Design (In)sustentável ?

Frederick van Amstel @usabilidoido
DADIN - UTFPR

Lixo plástico.

Emissão de gases veiculares.

Perda da biodiversidade.

Poluição advinda da extração de minérios.

Produção de alimentos ultra-processados.

Aquecimento global.

O ser humano como maior força geográfica da Terra.

"Há profissões mais prejudiciais do que o design industrial, mas só algumas poucas. Só uma profissão é mais falsa: o design publicitário, que persuade as pessoas a comprar coisas que elas não precisam, com o dinheiro que elas não tem, para impressionar pessoas que elas não se importam."

Victor Papanek

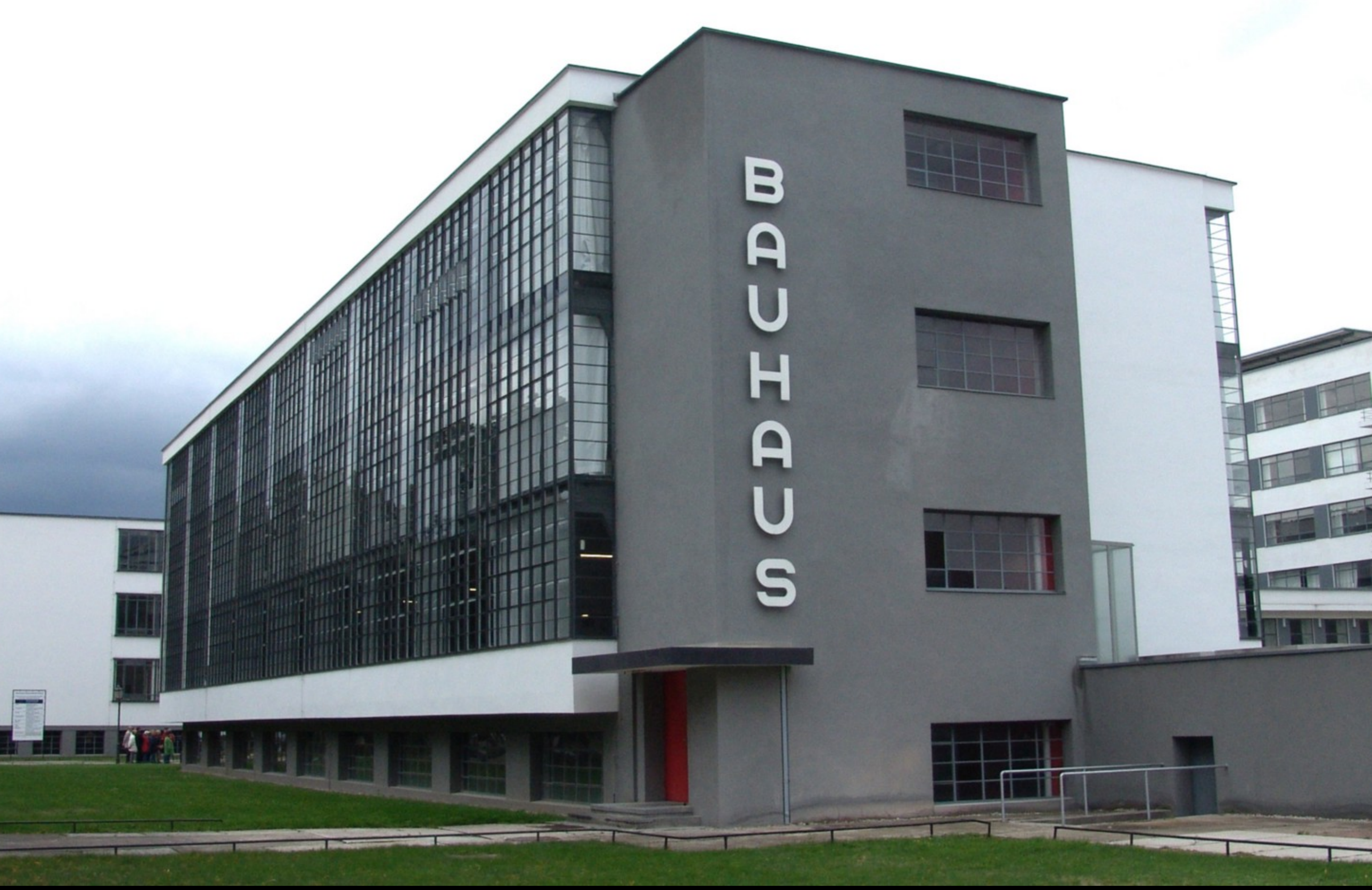
Design Sustentável

- Inspirado no paradigma do Desenvolvimento Sustentável
- Busca garantir um futuro para próximas gerações
- Utiliza conhecimentos e metodologias do design para reduzir o impacto ambiental do consumo
- Aplica tecnologias e materiais mais sustentáveis
- Estimula estilos de vida e comportamentos sustentáveis

Conceitos principais

- **Desmaterialização**: reduzir o uso de materiais para atender as demandas de consumo através de reuso, aluguel, compartilhamento
- **Biocompatibilidade**: utilizar recursos renováveis e materiais biodegradáveis que se encaixam nos ciclos naturais
- **Não-interferência**: reusar ou reciclar os objetos já existentes na cultura material

Será possível solucionar problemas capciosos com o mesmo pensamento que criou tais problemas?



