

**O SLOW DESIGN NA PRÁTICA DE PREPARO  
DO CAFÉ: UMA EXPERIÊNCIA REFLEXIVO-  
CONTEMPLATIVA SOBRE A FUNÇÃO DO  
DESIGNER COMO PROMOTOR DE BEM-  
ESTAR SOCIOCULTURAL**

Maria Gabriela Vieira Alves  
Design - UFU  
Uberlândia/ 2019





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN**



**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**Maria Gabriela Vieira Alves**

**O *SLOW DESIGN* NA PRÁTICA DE PREPARO DO CAFÉ:  
UMA EXPERIÊNCIA REFLEXIVO-CONTEMPLATIVA SOBRE  
A FUNÇÃO DO DESIGNER COMO PROMOTOR DE BEM-  
ESTAR SOCIOCULTURAL**

**UBERLÂNDIA**

**2019**

**MARIA GABRIELA VIEIRA ALVES**

**O *SLOW DESIGN* NA PRÁTICA DE PREPARO DO CAFÉ:  
UMA EXPERIÊNCIA REFLEXIVO-CONTEMPLATIVA  
SOBRE A FUNÇÃO DO DESIGNER COMO PROMOTOR DE  
BEM-ESTAR SOCIOCULTURAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso  
de Graduação em Design da Universidade Federal de  
Uberlândia como requisito para obtenção do título de  
bacharel em Design.

Orientador: Prof. Me. Lucas Farinelli Pantaleão

**UBERLÂNDIA**

**2019**

## Epígrafe

“O design tende a se afastar da materialidade e caminhar em direção à experiência, ao uso e à emoção. Cada vez mais os objetos de design serão imateriais. O design terá de aprender a projetar interações.. É uma experiência de uso, de sociabilidade, de troca de informações.”  
(WHITELEY, 1993)

o aparecimento de uma nova estética constituída por considerações ambientais e ecológicas será imprevisível em termos de forma, cor, textura e variedade e, ao mesmo tempo, incrivelmente excitante, dado que, ao contrário de todos os estilos novos dos últimos cento e vinte anos, não será uma reafirmação manipuladora do que pertence ao passado [...] A questão exige uma nova abordagem da parte dos designers [...], mudando a maneira como as coisas são concebidas, construídas, usadas e vistas” (PAPANEK, 1995, p.268-72)

## RESUMO

Slow Design implica na auto avaliação do modo com que produzimos e consumimos relacionado ao tempo e ao “como fazer”. Se refere ao tempo necessário para entender o que está por trás de um produto, o qual em sua maioria, é projetado pensando na produção em massa cujo principal objetivo é o de vender e lucrar. Atualmente muitos produtos são projetados para pessoas que os consomem apenas pelo prazer de comprar e ter; não porque este é uma necessidade. Isso acaba afetando diretamente o meio ambiente, que é feito de recursos finitos. O próprio homem que vai se distanciando de ações e práticas que exaltam o estado do “viver”. Surge então, um novo paradigma social partindo de um novo tipo de “consumidor”, mais consciente e responsável, de suas atitudes que vão além de preocupar-se apenas enquanto indivíduo em si, mas perante a sociedade, como um todo, percebe que impactos sociais e ambientais não giram em torno de finalidades econômicas e tecnológicas. Neste trabalho, questiona-se o significado do preparo do café quando relacionado à uma prática cultural, os processos, e como tem sido preparado atualmente.

**Palavra-chave:** Slow Design. Sustentabilidade. Vivência. Bem-estar. Café.

## ABSTRACT

*Slow Design* implies on the self-evaluation of the way we produce and consume related on the time and “how to make”. Refers to the necessary time to understand what is behind a product, which mostly, is designed thinking on the mass production whose main objective is to sell and profit. Currently, many products are designed to people who consume them, just for the pleasure of buying and having, not because it is a necessity. This ends up directly affecting the environment, which is made of finite resources. The man goes distancing of practical actions that exalt the state of “living”. Then, comes a new social paradigm from a new type of “consumer”, more conscious and responsible of your attitudes that go beyond of worrying only as an individual itself, but towards the society as a whole, realize that social and environmental impacts, do not revolve around economic and technological purposes. In this job, wonders the meaning of how coffee is prepared when related to a cultural practice, the processes, and how has been prepared today.

**Keyword:** *Slow Design*. Sustainability. Experience. Welfare. Coffee.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 - As esferas de bem estar do <i>Slow Design</i>                           | 16 |
| Figura 2 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'                                | 18 |
| Figura 3 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'                                | 18 |
| Figura 4 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'                                | 18 |
| Figura 5 - Julia Lohmann trabalhando com algas                                     | 18 |
| Figura 6 - Julia Lohmann - Escultura de Algas                                      | 19 |
| Figura 7 - Julia Lohmann - Luminária feita com estômago de animal                  | 19 |
| Figura 8 - Ramia Mazé - STATIC!                                                    | 19 |
| Figura 9 - Ramia Mazé - STATIC!                                                    | 20 |
| Figura 10 - Monika Hoinkis - Live with things                                      | 20 |
| Figura 11 - Monika Hoinkis - Live With Things                                      | 20 |
| Figura 12 - Peyricot - Slow Rider                                                  | 21 |
| Figura 13 - Peyricot - Slow Rider                                                  | 21 |
| Figura 14 - Peyricot - Slow Rider                                                  | 21 |
| Figura 15 - Simon Heijdens - Broken White                                          | 21 |
| Figura 16 - Simon Heijdens, 2004                                                   | 22 |
| Figura 17 - Katrin Svana Eythórsdóttir -Chandelier' (2006)                         | 22 |
| Figura 18 - Martin Azua - Human Chair                                              | 23 |
| Figura 19 - Samuel Mockbee - Rural Studio                                          | 23 |
| Figura 20 - Samuel Mockbee - Rural Studio                                          | 23 |
| Figura 21 - Francielly Rodrigues Barbosa                                           | 24 |
| Figura 22 - Butterfly Works - Nairobits                                            | 24 |
| Figura 23 - Butterfly Works - Nairobits                                            | 24 |
| Figura 24 - Fritz Haeg - Edible Estates                                            | 25 |
| Figura 25 - Le Roy trabalhando na Eco Cathedral em Mildam                          | 25 |
| Figura 26 - Eco Cathedral em Mildam                                                | 26 |
| Figura 27 - Projeto Flutua - ABC Glória                                            | 26 |
| Figura 28 - Projeto Flutua - Tortuga (DMAE)                                        | 26 |
| Figura 29 - Projeto Flutua - Perdição (UFU)                                        | 27 |
| Figura 30 - Projeto Flutua - Humanoide (Teatro Municipal)                          | 27 |
| Figura 31 - O café recém colhido e ao fundo o grão fermentado.                     | 29 |
| Figura 32 - Imagem de Grãos de café torrados                                       | 29 |
| Figura 33 - O café e seu ciclo desde os grãos verdes até a moagem.                 | 29 |
| Figura 34 - Montagem de homem em meio a embalagens de café em cápsulas             | 30 |
| Figura 35 - Cápsulas de café biodegradável da Club Cofee                           | 30 |
| Figura 36 - Utilização do café na fabricação de perfume                            | 31 |
| Figura 37 - Philips Walita RI7546                                                  | 33 |
| Figura 38 - Cafeteira Oster 4401                                                   | 33 |
| Figura 39 - Kenwood Kemix                                                          | 33 |
| Figura 40 - Cafeteira Expresso Automática Philips Saeco Lirika Com Moedor Italiana | 34 |
| Figura 41 - Cafeteira Francesa Bialetti Simplicity 1                               | 34 |
| Figura 42 - Cafeteira Aeropress - Williams Sonoma                                  | 34 |
| Figura 43 - Cafeteira Moka Express                                                 | 34 |

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 44 - Cafeteira Moka Express (compartimentos)                             | 34 |
| Figura 45 - Cafeteira Dolce Gusto Mini Me DMM00 Arno Preta                      | 35 |
| Figura 46 - Exemplo de cafeteira turca servindo o café                          | 35 |
| Figura 47 - Cafeteira Turca - Ibrik Preta de 240ml                              | 35 |
| Figura 48 - Cafeteira Globinho                                                  | 35 |
| Figura 49 - Cafeteira Chemex                                                    | 36 |
| Figura 50 - Cafeteira Nomad                                                     | 36 |
| Figura 51 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'                            | 36 |
| Figura 52 - Raquel em entrevista                                                | 37 |
| Figura 53 - Roger Eustáqui Batista                                              | 37 |
| Figura 54 - Fazenda de café em Araguari                                         | 38 |
| Figura 55 - Fazenda de café em Araguari                                         | 38 |
| Figura 56 - Café Toribaté em embalagens                                         | 38 |
| Figura 57 - Café beneficiado na fazenda em Araguari-MG                          | 38 |
| Figura 58 - Quadro pintado com tinta acrílica e bordas de grãos de café         | 40 |
| Figura 59 - Xícaras para os componentes da banca avaliadora participarem        | 40 |
| Figura 60 - Banca examinadora, autora e orientador no dia da apresentação deste | 40 |
| Figura 61 - Mesa com os materiais para o processo                               | 40 |
| Figura 62 - Lembranças feitas à mão para a banca                                | 41 |
| Figura 63 - Forno a gás levado para aquecer a chaleira e preparar o café        | 42 |
| Figura 64 - Tipos de café utilizados na apresentação                            | 42 |
| Figura 65 - Tipos de café utilizados na apresentação                            | 42 |
| Figura 66 - Banca Examinadora                                                   | 42 |
| Figura 67 - Preparo do café                                                     | 43 |
| Figura 68 - Preparo do café                                                     | 43 |
| Figura 69 - Preparo do café                                                     | 43 |

## SUMÁRIO

|              |                                                                                                     |           |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.0</b>   | <b>INTRODUÇÃO</b>                                                                                   | <b>8</b>  |
| <b>2.0</b>   | <b>O CONTEXTO, A CONTRA-CULTURA E OS MOVIMENTOS</b>                                                 | <b>11</b> |
| <b>2.1.</b>  | <b>O Designer como responsável pelo que projeta</b>                                                 | <b>11</b> |
| <b>2.2</b>   | <b>O Design Ativismo como pontapé inicial</b>                                                       | <b>13</b> |
| <b>3.0</b>   | <b><i>SLOW MOVEMENT</i>: UM NOVO CONCEITO</b>                                                       | <b>15</b> |
| <b>3.1</b>   | <b>O berço do <i>Slow Design</i></b>                                                                | <b>15</b> |
| <b>3.2</b>   | <b>Premissas e Princípios</b>                                                                       | <b>17</b> |
| <b>3.2.1</b> | <b>Revelar</b>                                                                                      | <b>17</b> |
| <b>3.2.2</b> | <b>Expandir</b>                                                                                     | <b>19</b> |
| <b>3.2.3</b> | <b>Refletir</b>                                                                                     | <b>21</b> |
| <b>3.2.4</b> | <b>Envolver ou Contemplar</b>                                                                       | <b>22</b> |
| <b>3.2.5</b> | <b>Participar</b>                                                                                   | <b>24</b> |
| <b>3.2.6</b> | <b>Evoluir</b>                                                                                      | <b>25</b> |
| <b>4.0</b>   | <b>O OBJETO DO PROJETO, CRITICAS E OBSERVAÇÕES</b>                                                  | <b>29</b> |
| <b>4.1</b>   | <b>Estudos de caso - Conhecendo cafeteiras e processos</b>                                          | <b>31</b> |
| <b>4.2</b>   | <b>Cafés e Conversas</b>                                                                            | <b>36</b> |
| <b>4.3</b>   | <b>O ritual Slow e a (Des)materialização do projeto: da ideação e criação para a experimentação</b> | <b>39</b> |
| <b>4.3.1</b> | <b>A Ideação</b>                                                                                    | <b>39</b> |
| <b>4.3.2</b> | <b>A Criação</b>                                                                                    | <b>39</b> |
| <b>4.3.2</b> | <b>A Experimentação</b>                                                                             | <b>40</b> |
| <b>5.0</b>   | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                                                                         | <b>44</b> |
|              | <b>REFERÊNCIAS</b>                                                                                  | <b>45</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos uma cultura onde tudo se apresenta como *fast* (rápido), como o fast food, por exemplo, pela escassez dos recursos finitos do planeta que incentiva o consumo e o rápido uso e descarte, pela falta de tempo ou pela falta de paciência em aguardar o tempo certo de cada coisa, buscamos o sentido contrário da corrente atual de produção e da cultura material do consumo. Nessa busca surgiram vários movimentos contra-cultura que exaltam a sustentabilidade, a qualidade de vida e o bem-estar, por exemplo. Alguns desses movimentos são originados de ramificações de um movimento ativista, conhecido como o *Slow Movement*, que se traduzido, significa Movimento Lento. Estes buscam contrapor a noção social de progresso pela celeridade de produção e consumo. A sociedade é pautada pelo consumo que parte da prerrogativa mercadológica do possuir e descartar, sem preocupar-se com as consequências dessa maneira de viver a vida.

No âmbito do design, movimentos e modelos “conscientes”, estão se atentando às questões que envolvem o mercado e as diretrizes de consumo, buscando alternativas para corrigir o modelo vigente com responsabilidade social, econômica, ambiental e corporativa. Segundo Manzini (2014), a sociedade vive uma transição da noção de mundo, como algo ilimitado onde os homens reconhecem e procuram maneiras para alterar e preservar os recursos, que são finitos.

