

O PAPEL DO *DESIGN*(ER) EM PONTO DE INFLEXÃO PRODUTIVA

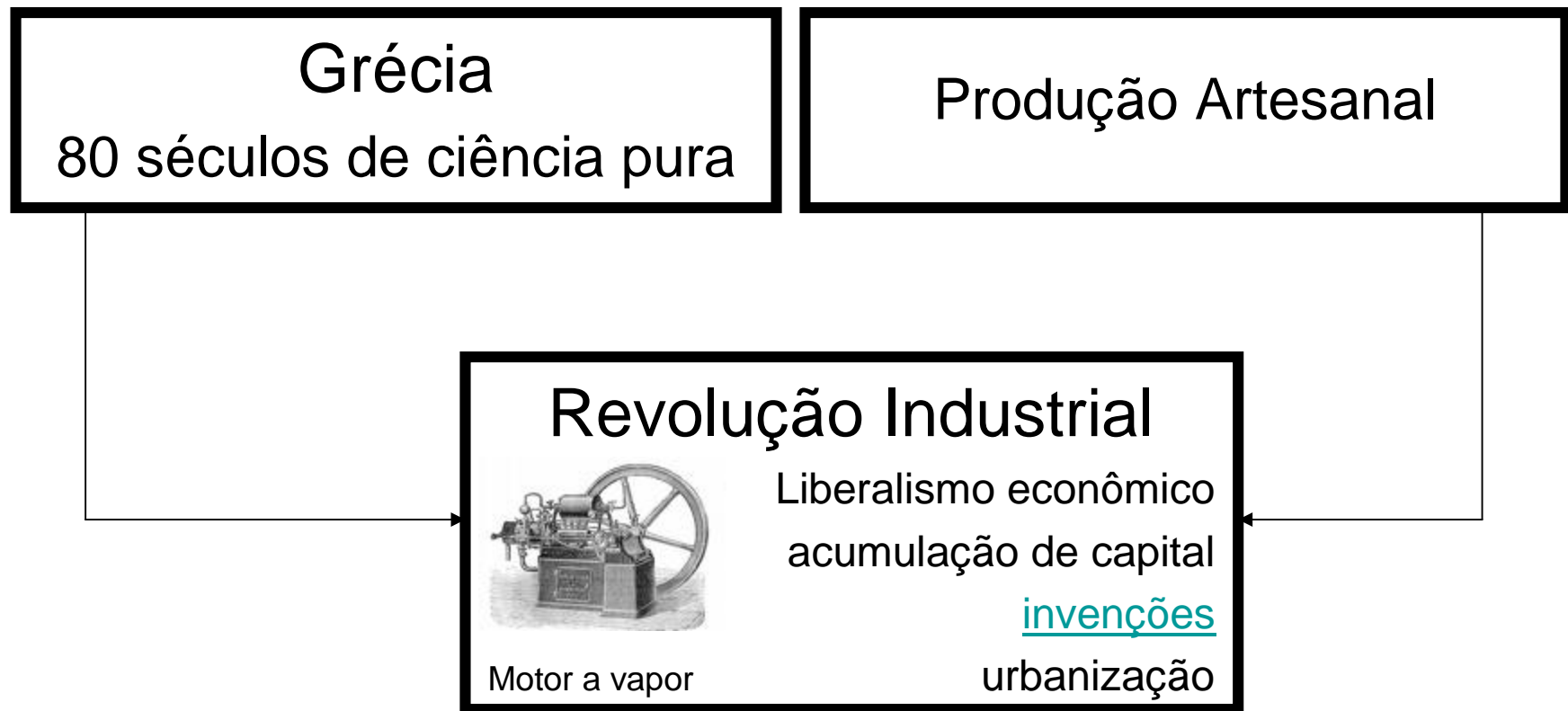
Palestra ministrada por Fernanda Bocorny Messias

