

Soluções (sedutoras) de Design para uma alimentação sustentável

Ana Thudichum Vasconcelos

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

(a.thudichum@belasartes.ulisboa.pt)

Resumo:

Este artigo desenvolve-se em duas partes: na primeira, discute-se como o Design se cruza com as questões da sustentabilidade e, na segunda parte, apresentam-se exemplos de soluções que contribuem para uma alimentação mais sustentável das comunidades.

O Design baseia-se num processo de trabalho, mais recentemente apelidado de *Design Thinking*, que visa encontrar soluções para as necessidades das pessoas. Os atuais desafios de desenvolvimento sustentável vieram despoletar um novo paradigma, constituído por: um novo objecto de estudo – Design para a Sustentabilidade; um novo modo de atuar – processos colaborativos; novas tipologias – Design Social e Design para a Inovação Social e novas ferramentas - Design de Sistemas e Design de Serviços.

Em termos de alimentação, pretendemos responder à questão: como pode o Design ajudar a que toda população se alimente melhor e, simultaneamente, reduza a pegada ecológica? Como forma de ilustrar soluções que contribuem para a alimentação sustentável, apresentamos cinco exemplos, que têm em comum a valorização da cultura alimentar, o emprego no sector e a coesão social das comunidades envolvidas.

Parte I – Design e Sustentabilidade

Em Design consideramos que para um determinado problema existem várias soluções, o que significa que mais que resolver problemas, o Design encontra respostas (Cross, 2007, p.23).

Na descoberta¹, primeira fase do processo de trabalho em Design (Design Thinking), faz-se a imersão na realidade para encontrar evidências de projeto. Será esta “nova” leitura sobre a realidade que permitirá criar interpretações inovadoras. Esta fase do processo de Design quer-se divergente com inputs diversificados no que respeita ao conhecimento sobre as pessoas – comportamentos, cultura, hábitos, sistemas inter-relacionais - e ainda, no modo como estas se relacionam com o meio ambiente. E, a beleza do projeto está, em primeira instância, no modo como se “atam” estes inputs. E, se existe uma interligação entre criatividade e multiplicidade, o desafio do Design para a Sustentabilidade encontra-se na promoção de soluções para os problemas sociais e ambientais que são, por natureza, complexos. Nas fases consequentes de projeto *definição*, *desenvolvimento* e *entrega*², combinam-se as competências de criação de empatia, de criatividade e de racionalidade.

A disciplina de Design, na sua origem, trabalha para a indústria - o *Design do Mundo* dos objetos. Porém, hoje a premência das necessidades das pessoas já não se situa na construção do mundo material mas nas questões do

^{1 2} Design Council, The Design Process: What is the Double Diamond? <http://www.Designcouncil.org.uk/news-opinion/Design-process-what-double-diamond> (consultado em 25 de julho de 2017);

desenvolvimento sustentável. Esta dicotomia é descrita por Bruce Mau (2004, p.11) como a passagem do *Mundo do Design* para o *Design do Mundo*. Apesar de haver novos rumos para o Design, esta disciplina continua a ser uma só. Une-a o *Design Thinking* que surge associado a um novo foco de oportunidades, e disponibilizando novas ferramentas de trabalho.

A sustentabilidade trouxe um novo paradigma de Design, que se apresenta com três valências: um novo foco no objeto de estudo, centrada nas questões de sustentabilidade - social e ambiental; um novo modo de atuar, contemplando os processos colaborativos, e novas tipologias de projetos e ferramentas.

O objeto de estudo: Sustentabilidade

A definição de sustentabilidade ajuda a perceber qual o grande objetivo do Design para a Sustentabilidade: *development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs* (World Commission on Environment and Development, 1987)³. Considerando os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), como a mais completa base de medidas operativas que o mundo precisa de alcançar até 2030, os dezassete ODS constituem-se como o explanar das possibilidades de projeto do Design para a sustentabilidade. Deste modo, o Design para a sustentabilidade pretende fornecer metodologias de trabalho para intervir em áreas muito diversificadas. O *Design do Mundo*, vai para além da criação de projetos direcionados para a economia verde, trabalhando em soluções que melhorem a qualidade de vida das pessoas, onde é determinante a criação de emprego, a coesão social, a valorização cultural, aliadas á uma melhor gestão dos recursos naturais e do consumo.

Novo modo de atuar: processos colaborativos

A participação e a cocriação são processos colaborativos (Vasconcelos, 2010, p. 433), que vieram abrir as portas do *atelier* do Designer, criando novas dinâmicas de interação e enriquecendo projetos por contar **com os contributos de** um maior número de pessoas interessadas (*stakeholders*). Quando os movimentos ambientalistas começam a questionar o modo como vivemos, começa-se a ter consciência que o ser humano é parte integrante de ecossistemas por via da ecologia humana. Esta tomada de consciência leva-nos a repensar o nosso posicionamento na comunidade. Se somos parte do problema, então também devemos fazer parte integrante da solução, onde a sua solução pode emergir dentro da comunidade. Neste sentido, o Design passa de trabalhar PARA as pessoas para trabalhar COM a comunidade (Vasconcelos, 2010, p. 432). O Desenhar com as pessoas implica o recurso a processos colaborativos onde se privilegia um trabalho relacional. Durante todo o processo de trabalho, desde a *descoberta à entrega* ou implementação, o designer é facilitador e usa ferramentas visuais de mediação que permitem uma melhor comunicação entre os parceiros.

