

DESIGN POSSÍVEL: PRÁTICA EXPERIMENTAL NA PRODUÇÃO DE DESIGN SÓCIO-AMBIENTAL.

POSSIBLE DESIGN: EXPERIMENTAL PRACTICE IN THE PRODUCTION OF THE SOCIAL ENVIRONMENTAL DESIGN.

MARTINS, Nara Sílvia Marcondes

Doutora, Professora, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, Brasil.
naramartins@mackenzie.br

SANCHEZ, Petra Sanchez

Doutora, Professora, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, Brasil.
peabinam@abinam.org.br

PONS, Ivo Eduardo Roman

Mestre, Professor, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, Brasil.
ivopons@designpossivel.com

ABSTRACT

This research focuses the international cooperation project among Brazilian and Italian design students who performed a new experimental practice in the production of socio-environmental design. This groundbreaking proposal was called *Design Possível* in Portuguese and *Design Possibile* in Italian. It is an innovative proposal because it creates designs by mixing students from 2 different nationalities and the poorest communities of São Paulo city. Differentiated household objects were elaborated from solid waste by using the production process within a local and global perspective. In 2006 and 2007 the objects were nominated for and won prizes in the *Planeta Casa Competition* and exhibited at the *Fuori Salone Milano*.

RESUMO

Esta pesquisa focaliza o projeto de cooperação internacional entre estudantes de design brasileiros e italianos, que promoveram nova prática experimental na produção de design sócio-ambiental. A proposta é inédita e foi denominada, no Brasil, de Design Possível e na Itália de Design Possibile. Foram desenvolvidos objetos de uso doméstico em duplas internacionais de pesquisadores, cooperando com comunidades carentes da cidade de São Paulo. Os objetos são diferenciados e foram elaborados com resíduos sólidos, a partir do processo produtivo na perspectiva glocalista (conceito antropológico de combinação de culturas

modernas globais e locais tradicionais¹). Em 2006 e 2007, os objetos foram indicados e premiados no Prêmio Planeta Casa e expostos na Fuori Salone de Milão.

1 ANTECEDENTES

Esta pesquisa está inserida nas propostas do desenvolvimento sustentável, pois permeia educação ambiental e desenvolvimento de design sócio-ambiental. O Design Possível é produto de pesquisa e atividade extensionista do curso de Desenho Industrial da Universidade Presbiteriana Mackenzie, cujo propósito é conceber objetos, idéias e conceitos voltados à problemática da ecologia humana e social. Denominado por Design Possível, o grupo surgiu em novembro de 2004, como projeto de extensão, internacional para desenvolver ações de cunho social e ecológico entre dois mundos diferentes, Brasil e Itália.

2 DESENVOLVIMENTO

Esta pesquisa está inserida nas propostas do desenvolvimento sustentável, pois permeia educação ambiental e desenvolvimento de design sócio-ambiental. O Design Possível é produto de pesquisa e atividade extensionista do curso de Desenho Industrial da Universidade Presbiteriana Mackenzie, cujo propósito é conceber objetos, idéias e conceitos voltados à problemática da ecologia humana e social. Denominado por Design Possível, o grupo surgiu em novembro de 2004, como projeto de extensão, internacional para desenvolver ações de cunho social e ecológico entre dois mundos diferentes, Brasil e Itália.

É época de mundialização econômico-financeira e de planetarização nas questões ambientais, como também época das incertezas, dos fluxos rápidos de pessoas, de imagens, de informações, de equipamentos e tecnologia. Com o mundo globalizado, é comum utilizar o design como forma de cooperação entre culturas e como tarefas sociais. Esse projeto de cooperação tem como meta desenvolver projetos de objetos domésticos em cooperação internacional entre estudantes em parceria com indústria toscana e nacional e com comunidades organizadas em ONG, localizadas na periferia da cidade de São Paulo; utilizando como pré-requisito, resíduo industrial reciclado como matéria-prima para os projetos, utilizando a tecnologia e o processo produtivo local, típico de artesãos para proporcionar às comunidades melhoria de vida, geração de renda e oportunidade de inclusão social.