O pensamento moderno colocou a razão a serviço do conforto.

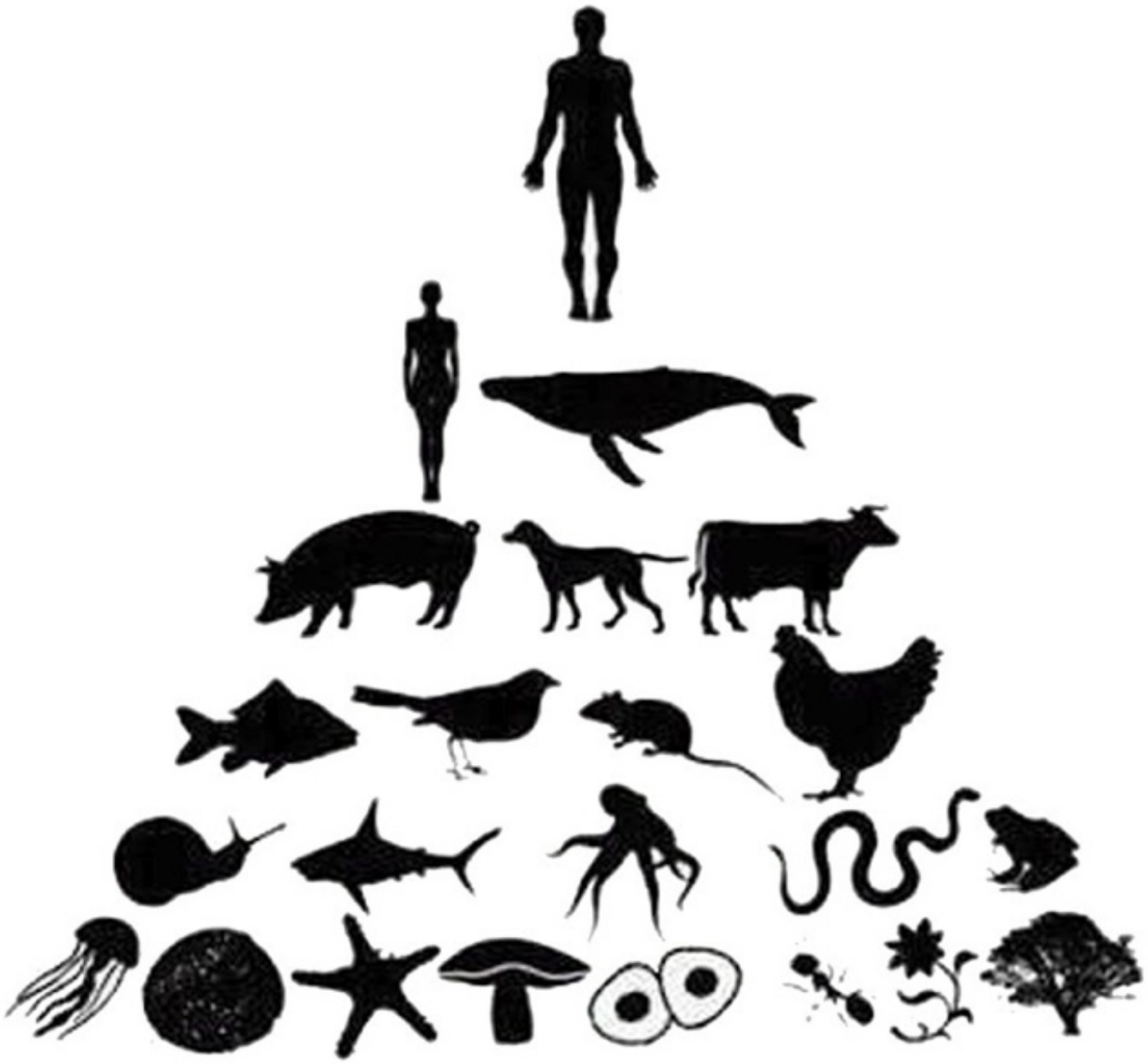
O pensamento moderno prega que podemos solucionar qualquer problema com uma boa dose de tecnologia.

Ainda pensamos de maneira moderna quando colocamos o usuário no centro do projeto.

O conceito de desenvolvimento sustentável é essencialmente moderno.

A origem da insustentabilidade é o pensamento moderno que cultiva dicotomias entre entre corpo e mente, razão e emoção, cultura e natureza.

EGO



ECO

A Ecologia Profunda coloca o homem como parte da primeira natureza.

A Segunda Natureza coloca o homem como produtor de sua própria natureza.