³ United Nations: Sustainable development: <http://www.un.org/en/ga/president/65/issues/sustdev.shtml> (consultado em 25 de julho, 2017);

Novos campos de atuação e ferramentas

Os desafios de sustentabilidade promoveram o aparecimento de tipologias de atuação: Design social, Design para a Inovação Social, Design de Serviços e Design de Sistemas.

O Design social - trabalha para as pessoas, em sentido lato, procurando aumentar a sua qualidade de vida, tendo por base a criação de sistemas ou projetos onde as pessoas se relacionam saudavelmente.

O Design para a Inovação Social - ocupa-se de grupos de pessoas que são excluídos, ou se sentem excluídos da comunidade e que o sistema (ainda) não conseguiu dar respostas de integração válidas.

O Design de Serviços - surge como uma ferramenta: de desenho de um serviço de contacto físico, digital ou, mais comumente, misto. Os serviços surgem como resposta às necessidades de um grupo de pessoas ou comunidade.

O Design de Sistemas - cria soluções mistas, de sustentabilidade social e ambiental, trabalhando essencialmente para encontrar soluções macro, ao nível territorial, conseguindo chegar à resolução dos problemas dos indivíduos.

Parte II – cinco soluções (sedutoras) de alimentação sustentável

A alimentação surge como um campo de investigação em Design por ser um tema central para as nossas vidas, do ponto de vista da subsistência, saúde (individual, coletiva e do planeta), cultura, economia e planeamento do território; todas questões e os seus possíveis cruzamentos faz da alimentação um campo com um enorme potencial de intervenção.

Em sustentabilidade privilegia-se a cadeia alimentar curta, tão curta quanto possível, preferencialmente de relação direta entre produtor e consumidor e/ou a auto-produção. Procuram-se soluções que promovam a qualidade social da rede. Ao saber de onde vêm os alimentos, quem os cultiva e em que condições o faz, valoriza-se e promove-se a qualidade alimentar. A cadeia curta encoraja também a produção alimentar biológica beneficiando o ambiente.

É importante ter em consideração a qualidade da rede entre produção, distribuição e consumo, quer na dimensão macro de gestão do território - ao nível geográfico e económico e na dimensão inter-relacional humana - animal e vegetal -, quer ao nível micro da biologia, na qualidade dos solos e da água. Esta rede estabelece a ordem sustentável na troca dos alimentos.

As cinco soluções sumariamente apresentadas pretendem dar uma ideia da diversidade de tipos de projetos que contribuem para uma alimentação sustentável, permitindo vários níveis de inter-relação entre produtores, consumidores e agentes dinamizadores. Deste modo, os projetos diferem na qualidade da rede social e na sua dimensão geográfica. Ilustram-se soluções locais (LOCAL), com replicação do sistema (Fruta Feia), regionais preconizando a soberania alimentar (Sabor e Cuba), e inter nacional (Slow Food).

1. Sabor, modelo de distribuição para alimentar cidades (Vasconcelos, 2008, p. 125)

O projeto Sabor é o resultado da investigação em Design para a Sustentabilidade e que procura responder à questão: qual poderá ser a forma do modelo do sistema alimentar sustentável para consumidores das grandes cidades? A solução é o desenho de uma rede de distribuição alimentar, que contemple dois circuitos paralelos: cabazes semanais de frescos abastecidos pelo perímetro verde ou periurbano das grandes cidades e um sistema de encomendas de produtos mais sazonais, com recurso a uma distribuição regional.

2. LOCAL, projeto comunitário de sustentabilidade alimentar⁴

Local é uma associação, no coração da cidade do Porto, com atuação desde os finais de 2016. Pretende ser uma referência para as questões de ecologia e da sustentabilidade alimentar. O projeto compreende a relação do Design com a alimentação, como a possibilidade de desenhar / projetar toda uma cultura alimentar: "Eating Design". A associação conduz a sua atividade para a comunidade, divulgando os princípios da Agricultura biológica e biodinâmica, Permacultura, Agroecologia, Comida de Verdade, Pastoreio Holístico, Política Alimentar, Relocalização, Sazonalidade, Soberania Alimentar, capacitando, deste modo, os consumidores para uma alimentação mais saudável, para que compreendam quão complexo e insustentável é o sistema alimentar contemporâneo. Na LOCAL promovem-se oficinas, conferências, literatura e o *networking* informal.

3. Cuba, produção urbana e soberania alimentar⁵

Cuba interessa por ser um problema/ solução com dimensão nacional. Na década de 1990, na sequência do embargo Norte Americano a Cuba, a carência alimentar tornou-se um problema grave. A população entrou globalmente em perca significativa de peso. Para combater esta situação, o governo trabalhou com organizações e cooperativas para desenvolver programas de incentivo à produção alimentar biológica contrariando, deste modo, a escassez alimentar. O exemplo de Cuba torna-se paradigmático em termos de soberania alimentar, demonstrando que é possível criar um sistema alimentar baseado na produção e no consumo local.