Brazil Design Week 2010

São Paulo

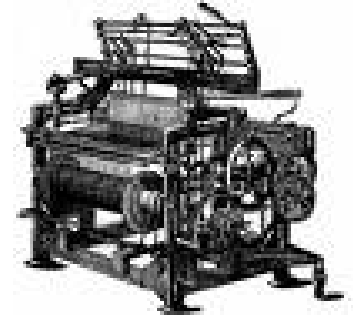


Os inventores na História da Produção



Revolução Industrial

Ponto de inflexão na sociedade

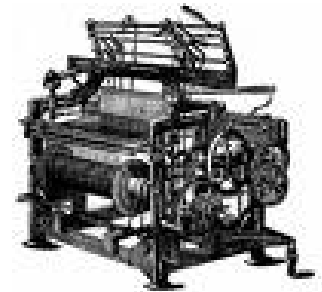


- Mudanças tecnológicas
- Profundo impacto nos processos produtivos e nos cenários econômicos e sociais
- Adam Smith escreve *“Uma investigação sobre a natureza e a causa da riqueza das nações”* - ênfase no interesse individual - economia vira ciência
- Surgem novas profissões para atender a economia



Revolução Industrial

Ponto de inflexão na sociedade



- Trabalho deixa de conhecer e executar o **TUDO** do processo produtivo para ser empregado em **PARTE** dele
- Máquinas substituem trabalhadores 'braçais' para a eficiência da produção
- O comércio se estabelece e se organiza
- Os centros urbanos se adensam



Da História das Invenções em série

Reino Unido séc XVII/XVIII

Máquinas para a eficiência da produção

Motor a vapor

- Esgotamento de água em mina de carvão
- Fabricação de tecidos

Séc XIX

Produção de bens públicos

- Embarcação
- Iluminação de rua a gás
- Locomotiva a vapor
- Telégrafo
- Telefone
- Fonógrafo
- Motor a explosão
- radiotelefonia

Séc XX

Produção de bens individuais e tecnologias de uso escala

- Automóvel
- Eletrodomésticos
- Celular
- Avião
- Laser
- Televisão
- Computador
- informática pessoal
- Cartão de crédito
- Relógio de pulso
- Microondas
- Marketing
- Internet
- Máquina reprográfica
- Tecnologias de materiais
- Globalização



Da História das Invenções em série

Reino Unido séc XVII/XVIII

Motor a vapor

Máquinas para a eficiência
produção

**Trabalhou para DIMINUIR
as necessidades**

Séc XIX

Produção de bens
públicos

Séc XX

Produção
de bens
Individuais e
tecnologias
de uso escala

**Trabalha para AUMENTAR as
necessidades**

“Limites do Crescimento” - 1972



Século XX

Visão da natureza como fornecedora
inexaurível de recursos e, ao mesmo
tempo, esgoto de infinita capacidade de
absorção de dejetos



Ainda no século XX

“Desenvolvimento sustentável é o desenvolvimento que satisfaz as necessidades presentes, sem comprometer a capacidade das gerações futuras de suprir suas próprias necessidades.”

Relatório Brundtland ou “Nosso Futuro Comum” - 1987
Comissão Mundial sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento da ONU



Ainda no século XX

A especialização fez com que o **INVENTOR** se desmembrasse e surgissem outras profissões, das quais o **DESIGNER**, que passou a inventar as **COISAS**.



Século XXI

Novo ponto de inflexão

Cenário característico

- Mudanças climáticas
- Escassez de recursos para a produção e abastecimento – ponto de inflexão da natureza
- Aumento do consumo - China e Índia aproximando-se dos padrões ocidentais de consumo
- Muita gente!! – o dobro da população de 50 anos atrás e as pessoas não tem mais tempo para a convivência
- Necessidade de incluir as pessoas na sociedade
- Estudos comportamentais afirmam que o pouco contato entre as pessoas é causa central da atual incidência de doenças psico e neurológicas



Século XXI

Novo ponto de inflexão

Cenário característico

- Muita tecnologia na vida cotidiana e pouca diferença entre as “parafernalias”
- Ansiedade urbana
- Aumento da economia informal
- PIB como referência de crescimento
- Por toda a parte, neste momento, pessoas inovando com a vida cotidiana
- Ênfase no coletivo – movimento planetário



Século XXI

Novo ponto de inflexão

Tendências

- Considerar as pessoas mais que a tecnologia - re-humanização do trabalho
- Inovação como o principal agente de mudança
- Desenvolvimento sustentável, conceito inovador introduzido em diferentes áreas
- Incorporar a discussão sobre inovação para os fins ou para os meios
- Transição do conceito de bem-estar – do ‘ter/possuir’ para o ‘ter acesso/usar’
- Produção Mais Limpa
- Reciclagem dos resíduos industriais
- Análise de Ciclo de Vida