É notório o quanto o ser humano tem se prejudicado por maus hábitos, como a falta de zelo pelo seu próprio corpo em questões de saúde, nos relacionamentos interpessoais e no meio em que vive. Os indivíduos dormem pouco e dedicam-se a maior parte do tempo diário em atividades para se conectar com o mundo externo em busca de notícias, interações, comunicação e distração. Esse acesso se dá através de tablets, celulares, computadores, televisões e outros dispositivos e meios tecnológicos que contribuem para o afastamento do contato físico com outras pessoas; fruto da Globalização.

Em síntese, as pessoas se preocupam com o desnecessário, causando o isolamento social, o estresse e o desprazer, devido ao fato de que a sociedade atual vive uma rotina turbulenta

de cobranças e pressões em diversos âmbitos: profissional, social, íntimo, etc, que formam um contexto onde se reclama da falta de tempo, da falta de convívio e da falta de lazer, gerando uma lacuna na vida do indivíduo que pode ser chamado de cansaço, esse que é preenchido pelo ter e possuir. Enquanto que para sanar esses sentimentos basta prestar atenção e buscar, realizar tudo com menos pressa, e mais calma.

Segundo Moreira Victoria (2017) apud, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2013), a população deve-se mostrar mais disposta a compartilhar bens e espaços, assim como estar mais ativa em questões sociais, mudanças de hábitos e interesses nos impactos gerados pelo consumo e pelo descarte, percebendo que os recursos físicos do planeta não são abundantes, mas, limitados para demandas crescentes da economia e da sociedade. Essa tomada de consciência é necessária para a população tomar a iniciativa de ações preventivas e corretivas visando rever e reduzir o consumo exacerbado, considerando o impacto que o produto final causa ao meio ambiente e a velocidade que ele é descartado.

Face ao exposto, acredita-se que as pessoas buscarão aproveitar melhor seu tempo, inclusive com um contato maior com a natureza, se atentando para o que consome, como os produtos e a matéria-prima que os rege, bem como os alimentos, que consomem. Espera-se dizer que o ser humano valorize o prazer de estar e socializar-se em meio a outros indivíduos, uma vez que, atualmente, uma parcela da população já se atenta a essas questões e não mais se comportam como a maioria.

Segundo Araújo (1995), o design é uma atividade fundamental para um país, seja no âmbito econômico ou no social, afinal, vivemos em uma época que o consumidor exige uma gama de concorrência, que o seu produto de escolha tenha qualidade, que seja projetado no gosto estético do cliente de acordo com o que eles proporcionam para os próprios consumidores (ARAÚJO, 1995, p. 9).

No início do século XXI, surge o movimento mundial “*Slow Movement*”, que tem como finalidade desacelerar a sociedade atual que vive nesse ritmo frenético de trabalho, estresse

e rotina. Esse movimento veio para propor tempo, como o próprio nome sugere, para que o indivíduo possa repensar todos os processos que envolvem os produtos e a qualidade de vida das pessoas, trazendo reflexões não somente sobre os produtos, mas sobre o estilo de viver a vida, que atualmente está baseado em consumismo e na produção exacerbada.

Neste contexto surgem novos desafios, principalmente ao designer, ao buscar novos modos de resolver os problemas cotidianos.

Manzini (2014) ao se referir à atualidade como o “novo mundo”, afirma que as pessoas passariam por uma crise de identidade e de sentido, o que levaria o indivíduo a questionar e reexaminar questões ambientais, econômicas e sociais. Ao concordar com essa afirmação, o presente trabalho pretende firmar a importância do designer como profissional capaz de contrubuir para questões de conscientização e para a respeito das atuais atividades rotineiras que o ser humano se coloca.

Neste trabalho, serão discutidas algumas questões mercadológicas que influenciaram e alteraram a cultura da prática de preparo do

café em um determinado contexto. Projetistas ou designers, criaram cafeteiras referentes ao que o consumidor buscava: o preparo do café cada vez mais rápido. Questões complementais como as que envolvem a exportação do café brasileiro, e a contradição do efeito e estimulante do café no nosso organismo juntamente com a proposta da cultura Slow, também foram abordadas.

Buscou-se então questionar certas práticas que envolvem o café como objeto de estudo principal, a fim de propor uma imersão à prática *Slow*, relembrando o preparo tradicional, os sentimentos durante a ação de prepara-lo e o tempo gasto, bem como a significância pessoal deste processo. Como proposta, não foi produzido uma cafeteira (produto) “sustentável” que prioriza-se as sensações ou que fosse ideal para o uso. Mas foi exposto e questionado, segundo a metodologia ou a atitude experimental e os momentos únicos durante o processo de preparo tradicional. Procurando levar a contemplação, à vivência e à experimentação, proporcionando um momento ideal para socializar-se e realizar o verdadeiro significado da frase: “Vamos tomar um café?”

# CAPITULO 1

Em que tipo de sociedade, os homens desejam viver se considerarmos questões ambientais, trabalho, lazer, saúde e todos os outros fatores quando refere-se ao consumo?



...o que está acontecendo, como as coisas estão sendo feitas, por quem, em quais condições, quais processos, quais os materiais e equipamentos que são empregados, como são comercializados, transportados, usados, descartados, reaproveitados, etc. (Rüthschilling E. A., Anicet A. Volume 21, jan-jun2018. ISSN 1982-615x. p.4)

## 2. O CONTEXTO, A CONTRA-CULTURA E OS MOVIMENTOS

A Revolução Industrial pode ser considerada o acontecimento responsável pelo início da aceleração do processo produtivo e incentivo da produção seriada, devido a gama de produtos que foram ofertados junto à redução dos preços, é do sistema capitalista.

Há quem defenda que o consumo possui significados positivos uma vez que atualmente, tudo que envolve o mercado busca favorecer o consumo, por exemplo, formas de pagamento, competição de marcas, estratégias de mercado e geração de empregos. Contudo, o consumo é um resultado do desenvolvimento tecnológico que oferece ao indivíduo opções e variedades acessíveis para a maior parte da sociedade, tendo reflexo na renda nacional.

Entende-se, por outro lado, que a obsessão em “ter” cada vez mais faz com que os consumidores sejam vistos não individualmente, mas como uma massa de pessoas que comprem por prazer em comprar (impulso). O objetivo das empresas e marcas, é fazê-los comprar cada vez mais, e assim surgem novos conceitos, como o marketing digital, por exemplo, cujo objetivo é criar uma falsa necessidade entre os compradores. É devido a esse fato que gerou a obsolescência programada, a obsolescência perceptível e a obsolescência funcional, no qual o produto possui um ciclo de vida mais curto para que eles sejam substituídos por outros produtos mais atualizados, com “melhor” funcionamento, iniciando um efeito contínuo, onde o indivíduo sempre estará em busca do mais novo para viver, resumindo-se a uma vida de aparências.

Para o meio ambiente o consumismo é extremamente negativo, seja pela extração dos recursos, despejo de resíduos e ameaça da natureza e dos recursos necessários para a sobrevivência humana. O próprio modelo capitalista, que se analisar a economia dos países sub-desenvolvidos deixam de satisfazer suas necessidades que são fundamentais (saúde, alimentação e outros) para se dedicar em satisfazer o consumo de países mais desenvolvidos.

### 2.1. O DESIGNER COMO RESPONSÁVEL PELO QUE PROJETA

Como o design pode fornecer padrões mais sustentáveis de produção e consumo, juntamente com melhorias na qualidade de vida dos seres humanos e formas de vida coexistentes? (FUAD-LUKE, 2002)<sup>1</sup>

O design, tem uma importância muito grande por ser utilizado como forma de comunicação e expressão, se tornando uma ferramenta necessária para divulgação ou crítica de um causa, bem como a união de pessoas com as mesmas ideologias que passam a representar uma minoria, ou um grupo que defende uma causa. O design gráfico, por exemplo, é utilizado para a produção de cartazes para atingir determinado ideal. O design de produtos cria a partir de estudos e o desenvolvimento do projeto, que irá satisfazer a necessidade do usuário.

O designer tem forte colaboração na criação e no desenvolvimento da cultura através de produtos e objetos que cria, sendo preciso que o profissional conheça e entenda seu público-alvo, características do material que será utilizado, questões ergonômicas de projeto, a funcionalidade e questões do pós-consumo, para oferecer o melhor para a sociedade como um todo. Contudo, as noções dos recursos limitados, o funcionamento e a conservação do meio ambiente, bem como o equilíbrio ambiental, muitas vezes não são diretrizes principais de projeto, visto que tais questões, deveriam influenciar diretamente o profissional para que ele seja responsável e porte a consciência de procurar solucionar tais problemáticas. Neste sentido, apareceram novas correntes de design que abordam, entre outras coisas, os recursos, a relação homem-natureza, as limitações e necessidades humanas e a sustentabilidade que é a preocupação para com o meio ambiente.

Fuad-Luke (2004), criador do conceito *Slow Design*, afirma que designers são criativos, emocionais e inspiradores e que fazer design é exercer um processo criativo embora, a maioria do trabalho dos designers serem focados e aplicados na movimentação da economia dos mercados e dos consumidores.

<sup>1</sup> How can design deliver more sustainable patterns of production and consumption together with improvements in quality of life for humans and co-existent life forms? (Fuad-Luke, 2002)

Segundo Bonsiepe (2011) o design se distanciou da ideia de ser “solução inteligente de problemas” para atender a moda, o obsolescência rápido, o jogo entre a estética e a forma, a glamourização do mundo dos objetos e principalmente, a busca do consumo pelo novo.

John Thackara (2008) apud Pantaleão, Pinheiro e Menezes (2014), destacam que:

“80% do impacto ambiental dos produtos, serviços e infraestruturas ao nosso redor são determinados pelo designer. As decisões de design moldam os processos por trás dos produtos que utilizamos, os materiais e a energia necessária para produzi-los, o modo como os operamos no dia-a-dia e o que acontece com eles quando perdem a utilidade. Podemos não ter previsto tudo isso e podemos nos lastimar pelo que aconteceu, mas as situações que enfrentamos hoje foram de uma forma ou de outra planejadas por nós no passado”(THACKARA, 2008).

Escanteia-se a capacidade do profissional de projetar para gerar benefícios sociais e ignora-se à origem dos materiais, a produção, a montagem, a distribuição, o armazenamento, a venda, o uso, o descarte e a possível reinserção do mesmo ao meio resultando na colaboração do profissional no acréscimo prejudicial do ciclo produtivo, pois gera impactos ambientais, econômicos e sociais. Tudo isso é fato, pois é notável a redução da capacidade ambiental, visto que o pensamento cultural é o de uma escala linear de produção baseada em extrair e eliminar, o que torna os recursos cada vez mais finitos.

Papanek trata o design como instrumento gerador de sentimentos, de bem-estar e até um meio para reduzir os danos ao planeta e iniciar o processo de “mudança” questionando a capacidade do design de conceber soluções.

Segundo Fuad-Luke, para criar novos focos de design e rever a importância dada à economia e ao mercado afim de conseguir visualizar outros focos, é necessário, inicialmente, inserir conceitos de “bem-estar” relacionado ao “ser” e não ao “ter”, já que atualmente, a mensagem transmitida pela economia e pelo comércio é a de que o bem-estar é uma característica individual mas que está implícito no “ter” produtos e serviços, seja o

o carro mais rápido, o computador mais novo, o melhor celular e assim por diante.

Para Abreu e Silva (2015):

As marcas e empresas se tornam emissores de valores e deixam de ser apenas produtos para reforçar a identidade visual do usuário, que em suma, faz com que os produtos sejam produzidos, comprados e descartados o mais rapidamente (ABREU E SILVA, PONTES E SILVA, 2015).

Alain Findeli (2001), destaca a quantidade de produtos e edifícios, embalagens, eletrônicos, automóveis e equipamentos de lazer que priorizam objetivos econômicos de curto prazo devido ao estímulo na produção, ou seja, sua substituição. Afinal “ter” atualmente está intimamente ligado ao mundo material de bens, e o designer como criador, colabora com a produção em massa e a rápida linha de consumo diminuindo os ciclos de vida por causa da moda em vez da real necessidade. Para ele o design foi convocado para absorver o choque de industrialização, e para amenizar suas consequências devastadoras sobre a cultura, em outras palavras, tornar os produtos industrializados culturalmente.

Um bem-estar ambiental, cultural e social deveria ser considerado premissa diante do que é o pautado pelo mercado econômico, como bem-estar material, Enquanto o mercado econômico esteja começa a tratar questões de bem estar ambiental e sócio cultural, o novo paradigma de design (*Slow Design*), proposto neste trabalho, considera as necessidades humanas englobando também o bem-estar individual.

As necessidades humanas perfazem as articulações dos indivíduos com a natureza, e com a tecnologia, envolvendo processos globais e atividades locais, que conecta os interesses pessoais com interesses sociais. É uma rede de necessidades classificadas como atividades de subsistência (preocupar-se com questões humanas que envolvem proteção, carinho, compreensão, participação, recreação, lazer, tempo de reflexão, criação de identidade e liberdade) e por categorias existenciais como, por exemplo: ser (qualidades), ter (coisas), fazer (ações) e interagir (configurações interligadas que resultam em um significado universal agradando todas as culturas). (FUAD-LUKE, 2002).

Deve ser questionado a ética e a responsabilidade dos designers e dos fabricantes para com o planeta. Visto que esses têm a capacidade de intervir sobre um processo de consumo através da criação de novos meios produtivos ou alteração dos meios existentes afim de reverter a economia para os fins sustentáveis.

Na era do pós-moderno, do pós-industrial, do pós-tradicional, os críticos e observadores passam a levantar questões sobre a teoria e a prática do design frente a necessidade de mudanças socioculturais. No tocante a questão da sustentabilidade para o projeto, contudo, menos de 5% dos designers demonstram interesse ou compreensão em DfS (design para sustentabilidade) que buscam “escapar” do que é feito tradicionalmente (FUAD-LUKE, 2002).