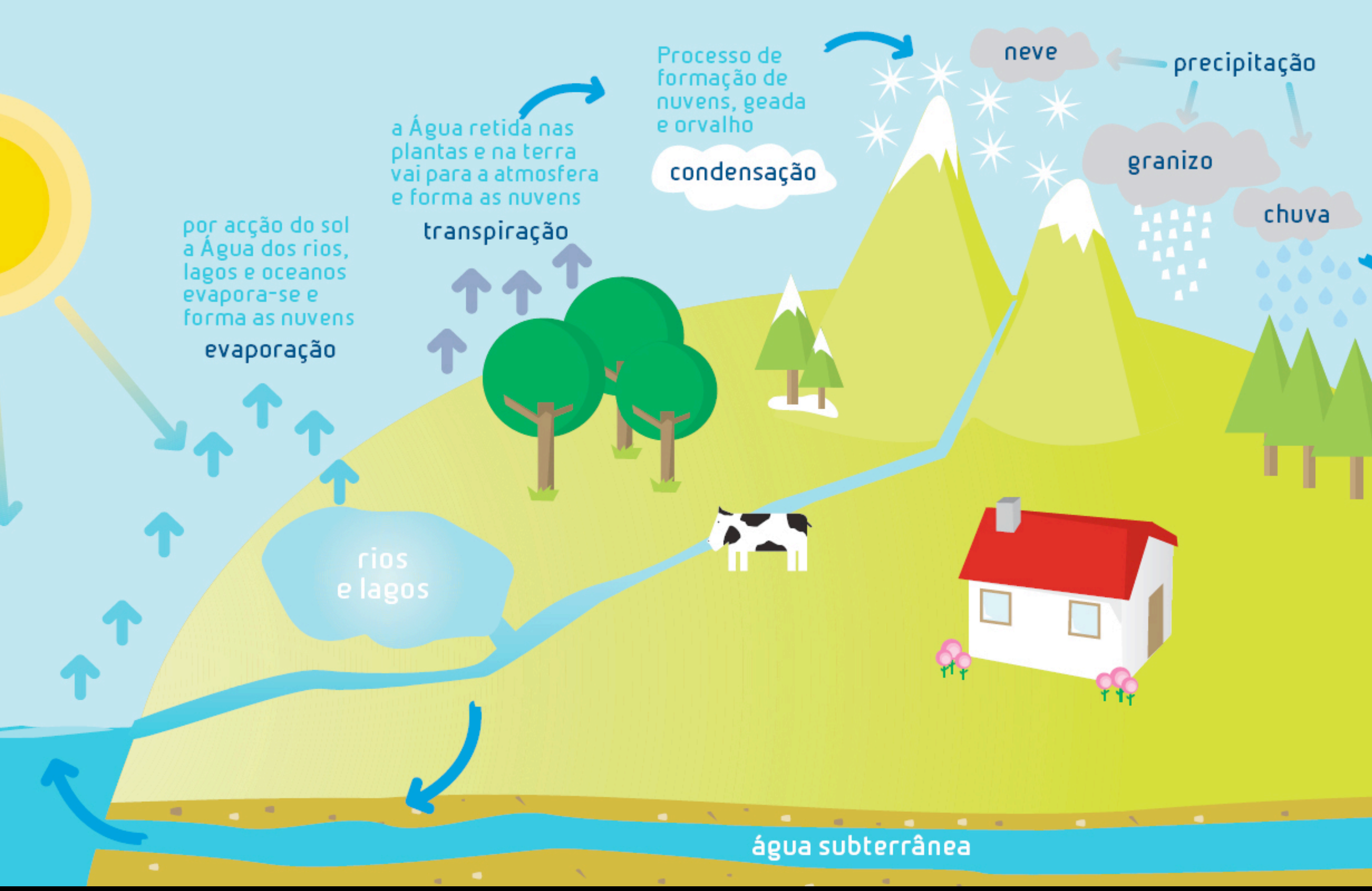
A intervenção humana pode dinamizar ecossistemas.
Algumas plataformas de petróleo viraram recifes.

Para ser sustentável, o design precisa romper com o pensamento moderno.