Século XXI

Novo ponto de inflexão

Tendências

- Valor ao lazer, ao ócio, a convivência e a vida mais leve
- Busca de soluções tecnológicas e não-tecnológicas para um mundo com menos coisas e mais pessoas - bem-estar, com menos
- Mercado crescente de consumidores mais exigentes do ponto de vista ambiental, social e planetário
- Ciências econômicas estudando o eco-desenvolvimento ou DS
- Adoção pelo Banco Mundial e OIs do DS que combina eficácia econômica com justiça social e prudência ecológica
- Projetos inteligentes para um consumo inteligente
- Prêmios de *design* com critérios de seleção sustentáveis
- limitação dos recursos naturais e necessidade de emprego de mão-de-obra



**SE O MOMENTO É AGORA,
O LUGAR É AQUI.**



SUSTENTABILIDADE É O RESULTADO DE PROCESSOS INTELIGENTES

O design, por sua interface homem-objeto, é fundamental para a transição da sociedade sustentável, bem como na reformulação dos modelos tradicionais de produção, consumo e expectativas de bem estar.





- 2. REGULAMENTO
- 2.2.4. Declaração de que o produto é fabricado por uma empresa legalmente constituída no Brasil, que está em regularidade fiscal nos níveis Municipal, Estadual e Federal e com **responsabilidade ambiental e social**, assinada pelo representante da empresa fabricante,
- 4. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO
- 4.1. Qualidade do design, acabamento, **escolha de materiais**, grau de inovação, **adequação ambiental**, funcionalidade, ergonomia, percepção do uso, **sustentabilidade**, segurança, valorização da marca e design global.





Categorias do IDEA/Brasil 2009: 1. Comerciais & Industriais; 2. Comunicação*; 3. Informática*; 4. Estratégia de Design; 5.

Ecodesign; 6. Entretenimento*; 7. Ambientes, 8. Casa*; 9. Design de Interface*; 10. Lazer e Recreação*; 11. Médicos & Científicos; 12. Escritório*; 13. Embalagens*; 14. Acessórios Pessoais*; 15. Estudantes; 16. Pesquisa; 17. Transportes; 18. Jóias*



Categorias: 1. Product design; 2. Packaging design;

3. **Environmental design**; 4. Communication design; 5. Materials & surface processing design; 6. Architecture design; 7. Fashion design





As categorias são divididas em Good Design Awards e Special Awards: 1. Good Design Grand Award; 2. Good Design Gold

Award; 3. Good Design **Sustainable Design**

Award; 4. Good Design Life-Scape Design Award; 5. Good Design Award of Small and Medium Enterprises; 6. Good Design Award of the Japan Chamber of Commerce and Industry; 7. Good Design Long Life Design Award



O Brasil no século XXI

- Disponibilidade de terras contínuas
- Biodiversidade
- Criatividade
- Liderança na América Latina
- Grau de investimento
- Potencial de inovação e incremento tecnológico, consequência da proteção de mercado até anos 90
- Milhões de pessoas com diferentes graus formações para o mercado de trabalho



O Brasil no século XXI

- Pólos de desenvolvimento com desafios internos de desenvolvimento regional
- Diversidades sociais e econômicas no território
- Fontes de fomento para P&D – inovação tema central
- Desenvolvimento sustentável, matéria inovadora
- III Bienal Brasileira de Design- “Design e Sustentabilidade”
- Tipo de vida do brasileiro – EMOÇÃO, CRIATIVIDADE & LEVEZA!

Continuaremos a seguir os padrões de desenvolvimento que se mostraram insustentáveis e doentes do hemisfério norte ou acreditaremos que a nossa história pode ser diferente?



Inovação para o MCT (Ministério da Ciência e Tecnologia)

[...] um fenômeno complexo, multidimensional, que pressupõe a presença e articulação de um número elevado de agentes e instituições de natureza diversa, com lógicas e procedimentos distintos; objetivos de curto e de longo prazo diferenciados; potencialidades e restrições específicas e motivações variadas. (BRASIL, Livro Branco, 2002, p. 26-27)



A inovação intrínseca ao desenvolvimento sustentável é ciência e é tecnologia.