## **2.2 O DESIGN ATIVISMO COMO PONTAPÉ INICIAL**

Segundo Fuad-Luke (2009), a definição de ativismo é:

uma tomada de atitudes para catalisar, encorajar ou trazer mudanças para provocar transformação social, cultural e/ou política, podendo também causar transformações das atividades individuais. (FUAD-LUKE, 2009)

De acordo com Oosterling (2011), o design ativismo sugere sempre a inserção do meio, a busca pelo interesse coletivo e, posterior a isso, o ‘eu’, como um “interesse-eco-social-coletivo” que trabalha o paradigma existente, para depois alterar a percepção do indivíduo envolvido.

O termo surgiu na última década e vindo sendo inserido no contexto acadêmico em alguns lugares do mundo. Explorado por sua multidisciplinariedade, aparece de forma mais evidente, onde os profissionais da área (arquitetos e designers) trabalham em conjunto com grupos sociais que envolvem atividades altruístas ou que auxiliam o governo local a desenvolver inovação social a partir de novos serviços, face aos desafios fiscais. (THORPE 2008-2012; JULIER, 2011).

É questionando e passando a preocupar-se que se inicia o processo de desaceleração do consumo (HONORÉ CARL, 2005).



## CAPITULO 2

Quando 10 a 20 bilhões de pessoas habitarem o planeta, os designers vão continuar projetando e contribuindo para à tragédia humana e colapso planetário, ou já vão ter desenvolvido um novo paradigma capaz de contribuir com formas mais sustentáveis de se viver? Estaria o design apto a criar novas percepções e valores de tempo sem acelerar ainda mais o ritmo humano e manter a economia capitalista?

### 3. SLOW MOVEMENT: UM NOVO CONCEITO

Na busca por análises de semelhantes que pudessem levar o entendimento da importância do movimento, encontra-se o Arts and Crafts, um movimento que surgiu na segunda metade do século XIX que embora não se opunha à maquinização, os apoiadores do movimento tentavam fazer com que a máquina trabalhasse com o máximo de perfeição para que ela desacelerasse e produzisse menos ao invés de valorizar quantidade e a velocidade, ou seja, buscava incentivar o artesanato criativo, bem como o trabalho manual. Segundo Cardoso (2008) foram a evolução dos movimentos como o Arts and Crafts que contribuíram para o questionamento inicial das ideias e dos padrões de consumo. (REID, 2014; CARDOSO 2008)

Em meio ao pensamento hegemônico de crescimento (econômico) um movimento contra cultura chamado de movimento *Slow* ou *Slow Movement*, surge para revisar os conceitos de progresso pela celeridade de produção e consumo. O *Slow Movement* defende que a velocidade não implica em progresso, mas sim, na problematização da cadeia produtiva, sugerindo uma nova compreensão daquilo que já se possui, questionando a necessidade de trocá-lo por outro mais novo, buscando introduzir a visão de onde o produto vai após o descarte. (ABREU E SILVA, PONTES E SILVA, 2015).

A contracultura *Slow* atua em quatro eixos principais:

- 1) o âmbito da alimentação, onde incentiva-se a alimentação saudável e o consumo de produtos locais;
- 2) de território, promovendo a cultura local e as pessoas a agirem dentro de suas comunidades em um bem comum, como uma cooperação;
- 3) no âmbito da sociedade, cuja vantagem de viver em meio social deve ser reconhecida;
- 4) e por último no âmbito de vida, que preza pelo bem-estar das pessoas.

Dentro do *Slow Movement* existe uma ramificação de movimentos com o mesmo ideal que é o de propor um equilíbrio no uso do tempo e o bem-estar dos indivíduos, são os exemplos o *Slow Food*, *Slow City*, *Slow Rider* e *Slow Fashion*.

No caso do *Slow Food* por exemplo, esse movimento surge como contraponto sobre os problemas percebidos com a tentativa de comercializar e dominar os mercados de alimentos. Segundo Fuad-Luke (2014), o *Slow food* se opõe a má alimentação ao incentivar a ingestão de alimentos saudáveis como os alimentos orgânicos, a paciência e a calma durante o preparo, sabendo observar a ação que o indivíduo está prestes a realizar, como cortar o legume enquanto sente sua textura e o seu cheiro.

Pode ser citado o *Slow Fashion*, que também surge desse movimento, com a característica de ser um conceito que se contrapõe ao *Fast Fashion*, dando importância à moda sem pressa que preserva os recursos naturais e incentiva os trabalhos manuais, O *Slow City* se volta para os problemas de congestionamentos de tráfego nas cidades e custos para o comércio e para a saúde, propondo outras alternativas como as ciclovias, por exemplo.

Contudo, o conceito que será descrito nesse trabalho é o *Slow Design*, que quando traduzido, recebe o nome de Design Lento. Assim como os outros exemplos, o *Slow Design* propõe o melhor aproveitamento do tempo de forma qualitativa e não quantitativa ao projetar (fazer design).

#### 3.1 O BERÇO DO SLOW DESIGN

O mais importante é que o design lento é uma oportunidade criativa para os designers se salvarem do rótulo ignominioso de estilistas e facilitadores de ganhos comerciais, restaura o debate sobre o papel do design no século XXI e abre uma conversa criativa com uma gama diversificada de partes interessadas, para garantir um melhor presente e um futuro mais sustentável. O *slow design* pode ajudar as empresas comerciais a desenvolver novos modelos de negócios e talvez forjar uma nova visão das economias como uma economia que seja regenerativa. O *slow design* pode formar a espinha dorsal de uma economia “regenerativa”. (FUAD-LUKE, 2002)<sup>2</sup>

<sup>2</sup> Most importantly slow design is a creative opportunity for designers to save themselves from the ignominious label of stylists and enablers of commercial gain. Slow design restores the debate on the role of design in the twenty-first century to the designers and opens up a creative conversation with a diverse range of stakeholders to secure a better present and a more sustainable future. Slow design can help commercial enterprise develop new business models and perhaps forge a new view of economies, an economy that is regenerative. Slow design can form the backbone of a ‘regenerative’ economy. (FUAD-LUKE, 2002)

Um conceito criado pelo designer e pesquisador inglês Alastair Fuad-Luke, se resume em valorizar os processos artesanais e locais, a reciclagem e a extensão da vida útil do produto. Ele busca incentivar o uso de matérias primas regionais para que novos produtos possam ser desenvolvidos, buscando de uma forma sustentável no sentido de transformar os setores da sociedade com foco é no indivíduo, priorizando o contexto sociocultural e o bem-estar ambiental.

O movimento propõe uma releitura das limitações do tempo e se esguia da competição no progresso tecnológico e da colaboração econômica. Oferece aos designers a oportunidade de um projeto criativo em busca de um equilíbrio sociocultural e individual (equilíbrio antropocêntrico) diante do bem-estar ambiente e (necessidades do planeta), de acordo com intervalos de tempo ampliando o ciclo de vida dos produtos (FUAD-LUKE, 2002).

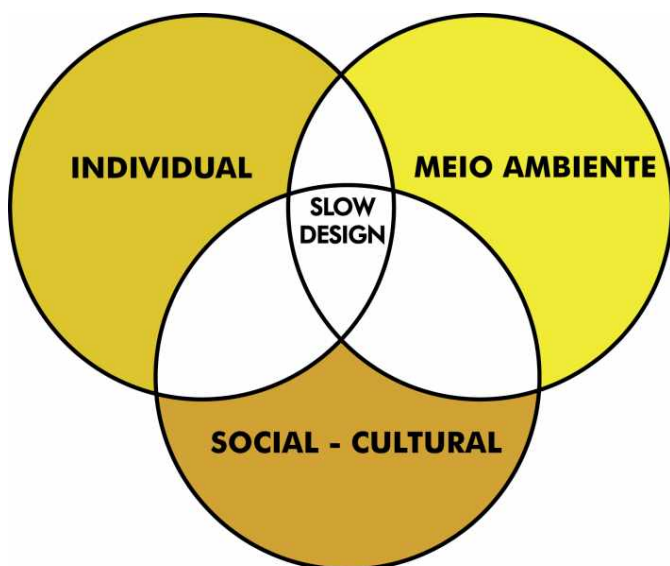


Figura 1 - As esferas de bem estar do *Slow Design*

Fonte: Traduzido e adaptado pela autora. *Slow Design Principles*

Ao desenvolver produtos mais leves e menos impactantes ao meio ambiente, o conceito questiona tais problemáticas ao embasar soluções para o ciclo de vida de produtos e o uso de recursos energéticos aplicados nas etapas de processo, sem deixar de desenvolver os produtos que satisfaçam os consumidores. Sua principal característica é o pluralismo, devido à importância geral que é dada a um macro (sociedade e meio ambiente) que posteriormente irá satisfazer um indivíduo em si.

Ao propor a valorização de processos artesanais, preocupa-se também com concepção de produtos

e objetos contrários aos projetos industriais de peças padronizadas que são produzidas de acordo com as atuais leis de mercado.

Em síntese, o *Slow Design* é um movimento de design não antropocêntrico, que aprecia as sutilezas da condição humana e se esforça para o desenvolvimento dos indivíduos e das comunidades socioculturais. Neste contexto, o PNUD - Programa de Desenvolvimento das Nações Unidas (2001) diz que:

“o desenvolvimento humano é muito mais que a subida ou descida das economias nacionais. É sobre a criação de um meio ambiente (habitat), no qual as pessoas possam desenvolver o seu pleno potencial e levar vidas produtivas, criativas, de acordo com suas necessidades e interesses” (PNUD, 2001).

O *Slow Design* é mais do que uma premissa e/ou metodologia. Ele se preocupa em abordar e retardar o metabolismo das pessoas, os recursos e os fluxos, de modo a provocar uma mudança de comportamento positivo nos indivíduos (FUAD-LUKE, 2002).

O pontapé inicial que colaborou com o enriquecimento e levantou questões e diálogos sobre as possibilidades de um design “slow” surge com o *Slow Research Lab*, fundado por Carolyn Strauss que diz:

...the word ‘Slow’ is intended not only to inspire a different velocity of engagement, but also to evoke a quality of being, characterized by critical thinking, deep spaces of reflection, and the unique forms of creative expression that are born of them. We use the term both as an adjective and as an active verb that describes the pursuit of more holistic ways of knowing oneself, encountering others, sharing knowledge, and evolving together toward harmonious and resilient forms of living. (STRAUSS, C.;)<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Ao traduzir a citação acima tem-se que: “a palavra ‘slow’ pretende não apenas inspirar uma velocidade diferente de engajamento, mas também evocar uma qualidade de ser, caracterizada pelo pensamento crítico, espaços profundos de reflexão e formas únicas de expressão criativa que nascem deles. Usamos o termo tanto como um adjetivo, quanto como um verbo ativo que descreve a busca de maneiras mais holísticas de conhecer a si mesmo, encontrar os outros, compartilhar conhecimento e evoluir juntos para formas de vida harmoniosas e resilientes.”  
Fonte: <https://nl.linkedin.com/in/carolyn-strauss-40602786>

O *Slow Lab* é basicamente um laboratório de pesquisas e curadoria que mistura a teoria e a experimentação criativa, estudando sobre o homem em sua potência individual e coletiva, na busca por equilibrar o ritmo que o indivíduo tem atualmente e a integridade dele para com o mundo.

Em âmbito internacional, estão envolvidos nesse projeto profissionais de diversas áreas que possam contribuir com as pesquisas e que se interessam em pesquisar a respeito de tais problemáticas, dentre eles: designers, arquitetos, ecologistas, tecnólogos, artistas e ativistas em geral que buscam e questionam práticas para desafiar as fronteiras conceituais, metodológicas e experienciais de vários fatores disciplinares. Nele desenvolve-se processos dinâmicos de diálogo, experimentos efêmeros, imateriais e materiais abrangendo inclusive intervenções urbanas de larga escala, traçando etapas tangíveis do processo criativo slow para engajá-lo no sistema atual de projetar.

O estudo resultou em quatro premissas e seis princípios do *Slow Design* que viriam influenciar as outras categorias do *Slow Movement*.

### 3.2 PREMISSAS E PRINCÍPIOS

De acordo com Fuad-Luke (2004) foram desenvolvidas 4 premissas que formam a metodologia de processo do *Slow Design*:

- 1) o bem-estar do indivíduo depende do bem-estar do ecossistema;
- 2) na separação do slow design dos pensamentos econômicos, tecnológicos e políticos para que o profissional possa se entregar ao novo paradigma de design;
- 3) em ver o movimento como uma solução para retardar o metabolismo de atividades antropocêntricas que prejudicam a humanidade e o meio ambiente;
- 4) na necessidade de explorar a durabilidade do design ao projetar com consciência e competência, objetos, espaços e imagens que perdurem. (FERREIRA, A; NEVES, M.; RODRIGUES, C, 2012)

É através dessa comparação e estudo, que entende-se os potenciais impactos futuros que

podem ser gerados pelo projeto final, buscando alternativas e soluções para minimizá-los.

Os princípios do *Slow Design* tem caráter pessoal para cada profissional que irá exercê-lo, visto que, colabora e encoraja o designer a compreender sua própria identidade e função, afim de que o mesmo reflita sobre os processos de design, avalie resultados tangíveis e possibilidades de novos cenários por meio de questionamentos e instruções que encorajem e inspirem a busca por novos entendimentos e interpretações, (concepção, criação e produção) do produto e do seu papel como designer.

Não obrigatórios são criados seis princípios para que interroguem, avaliem e reflitam sobre as ideias no momento de “fazer design”.