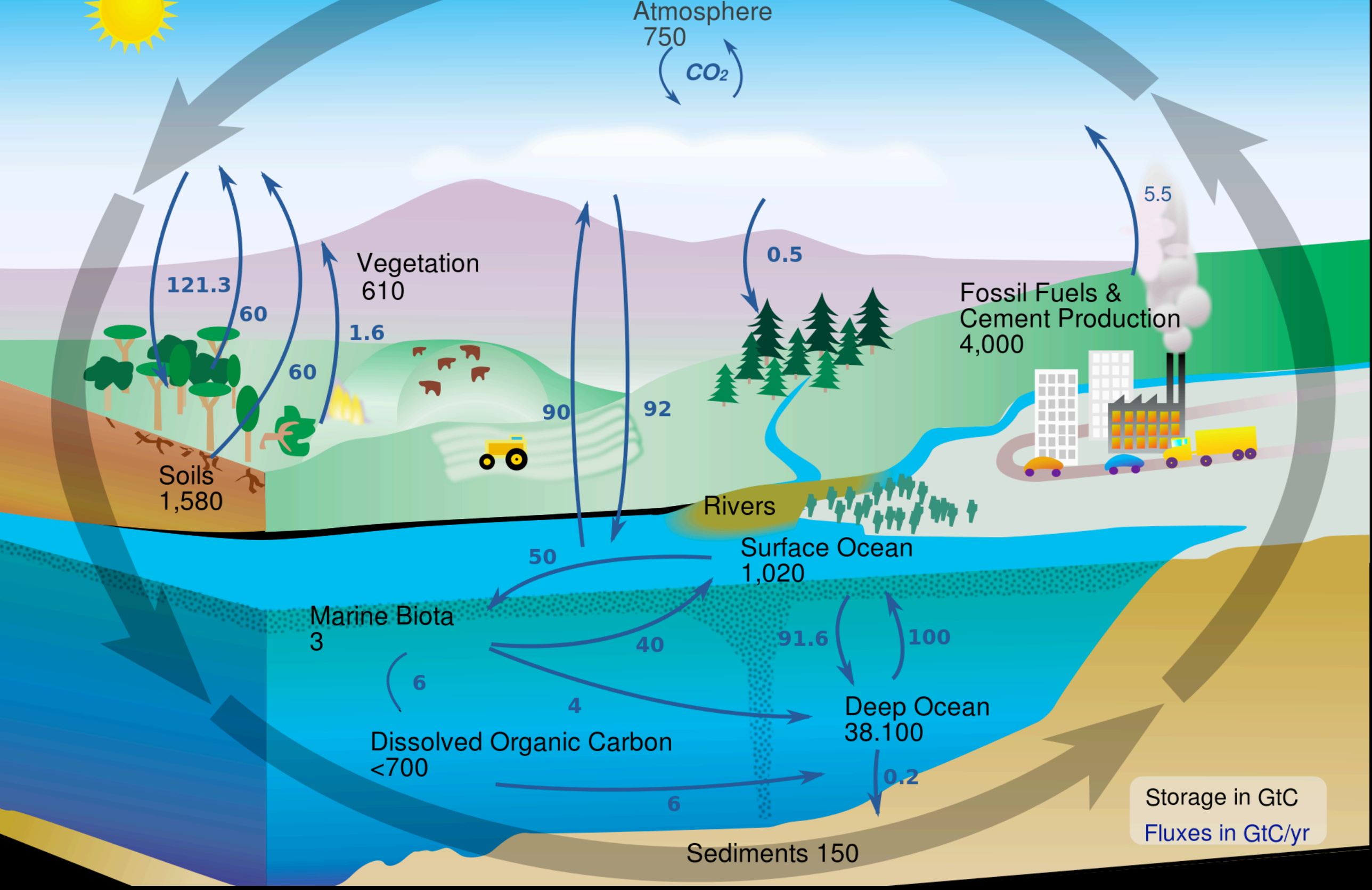
O pensamento pré-moderno indígena e anti-moderno xamanista são exemplos de que isso é possível.

Pensamento ecológico

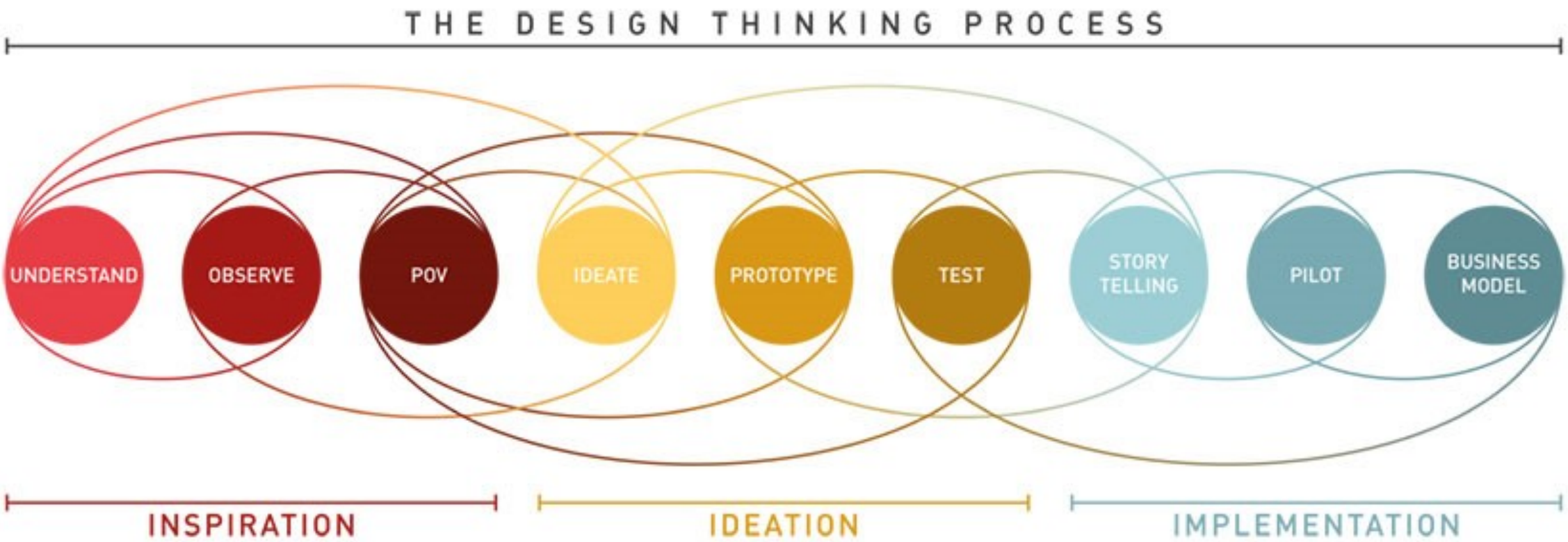
- O todo é maior do que a soma das partes
- Uma pequena mudança numa parte afeta tudo
- Transformações ocorrem em ciclos, não são lineares
- O que é lixo para um processo é alimento para outro



Ciclo da água



Ciclo do carbono



Metodologias de design costumam ser lineares.