4. Fruta Feia, combate ao desperdício alimentar⁶

Cabazes de frutas e legumes (existentes em dois formatos) oriundos dos pequenos produtores locais e que não tem escoamento no mercado da fileira longa. A cooperativa disponibiliza semanalmente dois tamanhos de cabazes, em Lisboa e Porto. Trata-se de um serviço de distribuição, integrando o combate ao desperdício alimentar e

⁴ LOCAL: <http://local.org.pt/local/> (consultado em 25 de julho de 2017);

⁵ Worldwatch.blogs: <http://blogs.worldwatch.org/four-lessons-cuba-food/> (consultado em 25 de julho de 2017);

⁶ Fruta Feia | gente bonita come fruta feia: <http://www.frutafeia.pt> (consultado em 25 de julho de 2017);

alertando para questões ambientais e éticas. É também um exemplo de coesão social, ao disponibilizar alimentos a pessoas carentes.

5. Slowfood, associação internacional de preservação da cultura alimentar⁷

O projeto Slowfood é o caso mais emblemático de uma solução de valorização do património cultural alimentar, acreditando que todos temos direito a uma alimentação de qualidade. O projeto inicia-se nos anos 80 e promove a proximidade entre produtores e consumidores. Slowfood visa preservar os saberes da alimentação local e tradicionais onde todos somos também responsáveis pela proteção da herança de biodiversidade. A rede encontra-se disseminada por 160 países com 100,000 membros e 150 grupos locais, e ainda 2,500 comunidades alimentares Terra Madre.

Conclusões

Hoje parece-nos evidente que o *Design Thinking*, ao serviço do Design para a sustentabilidade, criou novas ferramentas que permitem implementar melhores projetos para as atuais necessidades sociais e ambientais, enquadrados em: Design de sistemas, Design de organizações, Design de organismos e Design de programas (Mau, 2004, p.17).

Também é de salientar a importância que o Design pode ter na construção de projetos que visem atingir as metas ODS da ONU.

No entanto, há todo um caminho político a percorrer no sentido de demonstrar que o Design pode ter um papel muito relevante junto de instituições públicas e privadas. As competências do Designer para a sustentabilidade ajudam a promover soluções para um mundo melhor, mais amigo do ambiente e mais equilibrado. É nossa convicção que o Design tem um papel importante na criação de valor para todos os tipos de organizações, comunidades e planeta.

Referências Bibliográficas

Brown, T. (2010): *Design Thinking*. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda. ISBN: 978-85-352-3862-4

Cross, N. (2007) *Designerly ways of knowing*. Basel, Boston, Berlin: Birkhäuser Verlag AG. ISBN 978-3-7643-8484-5;

Design Council, *The Design Process: What is the Double Diamond?* <http://www.Designcouncil.org.uk/news-opinion/Design-process-what-double-diamond> (consultado em 25 de julho de 2017);

Fruta Feia | gente bonita come fruta feia: <http://www.frutafeia.pt> (consultado em 25 de julho de 2017);

LOCAL: <http://local.org.pt/local/> (consultado em 25 de julho de 2017);

Manzini, E. (2005): *Design, When everybody designs, An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, London: The Mit Press. ISBN:

⁷ SlowFood: <https://www.slowfood.com> (consultado em 25 de julho de 2017).

9780262328623;

Manzini, E.; JEGOU, F. (2003): *Sustainable Everyday: Scenarios of Everyday Life*. Edizione Ambiente. ISBN: 88-86412-98-3;

Mau, B (2004): *Massive Change*. London, New York: Phaidon. ISBN: 0 7148 4401 2;

SlowFood: <https://www.slowfood.com> (consultado em 25 de julho de 2017);

Stickdorn, Schneider (2012): *This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases*. Amsterdam: BIS Publishers. ISBN: 978-1118156308

Vasconcelos, A. T. (2008) *Future Food. Towards a Sustainable Food Pattern*. (PhD teses in Dottorato di Ricerca in Designo Industriale e Comunicazioione Multimediale, XX ciclo). Milano, Politécnico di Milano, 2008

Vasconcelos, A. T. (2011) *Intervir, desenvolver e comunicar. Uma proposta tipológica que compreende a colaboração como um paradigma de atuação em design para a sustentabilidade*. In "Atas das Conferências: Arte e Sociedade". FBA e Fundação para a Ciência e Tecnologia, 430- 447 ISBN: 978-989-8300-17-1.

United Nations: *Sustainable development*: <http://www.un.org/en/ga/president/65/issues/sustdev.shtml> (consultado em 25 de julho, 2017);

United Nations: *Sustainable Development Goals* <http://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/> (consultado em 25 de julho de 2017);

Worldwatch.blogs: <http://blogs.worldwatch.org/four-lessons-cuba-food/>(consultado em 25 de julho de 2017).