¹ LANGE, Manfred, 1990 – Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/glocalization> [acessado em Dezembro de 2007]

Ivo Pons, designer, professor, pesquisador e coordenador do projeto tem no *sangue* experiência em design sócio-ambiental; desenvolveu produtos e foi premiado com a Menção Honrosa no Prêmio de *Eco design 2001/2002* da FIESP, do Centro São Paulo *Design*, foi convidado a participar na Bienal Internacional de *Design* da França em *Saint'Etienne em 2002*, com Prato Acqua, o qual foi seu trabalho de conclusão do curso de Desenho Industrial na Universidade Presbiteriana Mackenzie e, posteriormente, participou nas mostras *Design & Natureza* em 2003 e 2004. Também, estabeleceu parcerias em comunidades como a ONG Florescer situada no bairro Morumbi, em conjunto desenvolveram produtos diferenciados a partir de resíduos de jeans. Em 2004, o seu objeto pufe Ouriço foi produzido na comunidade de Paraisópolis e indicado para participar da Mostra Brasil Faz Design em Milão. O coordenador, brasileiro do projeto se encontrou com o professor Dr. Giuseppe Lotti da *Università degli Studi di Firenze* na mostra e lá, lançaram as bases do Projeto de Cooperação Internacional Eco-design Social Brasil - Itália, pois concordaram que o papel do designer nos dias atuais era o de trabalhar como intermediador entre o mercado consumidor e a comunidade produtora.



Figura 1. Prato Acqua de Ivo Pons. Prêmio de Eco Design



Figura 2. Marca Design Possível



Figura 3. Pufe Ouriço de Ivo Pons

A partir do encontro dos designers e professores consolidou-se a programação do projeto de cooperação entre ambas as universidades, que se passou a chamar de Design Possível no Brasil e *Design Possibile* na Itália. Design Possível é fruto de pesquisa com universidades, é visto por meio de ação conjunta que leva ao

desenvolvimento sustentável, pois envolve: desenvolvimento social, econômico e ambiental; objetivo é estimular que os alunos, futuros designers, *impregnam* em suas mentes e coloquem em prática as palavras de Vitor Papanek (1995), a educação em design no século XXI deveria ser baseada em métodos e ideais ecológicos; portanto, designers precisam avaliar para projetar com referência a questão ecológica, além de compreender e preservar a natureza tem obrigação de valorizar aspectos culturais, o espaço local, a identidade do usuário; logo, propor projetos, que causem menor impacto ambiental durante as fases e na finalização do projeto. (MANZINI, 2003).

A idéia é inovadora para se desenvolver pesquisas entre duas universidades, situadas em continentes diferentes, que apresentam cotidianos distintos, mas que possuem as mesmas preocupações quanto ao esgotamento do meio ambiente. Os dois vanguardistas iniciaram o projeto, cada um coordenou em seu respectivo país; em dois anos, foi projetada uma linha de móveis por estudantes de forma cooperada; foi perceptível a fusão de tipologias, tecnologias e culturas, mas os resultados foram ecológicos, sociais, comerciais, estéticos e inovadores. Após três anos do início do Design Possível, perceberam-se novos hábitos voltados ao consumo sustentável, à formação de cidadão com consciência local e global, tanto na comunidade como nos alunos.

Mediante ao crítico cenário de esgotamento das reservas não-renováveis e a degradação das renováveis, outras experiências de cooperação anteriores ao Design Possível, foram lançadas como o projeto *Design Solidário Brasil+Holanda*, o qual foi uma tentativa de desenvolver produtos em conjunto com as comunidades da Associação Comunitária Monte Azul em São Paulo e a Comunidade Produtiva de Serrita em Pernambuco; essas receberam estudantes do *Design Academy Eindhoven*, cujo objetivo era desenvolver projetos integrados com artesãos brasileiros e instituições preocupadas com a qualificação do produto artesanal e sua inserção no mercado, tendo em vista a auto-sustentabilidade das comunidades produtoras. Essa foi uma das experiências pioneiras, de cooperação internacional, em que a idéia era aplicar o design global em uma comunidade produtiva local. O lado inadequado deste trabalho foi a produção dos objetos desenvolvidos, alguns estão na loja da ONG Monte Azul, porém não podem ser comprados, pois os materiais com os quais foram desenvolvidos não são encontrados no Brasil, ou não podem ser adquiridos pela instituição, são apenas peças de exposição.