1. Fazer uma instalação interativa na CICI 2011

2. Aproveitar o crachá dos participantes para interagir

4. Utilizar dados do Twitter

3. Visualização das cidades de origem dos participantes

7. Leitura via código de barra

8. Leitura via RFIDs

4. Utilizar dados de entrada de sala, como tema

5. Construção de uma cidade virtual que cresce de acordo com o interesse dos participantes

6. Jogar um jogo na cidade por SMS

9. Painel com cidade no saguão da conferência

10. Passar o crachá na frente do painel para ver como seu perfil contribui para a cidade

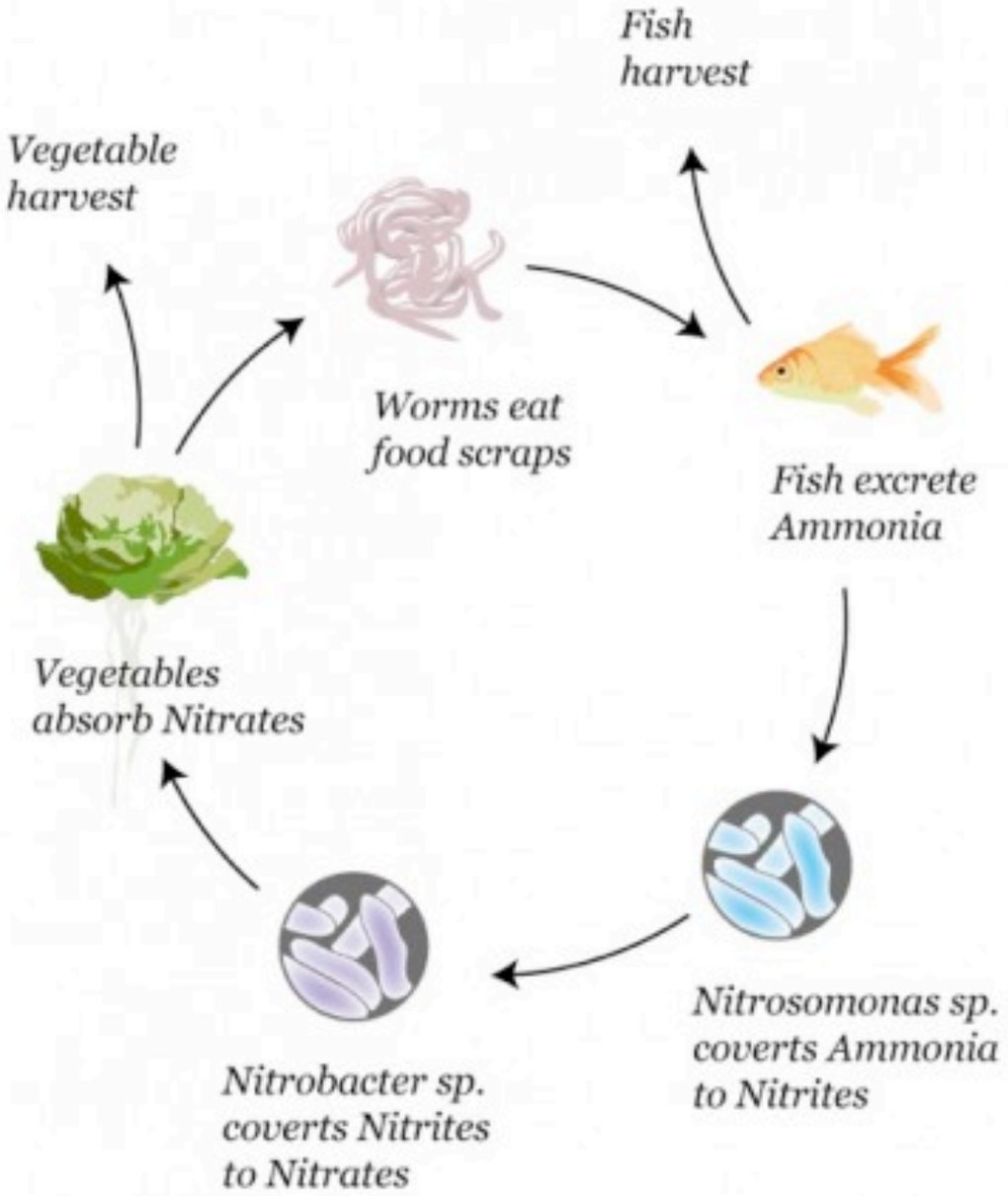
11. Versão online da cidade virtual

Processo de design cíclico e caótico (Faber-Ludens).

