologicamente corretos. Projetar para o meio ambiente é a preocupação mais imediata do designer moderno. A globalização e o incremento veloz de novas tecnologias levam-no a ter sua função cada dia mais valorizada, devido ao diferencial de sua criatividade. Nem todas as ferramentas para o “desenvolvimento sustentado”[9] estão à vista das pessoas envolvidas no projeto, e sua função consiste em buscar, conhecer e orientar estas ferramentas para a melhor forma de utilizá-las.

CONCLUSÃO

Conhecendo, pelo menos alguns, dos “novos paradigmas do Design”, pode-se chegar à conclusão de que a necessidade primordial da humanidade é a colocação de cada coisa em seu devido lugar. O profissional deve, a partir do conhecimento desses novos paradigmas e seus objetivos, trabalhar de forma “ecologicamente sustentável”. As necessidades locais devem se compactuar com as necessidades globais na criação de produtos e serviços, de forma que esses consigam contribuir para a mais emergente das necessidades: “conservação do meio ambiente”.

A grande preocupação com o “desenvolvimento sustentado” é que está, na verdade, mudando o Design. A necessidade de se criar produtos e serviços com preocupações ambientais e, principalmente, regionais, estão levando o designer, cada dia mais, a buscar a qualidade de vida dos possíveis usuários desses produtos e serviços.

A principal conclusão a que se chega, ao se deparar com as afirmações aqui expostas, é de que o mundo está mudando, e mudando bem mais rápido do que se possa imaginar. O ser humano, que é o objetivo fundamental e o principal organizador das mudanças em curso, deve preocupar-se com o ambiente em que vive, ou então suas reservas e seus subsídios podem acabar e ocasionar para si um fim trágico.

Com estas afirmações pode-se garantir que o designer tem função importante para a preservação da espécie humana. Atualmente todas as preocupações projetuais, que é sua principal forma de atuação, devem estar voltadas para o “meio ambiente”.

BIBLIOGRAFIA

1. PETERS, T. A Busca do UAU!. São Paulo, Harbra Ltda. 1997.
2. BURRUS, D. & GITTINES, R. Technotrends - Como usar a tecnologia para passar a frente de seus concorrentes. Rio de Janeiro, Record. 1994.
3. POPCORN, F. CLICK/Faith Popcorn, Lys Marigold. Rio de Janeiro, Campus. 1997.
4. BACK, N. Metodologia de Projeto de Produtos Industriais. Rio de Janeiro, Guanabara Dois. 1983.
5. Revista da Aldeia Humana. Organizado por Alexander Manu, Florianópolis, SENAI/LBDI. 1995.
6. GALBRAITH, J.K. A Sociedade Justa: uma perspectiva humana. Rio de Janeiro, Campus. 1996.
7. VAN DER HORST, T.J.J. & ZWEERS, A. Environmentally oriented product development: various approaches to success. ICED'93, The Hague, August 17-19, 1993.
8. TIBOR, T. ISO 14000: um guia para normas de gestão ambiental/Tom Tibor & Ira Feldman. São Paulo, Futura. 1996
9. OLESEN, J. & KELDMANN T. Design for Environment - A Framework, ICED'93, The Hague, August 17-19, 1993.
10. FERROLI, P.C.M. Projeto para o Meio Ambiente: Uma Nova Preocupação do Projetista, Florianópolis, UFSC. 1997.