O projeto *Design Possível* envolveu estudantes de design, professores das duas universidades e três ONGs, que trabalham com resíduos sólidos industriais e urbanos, na região metropolitana da cidade de São Paulo, participaram as ONGs: Florescer que é a segunda maior favela da cidade e também a quarta maior da

América latina, com 65 mil habitantes. A segunda, Aldeia do Futuro, localizada na região de Americanópolis, no distrito de Cidade Ademar, conhecida como uma região violenta e perigosa. Esta ONG desenvolve e resgata técnicas tradicionais nas oficinas do *Núcleo das Senhoras*, o amarradinho, fuxico, ondinha, bordado e pintura. E, por último, a Monte Azul, que é organizada a partir das Favelas: do Monte Azul, da Peíña e Horizonte Azul, todas das regiões pobres da zona sul e um dos muitos tipos de resíduos que recebem é a madeira, esse foi o motivo da escolha. Em todas as ONGs, a matéria-prima é resíduo adquirido por doação ou por compra. O objetivo da parceria entre universidades e as comunidades foi o de promover a sustentabilidade.

- Seria possível fazer design em cooperação entre dois países, duas universidades, três ONGs e o mercado?

Foram selecionados dez alunos dos últimos anos, no Brasil, e dez alunos, na Itália, determinados pelos responsáveis que os elegeram a partir dos quesitos: criatividade, a avaliação do histórico, desempenho em sala de aula e interesse em participar. Os produtos desenvolvidos junto aos trabalhos das ONGs precisavam apresentar diferencial estético e competitivo, de modo a auxiliar essas entidades na comercialização deles no mercado, precisam considerar características produtivas das comunidades Florescer, Aldeia do Futuro e Monte Azul para produzir formas sustentáveis dentro da perspectiva glocalista, para estimular a economia regional e diminuir as desigualdades, como também, sempre que possível, utilizar de mecanismos que combinam sustentabilidade econômico-social. (KAZAZIAN, 2005).

Um dos destaques da pesquisa foi proporcionar ao aluno contato com a desesperança das comunidades carentes, fruto do processo de globalização; assim como, buscou-se estimular o relacionamento entre os estudantes, de ambos os países, para promover a troca de conhecimento: técnico e tradicional, na produção dos produtos. Estudantes mackenzistas visitaram a comunidade e fizeram levantamento de dados e imagens, registraram os deslocamentos da Faculdade até as ONGs para que os alunos italianos entendessem o significado de periferia - pois as ONGs localizam-se fora do centro; filmaram os locais de trabalho e dos artesãos - o registro ocorreu a partir de fotos, vídeos, entrevistas, coleta de amostras da matéria-prima - pois todo o material foi analisado, editado, sistematizado e catalogado. No total, foram enviados quatorze *CDS* com vídeos e fotos digitalizados, além de amostras dos resíduos, materiais em transformação e transformados. Todo o material foi enviado para a casa do professor italiano, depois de cinco dias, chega à resposta do material, que foi denominado por **pacote de natal de 2005**, pelos alunos italianos. O professor se encarregou de disseminar as informações entre os participantes italianos para que eles formassem um juízo

sobre as condições de trabalho, materiais e características culturais das ONGs. A resposta enviada da Itália foi muito positiva e animadora.

As duplas de trabalho com um brasileiro e um italiano foram formadas a partir da livre associação dos participantes. Os alunos brasileiros escreveram cartas fechadas não identificadas; nelas descreveram seu envolvimento no projeto e colocaram seu endereço residencial e eletrônico, telefone para contato e o motivo que o levou a se envolver com o projeto. Dessa forma, deu-se início à troca de idéias e propostas entre os participantes. A proposição de idéias foi compartilhada e apresentada para todo o grupo de alunos dos dois países via *e-mail* e ensino à distância. Em janeiro de 2005, o Prof. Ivo levou ilustrações dos alunos brasileiros; na Itália com o Prof. Lotti, eles discutiram os resultados de todos os participantes. Foram traçados outros objetivos como visita e estágio dos estudantes participantes nos dois países, o desenvolvimento de uma linha intermediária de objetos e acessórios para casa de baixa complexidade. O resultado do desenvolvimento da linha inicial de acessórios era ser apresentado em mostras. Após definição das propostas entre fevereiro e março de 2005, os protótipos foram desenvolvidos nas ONGs com o acompanhamento de possíveis dificuldades e as alterações eram comunicadas; de modo que cada participante brasileiro ficaria responsável por seu projeto e pelo projeto do italiano.