Os princípios descritos na sequência foram traduzidos a partir da interpretação de Fuad-Luke e Strauss (2008):

#### 3.2.1 Revelar

Slow design reveals experiences in everyday life that are often missed or forgotten, including the materials and processes that can be easily overlooked in an artifact's existence or creation (FUAD-LUKE, STRAUSS, 2008, P.3) <sup>4</sup>

O primeiro princípio é que o *Slow Design* revela experiências da vida diária que muitas vezes passam despercebidas ou esquecidas, incluindo os materiais e os processos que podem ser utilizados de forma automática, sem que o indivíduo que vá realizar a ação perceba o que está sendo feito.

O trabalho desenvolvido pela arquiteta Karmen Franinovic (Canada), é um exemplo desse princípio, ao usar interações tecnológicas entre humanos e seu meio ambiente propondo uma experiência inusitada nos espaços públicos. Ela busca estimular a interação social e a sensibilização com o entorno e suas diversas peculiaridades, impactando a percepção de lugar com o objetivo de gerar “experiências de subtração” em meio ao fluxo urbano. Ela desenvolveu um projeto em 2003-2004 chamado ‘*Recycled Soundscape*’

<sup>4</sup> O *Slow Design* revela experiências da vida cotidiana que são seguramente perdidas ou esquecidas, incluindo os materiais e processos que podem ser facilmente omitidos ou negligenciados na existência ou criação do artefato. (Strauss e Fuad-Luke, 2008, p.3)

que foi projetado como um sistema de som que explora os aspectos auditivos de experiências na cidade afim de provocar ações reflexivas na população.

Ela projetou um sistema interativo para orquestração pública, através da introdução de tecnologias interativas em arquitetura física e imaterial do espaço, para estimular a interação social e a sensibilização ao ouvir o som dos arredores e suas diversas peculiaridades, ou seja, determinados sons somente são revelados aos indivíduos se eles forem observados, pois é necessário que o usuário se atente aos sons.



Figura 2 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'

Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/\\_6n2qeGZ5fCc/S\\_xvvHmfcBl/AAAAAAAAAKY/R9DJZ\\_ABVIY/s1600/sonic-interaction-design.png](http://2.bp.blogspot.com/_6n2qeGZ5fCc/S_xvvHmfcBl/AAAAAAAAAKY/R9DJZ_ABVIY/s1600/sonic-interaction-design.png)



Figura 3 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'

Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/\\_6n2qeGZ5fCc/S\\_xvvHmfcBl/AAAAAAAAAKY/R9DJZ\\_ABVIY/s1600/sonic-interaction-design.png](http://2.bp.blogspot.com/_6n2qeGZ5fCc/S_xvvHmfcBl/AAAAAAAAAKY/R9DJZ_ABVIY/s1600/sonic-interaction-design.png)

Os instrumentos foram distribuídos em locais de passagens e em locais específicos no qual as pessoas eram convidadas a interagir, aumentar, modificar e executar paisagens acústicas tocando com sons circunvizinhos ajustando a composição, gravando e ouvindo ruídos (humanos, naturais, máquinas, eletrônicos) que de outra forma são difíceis de observar.



Figura 4 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'

Fonte: [http://4.bp.blogspot.com/\\_6n2qeGZ5fCc/S\\_xvvRc4isl/AAAAAAAAAKg/RK6ElynBboQ/s1600/09a\\_RS\\_Paris.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_6n2qeGZ5fCc/S_xvvRc4isl/AAAAAAAAAKg/RK6ElynBboQ/s1600/09a_RS_Paris.jpg)

No design de produtos e objetos, a estilista Julia Lohmann da Alemanha, considera que, “reconhecer as origens de um produto é a primeira etapa para fazer escolhas conscientes e éticas sobre o que consumimos”. Ela encontra novas aplicações para materiais que são subvalorizados e utiliza-os de outra forma, trabalhando principalmente com materiais e subprodutos de origem animal e vegetal. Ela projeta objetos utilizando a matéria física do próprio animal, afim de questionar nossas atitudes para com as criaturas que compartilham a terra, e em como eles são usados sem perceber, para sustentar o consumo. (LOHMAN, 2007)



Figura 5 - Julia Lohmann trabalhando com algas

Fonte: <https://www.julialohmann.co.uk/images/pages/cv-portfolio/1451347548/standard/portrait-jl.jpg>

### 3.2.2 Expandir

Slow design considers the real and potencial “expressions” of artifacts and environments beyond their perceived functionalities, physical atributes and lifespans. (FUAD-LUKE, STRAUSS, 2008, P.4) <sup>5</sup>

Segundo Ramia Mazé (2008), design não é apenas sobre a forma física ou espacial dos objetos, mas a forma de interação que ocorre – ao ocupar o tempo – em suas relações com as pessoas e através deles (objeto, produto ou outros). É uma importante considerar a forma temporal de tais objetos e a forma de interação em como eles serão usados ao longo do tempo. O projeto de Mazé chamado de *STATIC*<sup>6</sup> investigou o design de interação como uma forma de aumentar a consciência em como a energia é usada para estimular as mudanças no comportamento do gasto de energia.



Figura 8 - Ramia Mazé - *STATIC!*

Fonte: [http://www.ramiamaze.com/images/02\\_static-5.jpg](http://www.ramiamaze.com/images/02_static-5.jpg)

Ao olhar para o design das coisas do dia-a-dia reparando em questões como o uso de energia, o objetivo é criar uma presença significativa de energia na vida diária desafiando a forma, a funcionalidade, preocupações temporais e implicações que exigem novas maneiras de pensar e trabalhar com materiais, usuários e efeitos de design.

Enquanto Mazé (2008), aborda questões temporais, Monika Hoinkis (2005) se preocupa em como “viver com as coisas”, na intimidade e interdependência com os objetos ao redor. Ela

<sup>5</sup> O Slow Design considera as expressões reais e potenciais dos artefatos e ambientes além de suas funcionalidades, atributos físicos e expectativa de vida. (Fuad-Luke, Strauss, 2008)

<sup>6</sup> [http://www.ramiamaze.com/02\\_static.html#](http://www.ramiamaze.com/02_static.html#)



Figura 6 - Julia Lohmann - Escultura de Algas

Fonte: <https://static1.squarespace.com/static/52e1524ae4b04f6eddf1d1a4/t/5367fe2ce4b08ff52406aaa0/1399324206637/?format=1000w>

É o estilo de fazer design e de chamar a atenção usando sentimentos que oscilam entre a atração e a repulsa do produto que a faz atingir seu objetivo, como por exemplo, uma luminária com estômago de ovelha que atrai o consumidor devido à luminosidade, o que cumpre sua função, porém, logo é provocado a repulsa no indivíduo por saber qual foi o material utilizado. Ela afirma inclusive que no Museu de Design de Londres têm 50 estômagos de ovelhas instalado no ambiente.



Figura 7 - Julia Lohmann - Luminária feita com estômago

de animal

Fonte: <https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/ruminant-18.jpg>

É uma forma que ela usa para esculpir, tornar material, uma homenagem de morte para determinado animal, que é o que acontece cotidianamente mas não é notado. Em suma, ela utiliza materiais “ocultos” da vida, reposicionando-os, revelando-os através da crítica de valores éticos e materiais utilizados pelo homem que sustentam a relação humana com a fauna e a flora. Ela possui outros projetos, que utiliza outros “materiais” como larvas, algas marinhas e outros. (STRAUSS; FUAD-LUKE, 2008 APUD LOHMANN, 2007).

criou objetos que funcionam somente se houver reciprocidade direta com os usuários, como por exemplo, o rádio cujo sistema só o faz funcionar se estiver próximo de um corpo humano, ou algo que emita temperatura.



Figura 9 - Ramia Mazé - STATIC!

Fonte: <https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/image001.jpg>

Outro exemplo é o *Metronome* criado em 2005, que se parece com um relógio tradicional, mas que ao invés de ditar o ritmo a ser seguido, ele mantém o tempo ao ritmo da pessoa, ou seja, a pessoa o ajusta ditando o ritmo do relógio ancorando e fortalecendo um sentido de si mesmo.

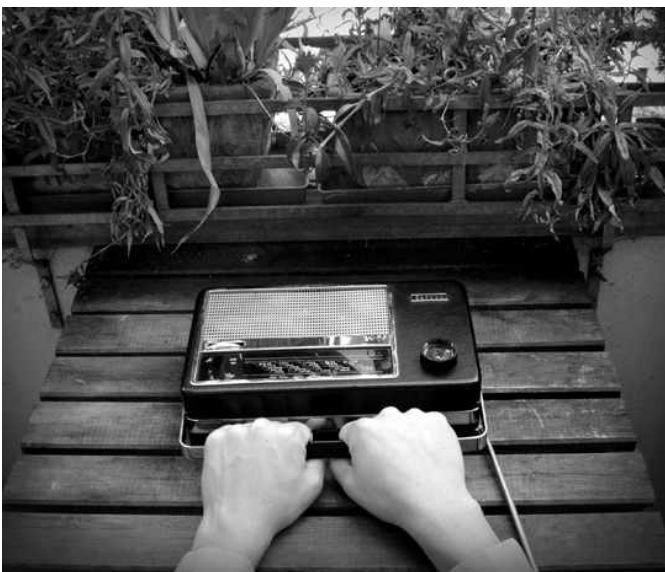


Figura 10 - Monika Hoinkis - Live with things

Fonte: <http://digital.udk-berlin.de/content/4.students/hoinkis-monika/projects/3.final.living-with-things/08.jpg>

Para Hoinkis (2005), além de executar funções discretas o objeto deve beneficiar a funcionalidade desafiando os indivíduos que o utiliza, de modo a refletir sobre outros objetos presentes na vida e no cotidiano, questionando se eles poderiam ter dependências simbióticas semelhantes na vida do próprio usuário.



Figura 11 - Monika Hoinkis - Live With Things

Fonte: [https://payload.cargocollective.com/1/20/653799/10720409/Monika-Hoinkis\\_Metronome-1\\_photoMonikaHoinkis1\\_1200.jpg](https://payload.cargocollective.com/1/20/653799/10720409/Monika-Hoinkis_Metronome-1_photoMonikaHoinkis1_1200.jpg)

Outro exemplo a ser citado, é projeto *Slow Rider* de Olivier Peyricot (2004) que criou um carro projetado para o futuro, onde a sociedade não priorizará a velocidade mas algo que irá além de uma multifuncionalidade, que quando estacionado serviria de mobiliário urbano. A intenção do *Slow Rider*<sup>7</sup> é que um agente-ativista (indivíduo), questione e hackeie o automóvel padrão buscando criticá-lo sobre a forma física do carro e porque ela é aceita, bem como sua função, trazendo uma nova forma experimentalmente de ver o automóvel. Após esse primeiro contato, o observador tem suas percepções desafiadas e a sua curiosidade despertada pelo simples ato de ver que é um carro mas que é diferente do usual.

Peyricot desconstrói carros montando o motor na traseira do veículo ou utilizando outras alternativas para reduzir a potência e o peso e facilitar a lentidão, por exemplo. Também faz modificações no capô e em toda a configuração do carro para abrir os assentos dianteiros fazendo com que o carro se transforme em um móvel de rua que convida o público a relaxar assentando-se ou apenas observando-o.

<sup>7</sup> Artigo de Carolyn Strauss sobre *Slow Rider*: <https://www.good.is/articles/reviving-our-speed-stunned-imagination-with-slow-transportation>

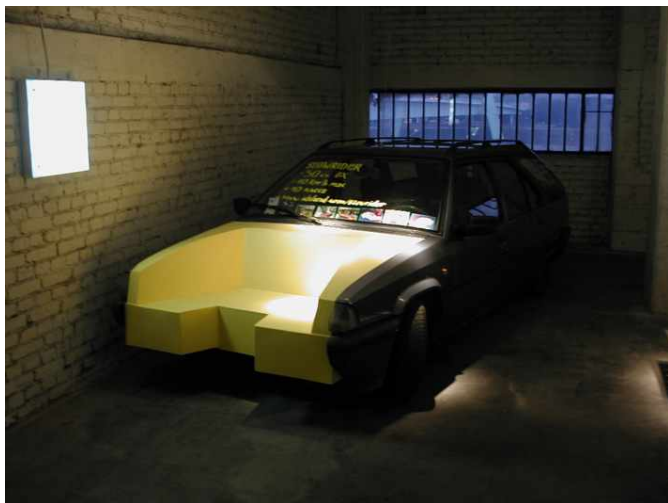


Figura 12 - Peyricot - Slow Rider

Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-B-WiHWYc8Co/UB0eywD0z0I/AAAAAAAAAGg/nFOsDXFU-lc/s1600/bx+expo+01.jpg>

O objetivo de Peyricot é desacelerar a percepção e a participação de um dos transportes mais aceitos atualmente fazendo oposição à paixão pela velocidade e a ideia de que o carro serve para que o usuário chegue a algum lugar mais rápido.



Figura 13 - Peyricot - Slow Rider

Fonte: [https://medias.slash-paris.com/media\\_attachments/images/000/005/016/evento-2009-bordeaux-67\\_original.jpg?1509892647](https://medias.slash-paris.com/media_attachments/images/000/005/016/evento-2009-bordeaux-67_original.jpg?1509892647)



Figura 14 - Peyricot - Slow Rider

Fonte: [https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/full\\_1369241202pioneer-wagon05.jpg](https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/full_1369241202pioneer-wagon05.jpg)

Segundo Ivan Illich em seu ensaio seminal “Energia e Equidade” (1973), a indústria de transportes dita a configuração do espaço social e chama atenção para a caminhada e para a bicicleta que, embora “acelere” o homem, é um sistema limitado à energia que o corpo uma vez que exige a participação do indivíduo.