É MUITO MAIS DESIGN DO QUE
TECNOLOGIA.

“O foco do design é em grande parte em serviços e sistemas, não em coisas”. - THACKARA, 2008



Alguns exemplos de ações que diminuí o impacto na natureza e privilegia o bem-estar

- Sistemas econômicos não monetários
- Sistemas de aluguel/serviços
- Certificados origem
- Trabalho fora do trabalho
- Cooperativas de trabalho
- Videoconferências
- Agricultura urbana
- Equipamentos economizadores (água, energia, materiais etc.)
- Veículos não proprietários (bicicletas, automóveis etc.)



Alguns exemplos de ações que diminuí o impacto na natureza e privilegia o bem-estar

- Movimentos como o “slow food” e “slow life”
- Sistemas que otimizam os recursos e o atendimento, como o monitoramento dos rádios-táxis
- Móveis com enchimento de ar – reduz transporte, embalagem e fácil de montar
- Equipamentos e sistemas de recarga manual ou de fonte natural



AOS DESIGNERS BRASILEIROS

- O Brasil é o País que concentra, junto, um grande território de terras contínuas, população, pesquisa tecnológica e parque industrial que precisam ser conectados de forma leve.
- Há a necessidade de integrar o individuo, sua percepção de bem estar, sua vida na sociedade e como essas variáveis se relacionam.
- A transição já começou. Da inovação orientada pela ficção científica à inovação inspirada pela ficção social.
- Promover a sua gestão minimizando riscos e aumentando oportunidades é o desafio.
- Substituir os recursos físicos pela informação.
- Repensar a forma como utilizamos o tempo e o espaço.
- O design pode atuar na identificação de oportunidades de novos produtos e serviços, em demandas até então não compreendidas como necessárias ou possíveis por uma comunidade.
- Olhar os produtos – as coisas – como meios para um fim e não fins em si mesmos.



PBD

Programa Brasileiro do Design

AOS DESIGNERS BRASILEIROS

- Concentrar-se mais em serviços, menos em coisas, e evitar encher o mundo com dispositivos sem sentido.
- Pequenas ações de *design* podem ter grande efeito na natureza ou na sociedade.
- 80% dos impactos ambientais nos produtos, serviços e infra-estrutura são determinados pelo designer
- Design sustentável = durável. Quanto maior o volume de unidades a ser produzida, maior a responsabilidade do projeto.
- Mais sustentabilidade requer menos energia.
- Para fazer diferente, é preciso perceber diferente.
- Pensar os processos, fluxos e sistemas a partir do homem e da natureza.
- Os desafios e as oportunidades para inovar estão em toda a parte: na adequação dos atuais sistemas, no acesso e disseminação da informação adequada e nos conhecimentos, hábitos e valores - culturais ou construídos – das populações.
- Tratar o “conteúdo” como algo que se faz, não algo que se vende.



PBD

Programa Brasileiro do Design

AOS DESIGNERS BRASILEIROS

- “eliminar o óbvio e acrescentar o significativo” – John Maeda
- A ética e a responsabilidade podem fundamentar as decisões de design sem restringir a inovação social e técnica necessárias.
- Projetar novos serviços e sistemas radicalmente menos prejudiciais ao ambiente e mais socialmente responsáveis do que os hoje disponíveis.
- Auxílio na transição para um mundo com menos coisas e mais pessoas.
- Migrar de autores individuais para facilitadores da mudança de grandes grupos de pessoas.
- Reconhecimento do consumidor exigente e do aumento desse mercado.
- Volta a conhecer TODA a cadeia produtiva – REINTEGRAR
- Ter o olhar em “cuidar uns dos outros”, no conceito de bem-estar.
- Conectar pessoas, recursos e locais em novas combinações e em tempo real.



Em um mundo com menos coisas e mais pessoas, ainda precisamos de sistemas, plataformas e serviços que permitam que as pessoas interajam de maneira mais eficaz e prazerosa. Essas plataformas e infra-estrutura demandarão alguma tecnologia e muito design”. (THACKARA, 2008)



Obrigada!

Programa Brasileiro do Design
Secretaria do Desenvolvimento da Produção
Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior
Coordenação-geral de de estudos e Análise da Competitividade.

Fernanda Bocorny Messias

Fernanda.messias@mdic.gov.br

Tel (61) 2027-7858