Para a elaboração dos produtos propostos não foi seguida uma metodologia de trabalho específica para o desenvolvimento cooperado entre designers e ONGs; cada um dos coordenadores, segundo seu próprio critério, aplicou a metodologia que sentiu mais adequada para o cumprimento dos objetivos. Para tanto, utilizou-se - no Brasil - como referência metodológica, o processo apresentado por Bruno Munari (1998), em seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*, pois todos os alunos possuíam familiaridade com o processo, mas variações metodológicas foram aplicadas na tentativa de gerir as diferenças e limitações existentes entre o desenvolvimento tradicional e o desenvolvimento em questão para reduzir os problemas de realidades culturais diferentes.

Durante o processo de desenvolvimento dos produtos aconteciam, duas vezes por semana, reuniões em dias e horários pré-estabelecidos, inicialmente, foram solicitados rascunhos e *thumbnails*, que foram apresentados e discutidos entre todos, sempre com a supervisão do professor coordenador. A dinâmica de apresentação e discussão dos trabalhos era desenvolvida até que fosse encontrada uma proposta que contivesse características inovadoras, com relação ao uso do material, uso formal ou à estética. Uma vez definido o conceito no rascunho, o aluno era convidado a aprofundar a representação, muitas vezes em mais de um produto, devido à grande quantidade de idéias apresentadas. A técnica de

representação ficou a cargo de cada aluno, de modo que utilizasse seus conhecimentos da maneira mais confortável possível. As diferentes tipologias de materiais apresentados, jeans, madeira, nas técnicas de amarradinho e fuxico e a liberdade do tema proposto causaram diferentes reações tanto nos alunos italianos, quanto nos brasileiros. À medida que os rascunhos foram dando origem às ilustrações, já dimensionalmente, definidas, algumas peças ganharam força na proporção, em que outras apresentavam dificuldades produtivas, estéticas ou eram funcionalmente inadequadas. As propostas selecionadas foram discutidas entre os professores e entre os alunos. Os projetos deveriam representar ao menos uma idéia de cada um dos participantes, chegando, então, a um mínimo de dois produtos por dupla. Alguns participantes apresentaram mais de um produto confeccionado.

Uma vez definida a idéia para verificar a viabilidade produtiva era solicitado estudo dimensional e construtivo, para ser apresentado às ONGs. Esse processo garantiu que nenhuma idéia selecionada fosse impossível de ser produzida, além de inserir os artesãos das ONGs no processo de aperfeiçoamento dos produtos, sugerindo alterações e modificações que julgassem necessárias. Um dos produtos escolhido e prototipado por Danilo Caldeira, foi o revisteiro depois chamado de Mago, que apresentava uma solução flexível para guardar revistas, sendo produzido em madeira e amarradinho, porém utilizando a técnica de amarradinho de forma nova como elemento de fixação da tela que, normalmente, era utilizada apenas como suporte e dessa forma ganhou destaque como elemento predominante do produto. Ele pode ser utilizado tanto como revisteiro de parede como revisteiro de mesa ou chão.



Figura 4. Revisteiro “Mago” de Danilo Caldeira.

A estudante italiana Madalena Vantaggi, parceira de Danilo, desenvolveu a proposta de “Homem de Companhia” com conceito muito interessante, possui diversas configurações e apresenta-se como uma grande almofada de apoio, porém seu formato “humano” torna-o mais do que apenas um elemento decorativo ou funcional, seu embasamento conceitual foi apoiado na solidão, característica presente no mundo contemporâneo devido à grande individualidade. Os desenhos

apresentados por Madalena possuíam apresentação conceitual precisa, em inglês, com fotos de um modelo em escala reduzida com detalhamento de utilização, do processo produtivo e com todas as principais dimensões. O projeto detalhado e preciso tornou possível à prototipagem da peça, uma atividade simples e segura para os alunos brasileiros. Além do “Homem de Companhia”, chamado simplesmente de “Homo”.



Figura 5. “Homo”, Homem de Companhia de Madalena Vantaggi.