### 3.2.3 Refletir

Slow Design artifacts, environments, experiences induce contemplation and what Slow Lab has coined ‘reflective consumption.’ (STRAUSS E FUAD-LUKE, 2008, P.5)<sup>8</sup>

O designer holandês Simon Heijdens (2004) defende a ideia de que o produto ou mobiliário, deve causar expressões, perceptivas e emocionais não só no momento da compra ao longo do tempo. Pensando nisso ele criou pratos de cerâmicas que revelam traços visíveis conforme sua utilização. Quanto mais se utiliza, as louças de cerâmica vão demonstrando fissuras, trincados e isso lentamente vai formando padrões. Isso faz com que os objetos do dia-a-dia ganhem significados além da função atribuindo-lhes uma propriedade afetiva ao longo do uso (HEIJDENS, 2004)<sup>9</sup>.



Figura 15 - Simon Heijdens - Broken White

Fonte: <https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/3.jpg>

<sup>8</sup> Produtos, ambientes e experiências feitas com Slow Design induzem à contemplação e a que o SlowLab tem forjado como ‘consumo reflexivo’. (Strauss e Fuad-Luke, 2008, p.5)

<sup>9</sup> Simon Heijdens: [http://www.simonheijdens.com/projects/Broken%20White/Broken\\_White-Simon\\_Heijdens-.pdf](http://www.simonheijdens.com/projects/Broken%20White/Broken_White-Simon_Heijdens-.pdf)

O coletivo de Design collective *Raw Nerve* de Londres, encontrou um sofá nas ruas e o levou para o studio afim de contemplar a vida do mobiliário e a questionar as histórias que porventura poderiam ter se passado com o móvel, a partir das marcas de sua superfície. Eles viram o sofa como algo que tinha vida e história pra contar. Interagiram com ele recriando as posições conforme as marcas que ele apresentava, examinando cada íntimo detalhe e “ouvindo” os sons que a estrutura emitia ao ser manipulado. O que era algo mal utilizado e descartado na rua se tornou um local de descobertas cheio de sentidos que desafiavam e encantavam quem sentava-se sobre o sofá. Agora eles restauram esses tipos de mobiliários marcando sua estética com memórias e desenhos referentes as atividades que já se passaram por ele. (RAW NERVE, 2006)



Figura 16 - Simon Heijdens, 2004

Fonte: [https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/5245a-c74697ab00f5b001f17-\\_w-450\\_h-450\\_s-fit\\_-1.jpg](https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/5245a-c74697ab00f5b001f17-_w-450_h-450_s-fit_-1.jpg)

A Irlandesa Katrin Svana Eythórsdóttir, criou um lustre biodegradável que desaparece gradualmente em alguns meses. Feito com gomas de glicose reflexiva (não precisa de eletricidade) explora-se a preciosidade e a efemeridade do material pra alcançar sua durabilidade física, envolvendo o emocional do usuário. A natureza do material atrai a luz ambiente e refrata-a de volta, lançando um brilho quente e sutil que dura até 3 meses. Contudo, esse tempo é relativo, pois vai depender se os insetos não comerem o objeto.



Figura 17 - Katrin Svana Eythórsdóttir -'Chandelier' (2006)

Fonte: [https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/katrinsvana\\_chandelier.jpg](https://manuelthiessart.files.wordpress.com/2015/03/katrinsvana_chandelier.jpg)

O objetivo é induzir um estado de consciência a partir da contemplação do objeto e da funcionalidade do mesmo. Sua forma física é leve o que indica à efemeridade que aparece e desaparece como a luz em torno do que a modifica. (EYTHORSDDOTTIR, 2006)

### 3.2.4 Envolver ou Contemplar

Slow Design processes are open-source and collaborative, relying on sharing, cooperation and transparency of information so that designs may continue to evolve into the future. (STRAUSS E FUAD-LUKE, 2008, p.6)<sup>10</sup>

O que Martin Ruiz de Azua fez em 2002 ao projetar a *Human Chair*, que ao traduzir significa “cadeira humana”<sup>11</sup> é explorar e envolver os indivíduos para que coperassem entre si. Um grupo de pessoas sentados um sobre o joelho do outro testando a frágil dependência da natureza humana nesse exercício onde o componente principal é o ser humano. O primeiro indivíduo pode facilmente desmornar se não vier alguma outra pessoa e tomar o primeiro lugar, para que a pessoa que antes o que era o primeiro indivíduo, não se enfraqueça e caia.

<sup>10</sup> Processos de Slow design são open-source e colaborativos, contando sobre a partilha, a cooperação e a transparência das informações de forma que modelos poderão continuar a evoluir no futuro. (Strauss e Fuad-Luke, 2008, p.6)

<sup>11</sup> Video sobre a *Human Chair* - <http://www.martinazua.com/new/product/human-chair/>



Figura 18 - Martin Azua - Human Chair

Fonte: <http://www.martinazua.com/new/wp-content/uploads/2013/10/human-chair-martin-azua-2.jpg>

Com esse projeto ele busca questionar o “objeto final” que não tem nenhum objeto, algo que ele chama de substância imaterial porque não é necessário nada além de pessoas que trabalhem em conjunto, e criem amizades, comuniquem-se e divirtam-se, para que ele possa ser criado. (AZUA, 2002)

Para firmar o posicionamento do *Slow Design* com o meio ambiente e o ativismo, Fuad (2004) cita o programa de design e construção da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Auburn, cujo fundador foi Samuel Mockbee. O nome do programa é *Socially Responsible Architecture*.

O programa acontece na zona rural, no qual os alunos criam casas e estruturas cívicas de forma que eles se sintam colaboradores de uma comunidade local. Ao utilizar os materiais básicos que o ambiente tem a oferecer, o intuito é inspirar a comunidade a retomar a consciência de responsabilidade ambiental e social para promover alternativas ou mudanças estruturais para o futuro. (MOCKBEE, 1998)



Figura 19 - Samuel Mockbee - Rural Studio

Fonte: <http://samuelmockbee.net/assets/rs-about2-prev.jpg>

A iniciativa é importante para que os alunos sejam envolvidos com as investigações de materiais e tecnologias que atenuem os efeitos da pobreza sobre as condições de vida rural, além de envolvê-los no aprendizado prático ao desenvolver, viver e se tornar parte da comunidade na qual estão trabalhando. Afinal tudo é feito de materiais acessíveis no local, como por exemplo, o barro, materiais desperdiçados, vidro reciclado, sucata e outros. (MOCKBEE, 1998)



Figura 20 - Samuel Mockbee - Rural Studio

Fonte: <http://samuelmockbee.net/assets/work-arch-detail-butterfly-01-prev.jpg>

Um exemplo recente que serve de estudo para essa premissa no Brasil, é o caso da Francielly Barbosa. Jovem paraense de 16 anos, moradora de Moju no Pará, vivenciando questões de situação de risco de desabamento das casas de periferia de sua cidade, usou os rejeitos de produção de aço, que é matéria prima descartada pelo excesso natural da região, e realizou experimentos nas aulas de ciências da sua escola, criando tijolos para construção de fundações mostrando que essa matéria-prima que ela criou, poderia ser utilizada como tijolo, o que já se mostra possível pelos testes de resistência iniciais feitos.

Francielly (2018), além de solucionar a problemática que a cidade enfrentava, utilizou um material natural de descarte para incentivar as construções locais propondo segurança e baixo custo para as mesmas. Sua descoberta foi reconhecida pela Feira Brasileira de Ciências e Engenharia (FEBRACE) devido a importância social, econômica e ambiental do seu projeto, ganhando prêmios e viagens ao exterior para falar sobre sua criação.



Figura 21 - Francielly Rodrigues Barbosa

Fonte: [https://maisunidos.org/wp-content/uploads/2018/09/29542455\\_1984886078427810\\_5639678211672445279\\_n-1.jpg](https://maisunidos.org/wp-content/uploads/2018/09/29542455_1984886078427810_5639678211672445279_n-1.jpg)

### 3.2.5 Participar

Slow Design encourages users to become active participants in the design process, embracing ideas of conviviality and exchange to foster social accountability and enhance communities. (STRAUSS E FUAD-LUKE, 2008, P.6)<sup>12</sup>

O coletivo de design *SlowLab* desenvolveu uma ferramenta de design para “capturar” o conhecimento local e obter contribuições públicas para debates a respeito do planejamento urbano e suas localidades. As pessoas são convidadas a se conectarem com histórias e padrões revelados pela observação empírica, pela consciência sensorial e pela imaginação que o local revela.

Para obter o conhecimento sobre o local, os participantes são encorajados a anotar em mapas de área seus pensamentos, memórias, sensações, fantasias, desenhos e gestos, revelando aspectos invisíveis ou esquecidos daquele lugar, afim de facilitar a conscientização e participação para que a população se lembre e se responsabilize pela vida daquele local incentivando investigações criativas (*SlowLab*, 2006)

Neste sentido Beamer afirma que:

“structural improvement in people’s lives is possible when people have the necessary tools of creativity.” (BEAMER, 2008)<sup>13</sup>

<sup>12</sup> *Slow Design* incentiva os usuários a se tornarem participantes ativos no processo de design, abraçando ideias de co-valor e troca para promover a responsabilidade social. (Strauss e Fuad-Luke, 2008, p.6)

<sup>13</sup> É possível a melhoria estrutural na vida das pessoas quando elas têm as ferramentas necessárias de criatividade. (BEAMER, 2008)

Essa frase acima, é do coletivo de design social *Butterfly Works* que tem seus trabalhos reconhecidos em diversos países africanos, co-projetando novos programas com fabricantes e produtores locais para estimular as pessoas a iniciarem seus próprios projetos. O lema do coletivo é “cadeia de eventos positivos”.



Figura 22 - Butterfly Works - Nairobi

Fonte: [http://www.turingfoundation.org/img/foto\\_nairobi10.jpg](http://www.turingfoundation.org/img/foto_nairobi10.jpg)



Figura 23 - Butterfly Works - Nairobi

Fonte: <https://pbs.twimg.com/media/DdPitxOVMAAQoc-jpg>

O projeto *NairoBits*<sup>14</sup>, por exemplo, fundou uma escola de design digital no Quênia, para treinar jovens das favelas como web designers transferindo para os professores e gestores seus conhecimentos e responsabilidades. (BEAMER ET ALL, 2008)

Por outro lado, tem-se o comércio de Pneus em Marrocos onde os fabricantes locais colaboram na criação de cestos de pneus descartados e que agora são usados localmente e vendidos em lojas de design na Europa. Esse princípio envolve realmente a participação em *workshops*, evidenciado a colaboração do profissional que é o designer direto com os fabricantes e com a comunidade.

<sup>14</sup> Sobre o projeto *Nairobits*: [https://www.butterflyworks.org/storage/app/media/One%20paggers/BW\\_WeAreBits.pdf](https://www.butterflyworks.org/storage/app/media/One%20paggers/BW_WeAreBits.pdf)

### 3.5.6 Evoluir

Slow Design recognizes that richer experiences can emerge from the dynamic maturation of artifacts, environments and systems over time. Looking beyond the needs and circumstances of the present day, slow designs are (behavioural) change agents. (STRAUSS E FUAD-LUKE, 2008, P.7)<sup>15</sup>

O arquiteto e designer ativista Fritz Haeg, dos Estados Unidos propõe “Edible Estates” (propriedades comestíveis). É um manejo comunitário, pregando a substituição do gramado de casas e pequenos estaleiros pela plantação de alimentos em busca de aumentar as relações com os vizinhos e a conexão com o meio ambiente natural. O objetivo vai além do curto prazo que as pessoas envolvidas ganham ao plantar e comer. O projeto de uma horta comunitária que tem demonstrado grande eficácia nos locais que foram implantados é uma ferramenta para sanar a alimentação de bairros e instigar novas relações com a comunidade. (HAEG, 2005)

Seguindo a mesma linha de pensamento, para exemplificar:

“The methods of today’s planners will not prepare them for the enormous problems that they will have to face in the next century. One of the first things they have to do is accept infinite time within their thinking system.” (LE ROY 1982)<sup>16</sup>

Louis le Roy nascido em Amsterdã, comprou uma casa de campo e após reforma-la, começou um experimento. Transformou o jardim ao redor da sua casa para demonstrar o potencial da energia humana somado às forças da natureza. Ele depositou e empilhou com as próprias mãos a pavimentação de tijolos e paralelepípedos, meios-fios e outros, criando condições para que a vegetação fosse crescendo, distribuindo sementes e deixando a natureza seguir seu curso.

<sup>15</sup> O Slow Design reconhece que experiências mais ricas podem emergir da dinâmica maturação dos artefatos, ambientes e sistemas durante todo o tempo. Olhando à frente das necessidades e circunstâncias do dia presente, os projetos de Slow Design são agentes de mudança comportamental. (Strauss e Fuad-Luke, 2008, p.7)

<sup>16</sup> “Os métodos de planejamentos de hoje não prepararão eles para os enormes problemas que serão enfrentados no próximo século. Uma das primeiras coisas que eles têm que fazer é aceitar o tempo infinito dentro do sistema de pensamento deles”. (Le Roy, 1982)



Figura 24 - Fritz Haeg - Edible Estates

Fonte: [http://www.fritzhaeg.com/webpic/gl-pic/gl-pic-ee-london/ee04-pri-gge\\_MG\\_5359.jpg](http://www.fritzhaeg.com/webpic/gl-pic/gl-pic-ee-london/ee04-pri-gge_MG_5359.jpg)

Além disso, nos anos 1960, Le Roy desenvolveu um plano para transformar a parte principal de uma via pública em uma espécie de zona ecológica com a ajuda dos vizinhos. Era um terreno de 1000x18metros que foi transformado em uma zona verde com o material residual fornecido pelo departamento de parques da cidade, como tijolos, pedras, pavimentações, materiais demolidos e outros. Com a ajuda de voluntários ele criou caminhos e estruturas para que as plantas crescessem, o que resultou em um grande jardim selvagem.