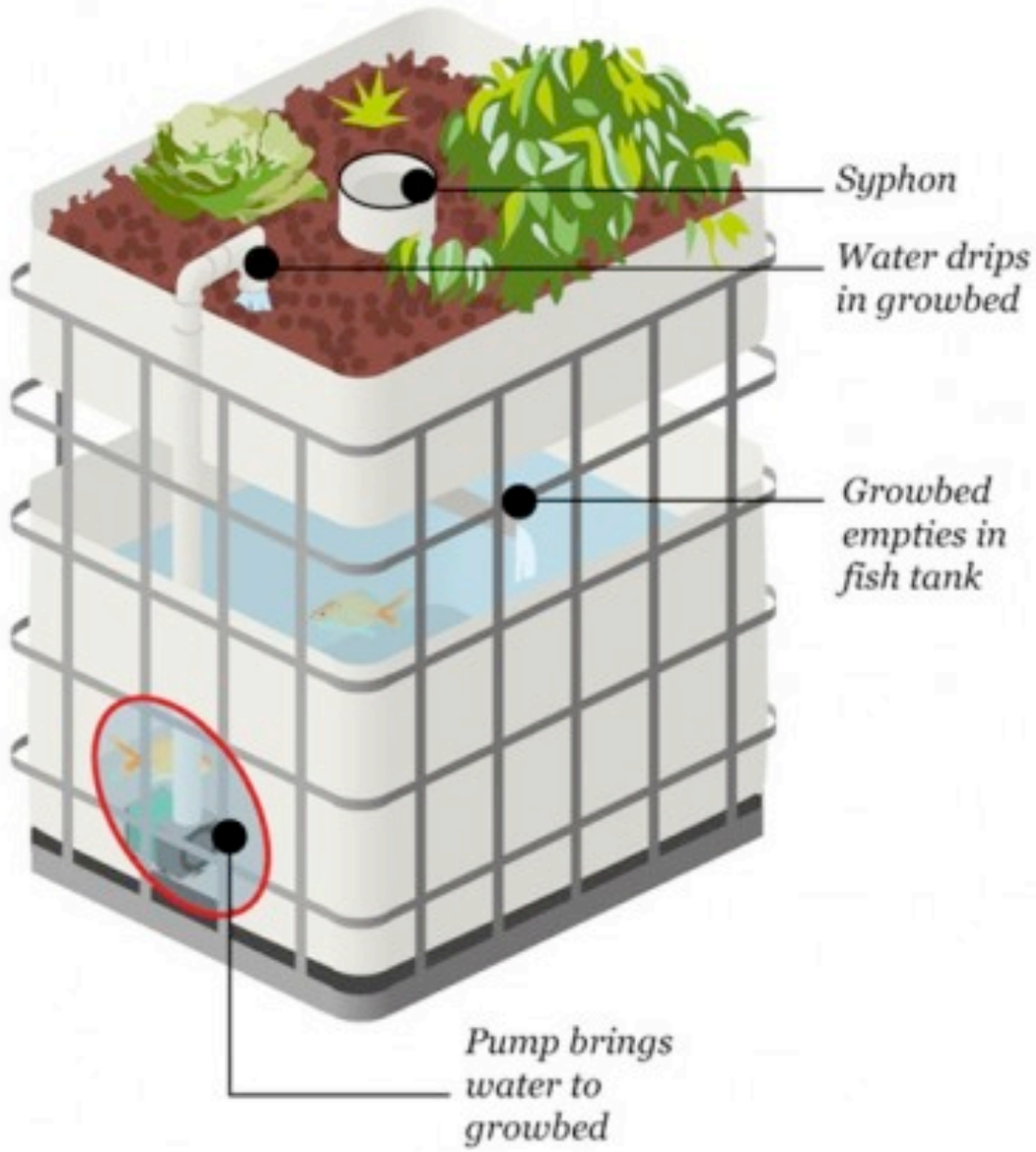
Projetando para ecossistemas

- Projetar aberturas e fechamentos de organismos
- Projetar através de interações além da troca
- Projetar ciclos de vida completos
- Projetar sem pensar demais (overdesign)