Os protótipos foram confeccionados nas ONGs durante aproximadamente quarenta e cinco dias. Cada ONG possuía ao menos um aluno responsável que, com regularidade a visitava, discutia o projeto, a qualidade e o método de fabricação com artesãos envolvidos. Os projetos dos participantes do projeto, na Itália, mostraram-se de difícil aplicação, porém as idéias e conceitos eram interessantes, representados em ilustrações digitais, analógicas e, algumas vezes, em fotos de modelos ou protótipos em escala reduzida; todavia, não apresentavam detalhamentos técnicos, produtivos ou construtivos. Muitos projetos permitiam vários tipos de interpretação, o que deixou em um primeiro instante toda a equipe brasileira perplexa. Por esse motivo, em cada dupla, o aluno brasileiro ficou responsável por interpretar e adicionar as informações necessárias para a entrada dos projetos em produção. Os artesãos tinham grande dificuldade em adicionar seus trabalhos à lista de tarefas cotidianas, uma vez que os desenhos necessitavam de interpretação, construção de moldes ou pilotos, isso tomava muito mais tempo do que a produção normal, com o agravante de tratar-se de um projeto de cooperação e, portanto, não havia remuneração.

Porém, os pequenos indícios de conflito foram sempre dissipados com a materialização dos produtos. Dessa forma, é preciso conscientizar os estudantes para que, não apenas “resolvam problemas”, mas trabalhem para “criar soluções”. A cada novo projeto resolvido com diferencial estético e criativo era reverenciado. O resultado agradou a todos e foi com grande entusiasmo que a rotina se seguiu até à véspera do embarque para Milão para serem divulgados na referida mostra em abril de 2005, no “Salão do Móvel de Milão”, “*Fuori Salone*”, na galeria Brasilartes e no Instituto Brasil-Itália.

Esse trabalho de pesquisa pode ser aplicado em outras regiões carentes do Brasil, pois o aluno se envolve com o terceiro setor, participa da produção dos objetos, repensa e assume o seu papel como cidadão-orientador-educador e cumpre o papel de designer, pois este está ligado diretamente às ações sociais. O Design Possível foi finalista no concurso Planeta Casa de 2005, participou da 1ª Bienal de Design em São Paulo, foi vencedor no Concurso Planeta Casa de 2006, na categoria Estudante e Ação Social. O Prêmio Planeta Casa valoriza empresas, profissionais e estudantes que desenvolvem a sustentabilidade, pois destaca ações e produtos, que promovam a conservação do meio ambiente. O grupo Design Possível uniu pessoas com intelectos diferentes, com saberes diferentes, o tradicional e o técnico, mobilizou pessoas e conhecimentos com o propósito de produzir objetos que fossem elementos importantes de inclusão social e de geração para as comunidades.

Todo o processo de desenvolvimento da pesquisa serviu como de educação ambiental, pois se discutia sobre a concepção do projeto, o seu descarte, a importância do uso de matéria-prima reciclada e reutilizada. A pesquisa legitimou a parceria de trabalho, pois proporcionou a auto-sustentabilidade da comunidade, forneceu troca de informações sobre a metodologia do projeto e a técnica, proporcionou a inclusão da mão-de-obra no mercado e o respeito à cultura. Além disso, preparou o aluno em formação - o futuro designer - para projetar centrado no homem, na ecologia e na ética; portanto, praticando o exercício do design correto, mas sem perder de vista o mercado consumidor.

REFERENCIAS

KAZAZIAN, T (Org.) **Design e desenvolvimento sustentável. Haverá a idade das coisas leves.** São Paulo: SENAC, 2005.

LOTTI, G. **The shape of values.** Calenzano: Firenze; 2005.

MANZINI, E. e VEROZI, C. **O desenvolvimento de Produtos Sustentáveis.** São Paulo: EDUSP, 2003.

MARTINS, N.S.M. **The conscience of sustainability in Brazilian contemporary design.** The sustainable design is realized in the São Paulo city at Florescer and Aldeia do Futuro. In: 2006, DESIGN RESEARCH SOCIETY INTERNACIONAL CONFERENCE. Lisboa, 2006. **Anais.** Lisboa: Design Internacional Congress. 01-04 novembro, Lisboa, 2006.

MUNARI, B. **Das coisas nascem as coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PAPANEK, V. *Arquitetura e Design. Ecologia e Ética*. Lisboa: Edições 70, 1995.

PONS, I.E. R.. LOTTI, G. *Design Possible*. In: *Design+INFINITO*. Lê vie del projeto critico Firenze/ Allá memória di Egidio Mucci. 6-7 outubro, Firenze, 2005.

PONS, I.E. R. *Design Possível - Um Estudo de Caso Exploratório de Práticas Educativas desenvolvidas com ONGs (2004-2005)*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2006.

PALAVRAS-CHAVE

Design sócio-ambiental, Parceria, Metodologia.

KEY-WORDS:

Socio-environmental Design, Partnership, Methodology.