Não satisfeito, Le Roy inicia o projeto Eco-Catedral em 1983, onde ele trabalhou por mais de 17 anos sozinho, organizando periodicamente os materiais excedentes, usados em caminhos e fundações niveladas para as estruturas a serem erguidas, sem usar qualquer cimento ou máquinas entre os tijolos e pedras. Em sua mente, ele tinha uma idéia geral do layout no terreno, mas não tinha um plano formalmente preconcebido, pois se opunha à ideia de uma situação projetada.



Figura 25 - Le Roy trabalhando na Eco Cathedral em Mildam

Fonte: [https://denieuwetuin.hetnieuweinstituut.nl/sites/default/files/styles/width\\_1024/public/472353243\\_ee66f7eea0\\_o.jpg?itok=OL-NEHH54](https://denieuwetuin.hetnieuweinstituut.nl/sites/default/files/styles/width_1024/public/472353243_ee66f7eea0_o.jpg?itok=OL-NEHH54)

Afinal, ele preferiria ver o que aconteceria trabalhando passo a passo e improvisando. Le Roy acreditava que ao trabalhar sozinho ele conseguiria mensurar o que um indivíduo era capaz de fazer usando somente a energia humana. A medida que o lugar crescia, ele impressionava os outros. Com o tempo ele foi conseguindo voluntários. (LE ROY, 1982)

Para Le Roy (1982), se empregássemos todo o potencial disponível de todos os seres humanos, seríamos capazes de criar uma imensa fonte de energia limpa. E através desse método, novos habitats seriam formados e todos participariam criativamente na construção de um ambiente de convivência sem um plano e sem os limites da propriedade privada. Segundo suas ideias, isso poderia revolucionar o espaço urbano. (LE ROY, 1982)



Figura 26 - Eco Cathedral em Mildam

Fonte: [https://c1.staticflickr.com/7/6071/6120855878\\_f73066fae3\\_b.jpg](https://c1.staticflickr.com/7/6071/6120855878_f73066fae3_b.jpg)

Foi criada uma fundação com o projeto afim de garantir sua longevidade, promovendo a percepção e o conhecimento da noção de ‘tempo’, como condição para o desenvolvimento da cooperação criativa entre o natural e os processos humanos criativos.

Além dos exemplos citados, cabe mencionar o projeto Flutua criado pelas estudantes de arquitetura da Universidade Federal de Uberlândia Luiza Dalvi e Rayssa Carvalho, que trabalha com ambientes infláveis efêmeros para criar novos ambientes.

“Através de experimentações lúdicas que envolvem desenhos, expressões corporais contemporâneas e técnicas construtivas

alternativas, temos como propósito a idealização e realização de estruturas flutuantes que servem não só de exercício prático e recreativo com as crianças, como também instalações urbanas a serem usadas em ambientes públicos da cidade. O processo busca compreender as capacidades manuais e criativas dos participantes, contemplando desde a concepção do espaço flutuante, até a sua execução, para que todas as crianças tenham a possibilidade de se sentir parte e dona daquele projeto, seja na ideia, no desenho ou na materialização do objeto FLUTUA.” (Luiza Dalvi, 2018)<sup>17</sup>



Figura 27 - Projeto Flutua - ABC Glória

Fonte: [https://scontent.fudi1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37179089\\_261518327765378\\_1390841183609028608\\_o.jpg?\\_nc\\_cat=105&\\_nc\\_ht=scontent.fudi1-1.fna&oh=3f136dab96e8fb365a-79474d62953f12&oe=5C6EB840](https://scontent.fudi1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37179089_261518327765378_1390841183609028608_o.jpg?_nc_cat=105&_nc_ht=scontent.fudi1-1.fna&oh=3f136dab96e8fb365a-79474d62953f12&oe=5C6EB840)



Figura 28 - Projeto Flutua - Tortuga (DMAE)

Fonte: [https://mir-cdn.behance.net/v1/rendition/project\\_modules/2800/32ba4070574401.5bf6222792148.jpg](https://mir-cdn.behance.net/v1/rendition/project_modules/2800/32ba4070574401.5bf6222792148.jpg)

O reuso de sacolinhas plásticas que são descartadas serviram para compor a estrutura do espaço com o auxílio de um compressor de ar, o que torna possível a criação de ambientes variados. O projeto esteve presente em prédios administrativos, instituições, orfanatos, festivais de músicas e outros, proporcionando a interação

<sup>17</sup> <https://www.vakinha.com.br/vaquinha/flutua>

entre pessoas que aproximavam-se, adentravam ao espaço ou que participavam e interagiam de alguma forma.

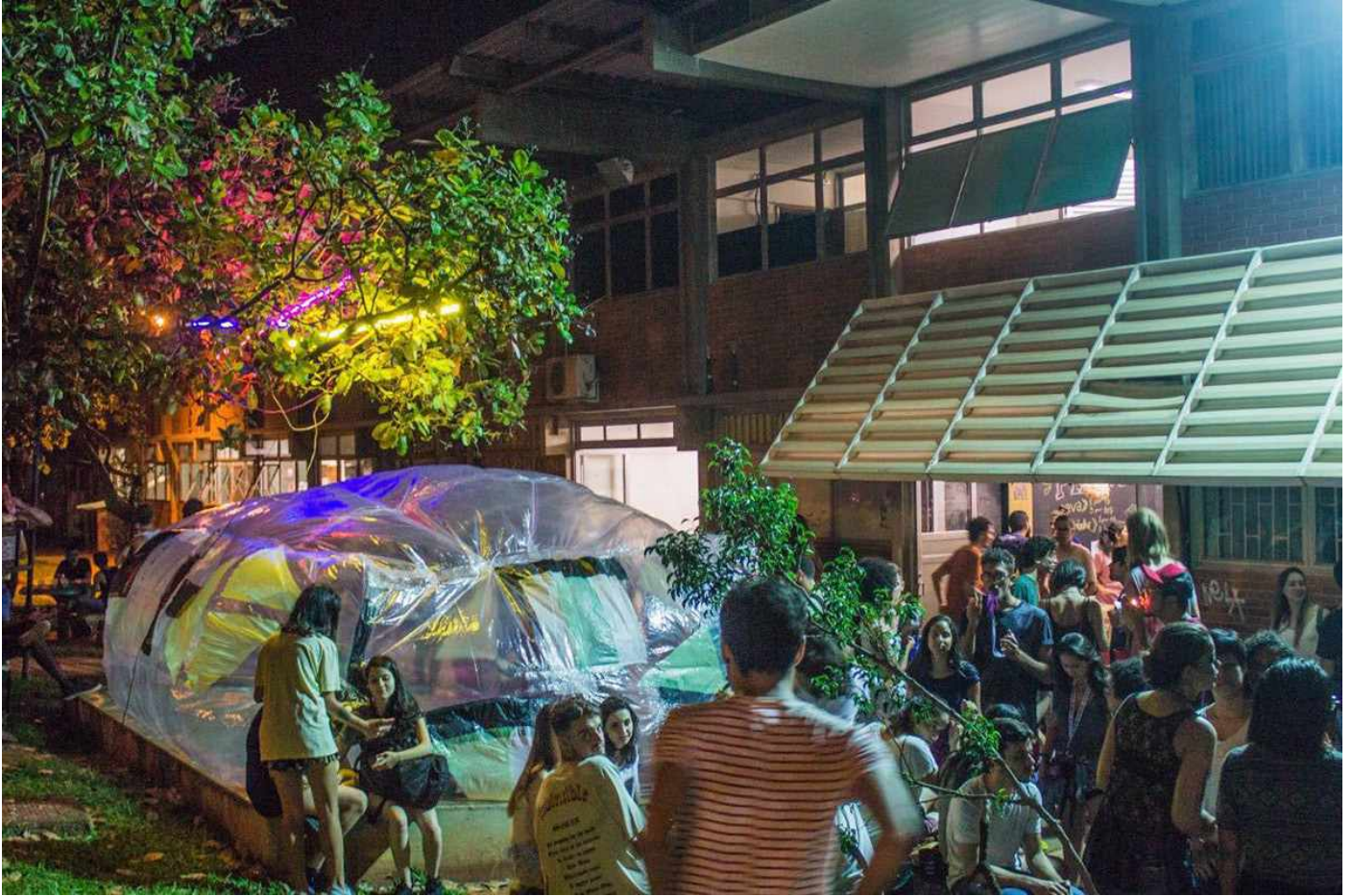


Figura 29 - Projeto Flutua - Perdição (UFU)

Fonte: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/dde7ef69870059.5bfaf69191516.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/dde7ef69870059.5bfaf69191516.jpg)



Figura 30 - Projeto Flutua - Humanoide (Teatro Municipal)

Fonte: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/64c77e72872729.5bf62f3095fef.jpeg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/64c77e72872729.5bf62f3095fef.jpeg)

# CAPITULO 3

Most importantly slow design is a creative opportunity for designers to save themselves from the ignominious label of stylists and enablers of commercial gain. Slow design restores the debate on the role of design in the twenty-first century to the designers and opens up a creative conversation with a diverse range of stakeholders to secure a better present and a more sustainable future. (FUAD-LUKE,2002)<sup>18</sup>



<sup>18</sup> O mais importante é que o *Slow Design* é uma oportunidade criativa para os designers se salvarem do rótulo ignominioso de estilistas e facilitadores de ganhos comerciais. O *Slow design* restaura o debate sobre o papel do design no século XXI e abre uma conversa criativa com uma gama diversificada de partes interessadas para garantir um presente melhor e um futuro mais sustentável.

#### 4. O OBJETO DO PROJETO, CRÍTICAS E OBSERVAÇÕES

Propõe-se, como visto no decorrer do trabalho, questionar certos tabus. Busca-se contrariar o tempo de uso do produto deixando de ser obrigatório, partindo para uma questão de vontade, hábito ou necessidade do consumidor. O projeto proposto nessa pesquisa, envolve o café como um produto natural, e consequentemente, a cultura brasileira do agronegócio assim como questões econômicas, de bem estar social, e com diretrizes sustentáveis, sendo o café uma matéria orgânica de multi-uso.

Segundo os Bastidores Moccato (2017)<sup>19</sup>, existem mais de 25 tipos de cafés, sendo 2 os mais optados para a venda: arábica e robusta. O primeiro é o grão utilizado para a maioria dos cafés especiais, enquanto o segundo são os cafés que compõem as prateleiras dos supermercados. Em sua maioria, a colheita acontece de forma manual ou mecânica recolhendo todos os grãos ou selecionando os cafés prontos, que são os grãos de coloração cereja ou amarelada, o café verde não é indicado pela probabilidade da perda da qualidade. Nestes casos, quando o fabricante compra o café verde, existe um profissional responsável chamado “*cupper*”, que testará a qualidade, o sabor e o aroma do café. (BASTIDORES MOCCATO, 2017)

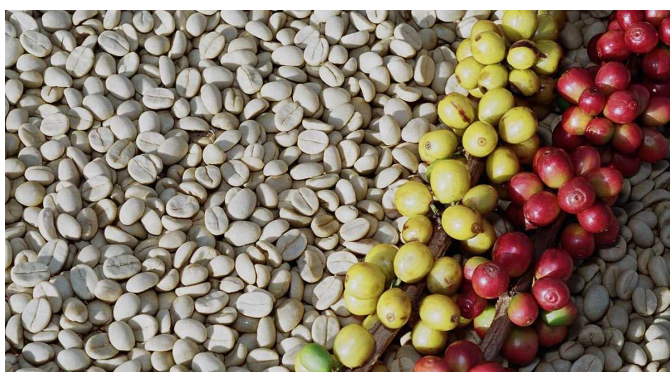


Figura 31 - O café recém colhido e ao fundo o grão fermentado.

Fonte: <https://moccato.com.br/wp-content/uploads/2017/07/bp-ciclo-do-cafe-cover.jpg>

Depois da colheita, inicia-se o processo de fermentação, cujo objetivo é separá-lo de forma manual, ou inseri-lo em uma máquina que dividirá a polpa do grão, do qual os grãos maduros afundarão e serão separados por tamanho, fermentados posteriormente em tanques cheios de água para remover uma camada de mucilagem

que está envolta ao grão, deixando-os ásperos ao toque. (BASTIDORES MOCCATO, 2017)

A próxima etapa é a secagem, tanto ao sol, pisos ou mesas de secagem onde devem ser remexidos, para que fiquem ressecados e armazenados em sacos de juta ou de sisal. A partir desse momento, são polidos e separados novamente por cor e tamanho, sendo a primeira etapa de seleção. O próximo momento, é a torra, que em temperatura elevada torrará os grãos por igual. O Café Toribaté torra o grão na hora que o consumidor realiza a compra, semelhante a vários cafés especiais, pois uma vez torrado, ele deve ser consumido sem delongas. (BASTIDORES MOCCATO, 2017)



Figura 32 - Imagem de Grãos de café torrados

Fonte: <https://www.google.com/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi79vTX8IPfAh-VMkpAKHSDfAKEQjRx6BAGBEAU&url=http%3A%2F%2Fwww.tobapos.com%2F2018%2F01%2Fkopi-indonesia-semakin-digrandungi-di.html&psig=A0vVaw2WWg-qVtSi83A9JjVfhiiti&ust=1543934038040326>

A moagem determinará o método que o café será preparado, como por exemplo, os cafés expressos são mais finos do que os coados tradicionalmente. A última etapa é o preparo, que poderá ser feito de forma manual e tradicional, ou utilizando as máquinas de cápsulas, prensas francesas, aeropress, cafeteiras italianas, máquinas expressas e outras. (BASTIDORES MOCCATO, 2017)



Figura 33 - O café e seu ciclo desde os grãos verdes até a moagem.