Aquaponics Cycle

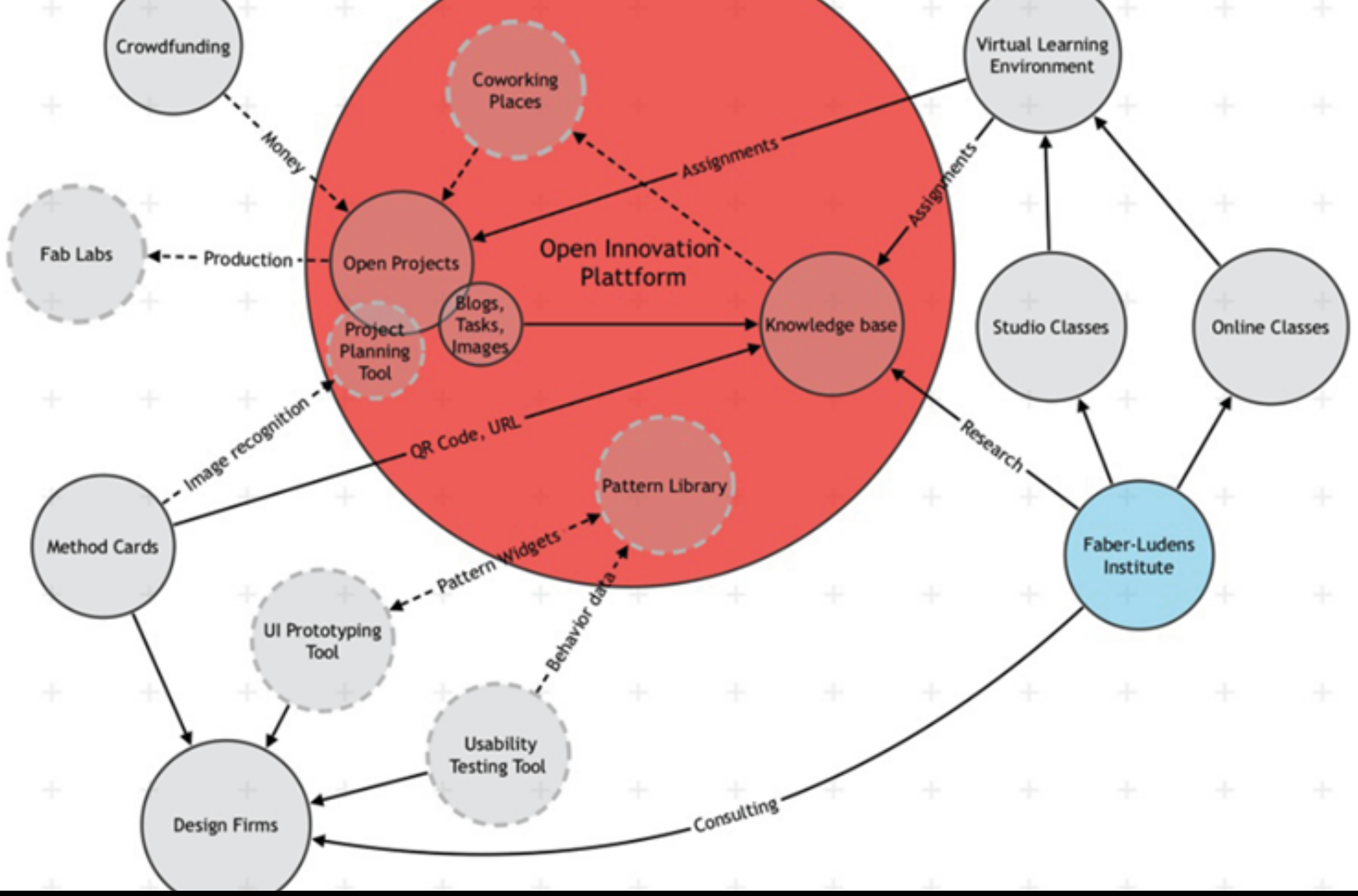


The Small System

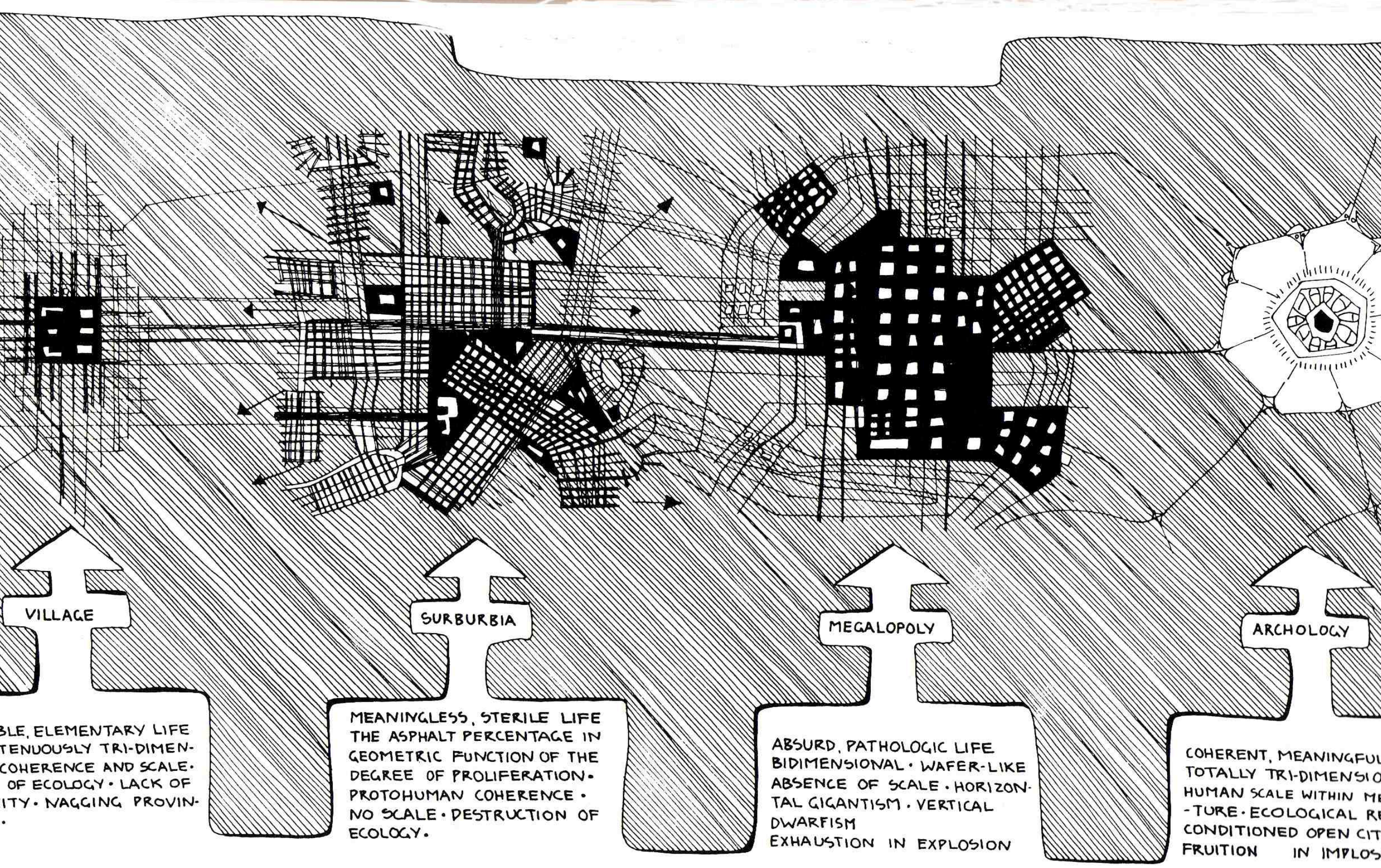


Els Engel

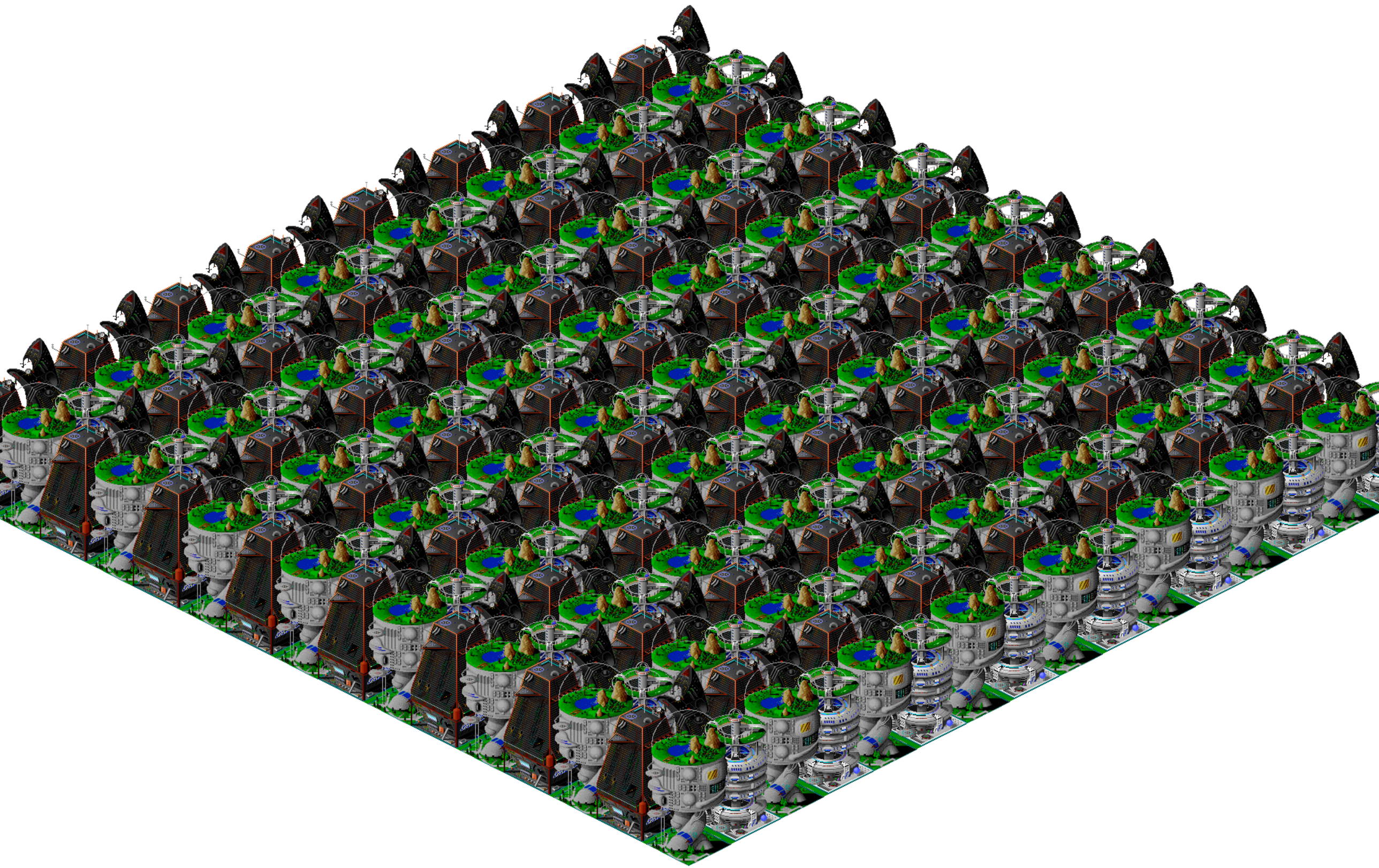
Aquaponics, Mediamatic.net (Amsterdam)



Ecossistema de Design Livre da Plataforma Corais (corais.org)



Archology (Paolo Soleri)



Arcologies, Sim City 2000

Obrigado!

Frederick van Amstel @usabilidoido
www.usabilidoido.com.br