Fonte: Fabrício Cury proprietário do Café Toribaté

<sup>19</sup> Moccato - Ciclo do café: as 8 etapas até chegar à sua xícara <https://moccato.com.br/ciclo-do-cafe-8-etapas/>

Empresários tomam café com seus clientes decidindo questões importantes. Pessoas dividem o tempo juntas para tomarem um café. Ele é utilizado na geração de biodiesel e existe inclusive tecidos feitos com fibras de café, além de ser utilizado também na substituição de tintas em impressoras e dosado em perfumes. Em suma, seu uso está cada vez mais presente deixando de ser somente uma bebida.

Não existe uma fórmula universal para fazer café. Ele pode ser expresso, mais diluído ou mais amargo, mais doce ou sem açúcar, agradando o gosto pessoal de cada um, que escolhe a cafeteira que melhor se identifica, seguindo o tipo e o modo de preparo da mesma. A cafeteira é um objeto que está presente no dia-a-dia e insere-se na lista de produtos de uso diários de muitas pessoas ao redor do mundo.

São vários os tipos de café consumidos no mundo. Segundo a *Euromonitor Consulting*<sup>20</sup> na pesquisa feita no Encontro Nacional das Indústrias de Café (ENCAFÉ), em Novembro de 2017, o café moído representa 80% do volume do café consumido no mundo, embora a prática de tomar o café em cápsulas cresça exponencialmente e são vistos pelos consumidores como positivo devido a sua dose única e por evitar o desperdício do produto, oferecendo uma variedade de sabores. Contudo, para o meio ambiente essa opção não parece tão positiva assim.



Figura 34 - Montagem de homem em meio a embalagens de café em cápsulas

Fonte: <https://12.wp.com/diariodebiologia.com/wp-content/uploads/sites/4/2016/07/k-cups.jpg?w=700&ssl=1>

John Sylvan em parceria com a Keurig criou o café em cápsulas na década de 1990. Desde então tem sido otimizado e o processo de tradicional do preparo do café, que antes durava cerca de 5 minutos e servia uma quantidade maior de pessoas, foi substituído pela maquinização, cujo produto final é uma xícara individual em dose única e o preparo leva menos de 1 minuto.

Sem desperdício de café, mas gerando cerca de 750 milhões de unidades em resíduos de cápsulas no mundo, a combinação de plástico, alumínio e matéria orgânica dificulta a reciclagem, visto que cada um desses materiais tem seu próprio processo.

Nas cápsulas, a parte orgânica é representada por 6 gramas, enquanto as outras 3 gramas são de alumínio e de plástico. Para reciclá-las é necessário a separação dos materiais, que encarece a reciclagem que acaba sendo uma opção descartada. Ações sustentáveis de responsabilidade social e corporativa se mostram importantes nesse contexto, como exemplo, o governo da cidade de Hamburgo na Alemanha, em 2016, proibiu a compra de tais cápsulas para os repartimentos públicos para minimizar os resíduos sólidos gerados pela cidade.



Figura 35 - Cápsulas de café biodegradável da Club Coffee

Fonte: <https://www.uniterria-nomad.com/>

Para amenizar os efeitos no meio ambiente as empresas produtoras de cápsulas como a Nespresso ou a Nescafé, possuem um sistema próprio de reciclagem e produzem cápsulas somente de alumínio criando pontos de coleta espalhados em algumas cidades brasileiras, para que sejam recicladas. Embora os pontos de coleta sejam raros e a taxa de reaproveitamento da reciclagem não tenha sido divulgada em nenhum momento. Além disso, existem empresas que coletam o lixo reciclável e buscam a gestão de resíduos para amenizar o dano.

Sobre sua criação, Sylvan se mostra arrependido, afirmou que:

“Não importa o que digam, as cápsulas nunca serão recicláveis”, (JAMES HAMBLIN, 2015, APUD SYLVAN)<sup>21</sup>

<sup>20</sup> [http://consorciopesquisacafe.com.br/arquivos/consorcio/consumo/tendencias\\_do\\_mercado\\_cafe\\_2017.pdf](http://consorciopesquisacafe.com.br/arquivos/consorcio/consumo/tendencias_do_mercado_cafe_2017.pdf)

<sup>21</sup> <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/03/the-abominable-k-cup-coffee-pod-environment-problem/386501/>

Sylvan criou em 2015, cápsulas biodegradáveis, lançando a campanha #KillTheKCup. Em um vídeo apocalíptico ele expõe o descarte das cápsulas para conscientizar as empresas e as pessoas sobre o perigo representado ao meio ambiente<sup>22</sup>.

Em 2016, a empresa Canadense *Club Coffee* criou a *PurPod 100* que demoram 84 dias para serem decompostas, o que as torna menos prejudicial, já que sua embalagem é feita de cascas do próprio café. Foi desenvolvido uma espécie de plástico com os resíduos do próprio café, que podem ser aproveitadas em compostagens ou descartadas com o lixo orgânico. (P&Q ENGENHARIA JR, 2017)

Mas não são somente as embalagens que prejudicam o meio ambiente. Os filtros utilizados para a coagem do café também tem sua parcela de degradação do mesmo. O filtro de papel é o mais utilizado atualmente por ser prático e descartável, enquanto que o coador de pano é produzido com algodão, exigindo cuidados especiais como a lavagens de sabão neutro sempre após o uso. Ambos são feitos de material biodegradável e retornam ao meio ambiente em 5 meses. Porém, tanto o processo de reciclagem quanto o de branqueamento são mais caros do que a produção de um novo filtro.



Figura 36 - Utilização do café na fabricação de perfume

Fonte: [https://conteudo.imguol.com.br/c/noticias/53/2016/11/08/a-fabricacao-do-perfume-coffee-inclui-uma-bebida-muito-presente-na-mesa-dos-brasileiros-o-cafe-a-infusao-dos-graos-entra-na-mistura-dos-ingredientes-para-fazer-o-perfume-a-ideia-e-dar-um-toque-1478618885062\\_956x500.jpg](https://conteudo.imguol.com.br/c/noticias/53/2016/11/08/a-fabricacao-do-perfume-coffee-inclui-uma-bebida-muito-presente-na-mesa-dos-brasileiros-o-cafe-a-infusao-dos-graos-entra-na-mistura-dos-ingredientes-para-fazer-o-perfume-a-ideia-e-dar-um-toque-1478618885062_956x500.jpg)

O filtro de plástico substitui até 2.000 filtros descartáveis, sendo característicos pela sua resistência e por seus microfuros. Atualmente, tem-se o filtro de titânio em material anti-alérgico, antimicrobiano e não corrosivo, que não afeta o sabor do café e possui uma vida mais útil longa.

Além de ser o favorito devido a condução de calor, mantendo o café mais quente. Além dos tipos de filtros citados, algumas cafeteiras vêm com seu filtro interno, como a Moka (Bialetti) por exemplo, que possui o filtro de metal.

Para se buscar uma prática mais sustentável, aconselha-se a troca dos filtros de papel pelo filtro de pano, ou por plástico reciclado. Visando a diminuição na quantidade dos resíduos descartados, tornando possível também reciclar as borras de café para fazer um composto orgânico. O Jornal O Povo (2014), relata que cada brasileiro produz em média 383 quilos de lixo por ano, mas segundo Coelho (2014), somente 3% dos resíduos são reciclados<sup>23</sup>.

Conforme a redatora Thâmara Kaoru (2017), a ABIC classifica o café com selo de qualidade dividindo em quatro categorias. Embora as impurezas estejam presentes no “próprio café como cascas e paus, pedras, serragem ou grãos de outras espécies”, os resíduos não prejudicam a qualidade do produto desde que não sejam mais de 1% de impurezas. Existem o café tradicional que é o consumido no dia-a-dia, o extraforte cujo diferencial é a intensidade no sabor, o superior que possui maior qualidade e é mais caro que os citados anteriormente, e o gourmet, o mais caro e de maior qualidade, mas não existe um órgão de fiscalização para proteger o consumidor e garantir que o preço seja justo pela qualidade, porque esse órgão durou apenas 3 anos e foi extinto em 2013.<sup>24</sup>

O consumo de café nos países produtores tem aumentado. Cabe ressaltar a opinião de Antônio Bliska Junior pesquisador da Unicamp, na matéria de Kaoru (2017), onde anuncia que o brasileiro está aprendendo a tomar um café de qualidade embora afirme que:

“As grandes marcas ainda estão preocupadas com volume e não com a qualidade, porque eles não vendem para um mercado exigente. Mesmo não sendo um café de qualidade, garantem um bom mercado.” (KAORU APUD ANTÔNIO BLISKA JUNIOR, 2017)

<sup>23</sup> <https://www20.opovo.com.br/app/opovo/brasil/2014/08/02/noticias-jornalbrasil,3292028/brasileiro-produz-63-milhoes-de-toneladas-de-lixo-por-ano.shtml>

<sup>24</sup> <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2017/12/23/cafe-melhores-fora-do-pais.htm>

<sup>22</sup> Vídeo da campanha #KillTheKCup: <https://www.youtube.com/watch?v=uRGiGbX9llo>

Contudo, cabe questionar algumas questões econômicas que envolvem a exportação do café. Segundo o Governo Brasileiro (2018), o Brasil é o maior exportador de café do mundo, exportando cerca de 36% de todo o mercado internacional, dado que equivale a 58,04 milhões de sacas de 60kg. É um produto que faz parte da economia brasileira, sendo o Estado de Minas Gerais como o maior produtor do País, cujo número é de 53% do total da produção nacional, conseguindo produzir mais do que o segundo produtor mundial de café, o Vietnã.

No primeiro semestre de 2019 a exportação de café aumentou 216,6% quando comparado ao ano passado, dado que resultou em 447,3 mil sacas a mais, vendidas principalmente para o México e para a Colômbia, tendo a última um consumo de aproximadamente 2 milhões de sacas enquanto exporta 13 milhões dos 14 produzidos. Mas se a Colômbia importa tanto café brasileiro, porque exporta o que produz? Provavelmente porque importa o café brasileiro barato e exporta com um valor agregado. Do ponto de vista do Brasil, ele é um dos países que mais produz e exporta além de ser o segundo que mais consome. Mas a maior questão é, exportamos o bom café e o ruim fica no país?

Isso já ocorreu durante um tempo, quando foi feito o Acordo Internacional do Café em 1962 até 1989, com o objetivo de controlar a produção e a exportação, para abrandar as crises existentes na época. Enquanto isso, no Brasil foi criado o Instituto Brasileiro de Café que auxiliava os produtores e controlava a comercialização. A iniciativa durou por 38 anos e foi o momento que o pior café, rejeitado pelo mercado internacional ficava no país e o restante, considerado “melhor” era exportado. Mas o brasileiro não se dispôs a consumí-lo resultando em um excesso de ofertas.

O governo brasileiro criou uma campanha de incentivo para que a “sobra” fosse consumida, para isso ele criou e forneceu subsídios para empresas, tabelando preços e incentivando aberturas de novas firmas para regular a balança comercial. O que gerou um produto de baixa qualidade afinal, incorporaram milho e cevada ao café além do excesso da matéria prima e escassez de tecnologia para os produtores baixarem os custos de produção, isso durou até o fim da campanha, em suma, caiu ainda mais

a qualidade, o mercado ficou desordenado e os preços subiram. Posteriormente surge a ABIC que criou selos e recuperou a qualidade do café para os brasileiros e incentivando a produção. (QUERO SER BARISTA, 2018)<sup>25</sup>

Além de estar incluso na história da economia do país, também destaca-se que o Brasil é o segundo maior consumidor de café do mundo, antecedido somente pelos Estados Unidos. A bebida que chegou no Brasil em 1727, hoje se consolida como a mais presente nas casas brasileiras com seus diferentes tipos, todos eles em ascensão. Embora o café em excesso traga prejuízos à saúde, seu consumo moderado age positivamente no organismo prevenindo doenças e melhorando o desempenho mental, pois além da sua fórmula ter vitaminas, ela tem minerais, antioxidantes e diuréticos, ele também acelera o metabolismo, o que contradiz com todo o Slow Design proposto, como forma de reflexão. (ABIC, 2018)<sup>26</sup>

#### **4.1 ESTUDOS DE CASO - CONHECENDO CAFETEIRAS E PROCESSOS**

O objetivo não é projetar uma cafeteira sustentável em meio a cultura do café em cápsulas, mas recuperar a cultura tradicional em preparar um café, vivenciando os processos que foram automatizados. Cabe citar os diversos tipos de cafeteiras, seus materiais, o prejuízo ao meio ambiente, os processos de carga elétrica e o próprio design do produto, foi estudado vários tipos de máquinas que serão descritas abaixo como estudos de caso para que o produto final se assemelhe a algum processo ou fuja de qualquer um deles.

As cafeteiras comuns tomaram o mercado nos anos 2000 otimizando o tempo das pessoas que estão em um ritmo acelerado no cotidiano. Foram inseridas em todos os lugares: residências, comércios, edifícios institucionais, escolas, universidades, empresas e outros. Embora elas pareçam todas iguais, existe o tipo certo de cafeteira para cada tipo de café.

Sobre as cafeteiras elétricas (figuras 37,38,39),

<sup>25</sup> <https://medium.com/@naosoubarista/quem-ensinou-o-brasileiro-a-tomar-cafe%C3%A9-ruim-8f2067ee8cf8>

<sup>26</sup> A ABIC é uma das cinco instituições do setor privado que integram o Conselho Deliberativo da Política do Café – CDPC, do Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento

é necessário que ela seja abastecida por uma corrente elétrica para que o café saia pronto para beber na própria jarra do produto. O único trabalho do usuário é colocar a água, o café, e depois apertar um botão para que tudo comece a funcionar. Dentre as melhores cafeteiras elétricas de 2018 segundo a Guia das Melhores Cafeteiras está a Philips Walita no modelo RI7546, a Oster 4401 e a Kenwood Kmix Elétrica.



Figura 37 - Philips Walita RI7546

Fonte: <https://guiadosmelhores.com.br/wp-content/uploads/philips-walita-ri7546.jpg>



Figura 38 - Cafeteira Oster 4401

Fonte: <https://guiadosmelhores.com.br/wp-content/uploads/oster-4401.jpg>



Figura 39 - Kenwood Kmix

Fonte: <https://guiadosmelhores.com.br/wp-content/uploads/kenwood-kmix-eletrica.jpg>

As três cafeteiras acima se assemelham no corta pingo e no filtro permanente, cujo sistema é semelhante ao de coador tradicional. O usuário coloca o pó do café no filtro, acrescenta água no reservatório correspondendo ao número de xícaras que irá consumir, aperta um botão e aguarda alguns minutos até que o café fique pronto e caia no recipiente, que em sua maioria são jarras. Esse é o sistema básico das cafeteiras elétricas.

As cafeteiras de expresso que utilizam o pó de granulidade mais fina recebe pressão para que a água passe por ele e forme um café concentrado, característicos por uma crema (espuma) que se forma em cima. Algumas dessas cafeteiras vêm com o moedor de café junto como é o exemplo da Automática Philips Saeco Lirika encontrada por aproximadamente R\$ 2.999,00 reais.



Figura 40 - Cafeteira Máquina Expresso Automática Philips Saeco Lirika Com Moedor Italiana

Fonte: [https://images-shoptime.b2w.io/produtos/01/00/oferta/24210/3/24210312\\_1GG.jpg](https://images-shoptime.b2w.io/produtos/01/00/oferta/24210/3/24210312_1GG.jpg)

As cafeteiras francesas dispensam coador e energia elétrica, e cumprem sua função de produzir cafés saborosos ao utilizar a prensa como processo, e devido a isso são chamadas de Prensa Francesa. É preciso colocar água quente na jarra e misturar o café. A espera cerca de 4 minutos e então abaixa-se o pistão, que vai separar todo o pó da água. O sistema é parecido com a Aeropress (figura 41), no qual o café é misturado na água, dispensando demais acessórios. O café preparado por esses modelos também é expresso, mas o pó utilizado já deve estar moído, ou seja, elas não possuem moedor

embutido e possuem design variado, cujo preço é cerca de R\$200,00 reais.



Figura 41 - Cafeteira Francesa Bialetti Simplicity 1

Fonte: <https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/item/119773/1/119773158SZ.jpg>



Figura 43 - Cafeteira Moka Express

Fonte: [https://www.google.com/search?client=firefox-b-ab&biw=1366&bih=631&tbm=isch&sa=1&ei=ibACXlaKlcumwgSr-trzwDw&q=bialetti+cafeteira&oq=bialetti+cafeteira&gs\\_l=img.3..0i2j0i8i30i8.54845.58490..58621...1.0..0.178.2261.0j18.....0....1..gws-wiz-img.....0i67j0i30.-GyjqhezcBw#imgrc=y1mciWPgny6qHM:](https://www.google.com/search?client=firefox-b-ab&biw=1366&bih=631&tbm=isch&sa=1&ei=ibACXlaKlcumwgSr-trzwDw&q=bialetti+cafeteira&oq=bialetti+cafeteira&gs_l=img.3..0i2j0i8i30i8.54845.58490..58621...1.0..0.178.2261.0j18.....0....1..gws-wiz-img.....0i67j0i30.-GyjqhezcBw#imgrc=y1mciWPgny6qHM:)



Figura 42 - Cafeteira AeroPress - Williams Sonoma

Fonte: <https://www.williams-sonoma.com/wsimgs/rk/images/dp/wcm/201824/0348/img75c.jpg>

Existem também as cafeteiras italianas. Conhecida por seu design e processos diferentes do usual. Chamada de cafeteira Moka Express, ela é o xodó e a mais conhecida de muitas pessoas devido ao seu design retrô octogonal e diversas possibilidades de cores. Bialetti tradicional foi fundada em 1919 por Alfonso Bialetti, chegou a produzir cerca de 1.000 cafeteiras por dia, chegando a estar presente em até 90% das casas na Itália. Ela é feita de alumínio e tem o filtro embutido na peça, o que dispensa os filtros de papel ou de qualquer outro material.

Característica por seus 3 compartimentos ela funciona da seguinte maneira: a base para colocar a água, o o compartimento central que é um funil com um pequeno filtro com válvula de borracha onde coloca-se o café e a parte superior, onde armazena-se o café depois de pronto (figura 44). A medida que vai fervendo, a água sobe por um tubo central, passando pelo pó, sem a necessidade de qualquer acessório ou complemento.



Figura 44 - Cafeteira Moka Express (compartimentos)

Fonte: <http://revistaespresso.com.br/wordpress/wp-content/uploads/2016/02/info.jpg>

Atualmente a Moka foi adaptada e possui uma versão com 3 filtros: para o uso de cápsulas, sachê ou café em pó. Esse modelo é encontrado no mercado por aproximadamente R\$ 1.300 reais enquanto que a tradicional é encontrada pelo preço de R\$ 200,00.

Existem também as Cafeteira de Cápsulas que atualmente são as mais cobiçadas devido a variedade dos sabores disponíveis em cápsulas e a praticidade de preparar a bebida, sendo esta a mais fácil de operar quando comparada às outras cafeteiras. Para seu funcionamento basta, preencher com água o reservatório, inserir a cápsula referente ao gosto de preferência do usuário e apertar um botão. Em alguns segundos a bebida esta pronta e a cápsula é descartada. As preferidas são da Nespresso, Dolce Gusto e a Três Corações (Figura 45). Contudo, como foi citado, o descarte das cápsulas prejudicam o meio ambiente. Seu valor varia conforme a marca, mas a Nescafé Dolce Gusto Mini custa em torno de R\$ 285,00.



Figura 45 - Cafeteira Dolce Gusto Mini Me DMM00 Arno Preta

Fonte: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/shopping?q=tbn:ANd9GcQaT-NmgKiLRF3qHXsYi5RBIWTRsygNLOkaxqqkrcc5MneUFpZx&usqp=CAE>

A cafeteira turca, também chamada de Ibriq, é (figura 46 e 47) é uma das formas mais antigas de se preparar o café. Possuem um cabo extenso e um design característico, além de utilizar o pó na gramatura extremamente fina, dispensando o filtro e o processo de coar. No processo turco, o pó de café é diluído na água e misturado, depois disso é fervido três vezes e a bebida estará pronta para o consumo.

A cafeteira do tipo globinho ou sifão (figura 48), foi criada no século XIX e possui um design típico de experiências químicas em laboratórios. Além de não ser um modelo elétrico, ela conta com a chama na base para ferver a água mas o preparo pode ser acompanhado visualmente, assim como

a cafeteira francesa. O processo se dá quando a água ferve e se volatiliza para cima, se misturando ao pó de café. Ao desligar a chama, o líquido retorna para o vidro debaixo resultando em um café limpo e sem amargor. Seu valor aproximado é de R\$ 340,00.



Figura 46 - Exemplo de cafeteira turca servindo o café

Fonte: <http://takecoffee.com.br/wp-content/uploads/2017/09/126943-tire-suas-duvidas-sobre-a-cafeteira-turca.jpg>



Figura 47 - Cafeteira Turca - Ibriq Preta de 240ml

Fonte: <https://www.cafeculturabrasil.com/wp-content/uploads/2017/09/Cafeteira-turca-preta-300x300.jpg>



Figura 48 - Cafeteira Globinho

Fonte: [https://http2.mlstatic.com/cafeteira-globinho-em-embalagem-convenacional-D\\_NQ\\_NP\\_981788-MLB27281823785\\_052018-F.jpg](https://http2.mlstatic.com/cafeteira-globinho-em-embalagem-convenacional-D_NQ_NP_981788-MLB27281823785_052018-F.jpg)

A Chemex (figura 49), também é de vidro temperado e possui o formato de uma ampulheta que permite que o usuário opte por apenas algumas partes do pó do café para a filtragem.

Porém ela utiliza um filtro específico para o processo de coagem. Seu design é minimalista e custa cerca de R\$ 350,00 reais.



Figura 49 - Cafeteira Chemex

Fonte: <https://cdn.ecvol.com/s/loja.cafeviriato.com.br/produtos/decantador-de-cafe-chemex-com-alca-de-madeira-3-xicaras/g/0.jpg?v=2>

A cafeteira a Nomad (figura 50 e 51), que quando vista de longe, se assemelha a um brinquedo pela sua forma, peso e opção de cor. É uma máquina de café que não necessita de eletricidade para que funcione, substituindo essa necessidade por uma pressão feita pela força do próprio usuário sobre um pistão que gera energia. Segundo Vincent J. Chen e Curt Morgan, o objetivo desta cafeteira era de se chegar a um produto que transmitisse o fiel sabor de um café tirado na hora com toda cremosidade que se preza sem envolvimento de coisas não naturais. É vendida e entregue em todo território brasileiro e custa cerca de R\$ 546,00. Uma xícara de café nessa cafeteira pode ser preparado em 10 segundos, mas é preciso que o usuário interaja com o objeto fazendo pressão sobre o pistão para que o café mantenha a temperatura.



Figura 50 - Cafeteira Nomad

Fonte: <https://cdn4.ecycle.com.br/cache/images/materias/Pegue-Leve/2015-05/50-750-nomad-fazendo-cafe.jpg>



Figura 51 - Karmen Franinovic, 'Recycled Soundscape'

Fonte: <https://www.uniterria-nomad.com/>

Depois de analisar algumas cafeteiras, verifica-se que cada uma tem sua peculiaridade baseada do contexto e história de como foi criada. Hoje o Brasil produz diversos tipos de cafés de alta qualidade. Devido à esse fator, foi escolhido uma pequena fazenda em Araguari-MG, que possui um pequeno cafezal que foi um dos estudos de campo deste trabalho que objetiva uma “entrega” desmaterializada do produto (o café), seguindo as premissas do *Slow Design* que serão descritas no próximo tópico.

## 4.2 CAFÉS E CONVERSAS

A Raquel, 36 anos, é uma funcionária terceirizada que atende o Brain, (Instituto de Inovação e Tecnologia, spin-off da Algar) na área da limpeza e preparo de cafés. Ela já trabalhou na colheita de café quando tinha 11 anos e para ela a pessoa que não toma café cedo fica “atrapalhada” pelo resto do dia. Prepara cerca de 6 cafés de forma tradicional por dia e o faz com muito amor demonstrando sua opinião e crítica a respeito da prática de preparo, uso do café e das máquinas:

O que eu acho do café é que eu nunca faço com pressa. Não tenho pressa, tenho atenção! Faço com muito amor e carinho, sendo pra mim uma satisfação muito grande. Fervo a água, ponho o pozinho e o açuquinha no coador e cheira a empresa inteira. O pessoal chega já cobrando por causa do cheiro. Ele nas nossas vidas é um energético, nos desperta, melhora o astral, o dia de trabalho. Aqui na empresa

eu faço o café igual eu faço em casa! Às vezes derrubo o pó em cima da pia aí eu limpo com gosto e começo tudo denovo. Café na mesa é riqueza! É o momento de união, da família, conversar, ficar junto. Na empresa, quando faço cafezinho começa a reunir as pessoas aqui em volta, conversam sobre o trabalho e ficam em volta de mim perguntando se está pronto. (Entrevista em: 12/11/2019).



Figura 52 - Raquel em entrevista 12/11/2019

Fonte: Foto tirada pela Autora

Ela acorda às 4 horas da manhã e prepara o café em casa, se organiza e vai pra empresa às 5:30, enquanto restante do pessoal que trabalha começa a chegar por volta das 8:30hs. Ela critica a máquina que faz o café dizendo que não tem gosto, enquanto que por outro lado, o Roger, Scrum Master da mesma empresa, tem outra opinião a respeito do tema.

Roger Batista, acredita que a evolução de projeto até chegar na cafeteira de cápsulas pode ter sim seus pontos negativos mas que trouxe também algumas positivities. Ajudou quem não tinha tempo a poupá-lo e evoluiu o mercado. O café e o pão de queijo estão presentes na vida dele como uma herança que ele recebeu de seus avós, além de ser uma cultura do Estado de Minas Gerais. Ele utiliza o preparo tradicional com filtro de papel mas acredita que as cápsulas são excepcionais, tornando a vida do consumidor mais prática, embora ele ainda prefira o café com o preparo tradicional devido ao sabor.

O excesso de cápsulas descartadas é uma falha do nosso país. Embora eu acredito que seja uma tendência e crescimento, é um desafio para que os criativos resolvam esse problema. Acredito que as “coisas” práticas serão mais utilizadas do que a manual, trabalharemos menos com as mãos e mais com o cérebro. (Entrevista em: 19/11/2019).

Segundo ele, a sociedade está retomando a consciência de bem-estar, meio ambiente e outras questões, isso pode ser observado pelo vegetarianismo e o veganismo que está crescendo a cada dia. Porém ele faz uma provocação, que essa consciência social, deve ser também corporativa, em evoluir os produtos atuais para que sejam também sustentáveis. Ele ainda afirma que isso acontecerá naturalmente com o projetista ou designer, e ele deixará de preocupar-se com a estética mas priorizando as demais questões (ambientais e sociais) voltando para um bem estar sociocultural.



Figura 53 - Roger Eustáquio Batista

Fonte: [https://media.licdn.com/dms/image/C4D03AQE30MEPRquZWg/profile-displayphoto-shrink\\_800\\_800/0?e=1580947200&v=beta&t=DaB-nYcMGMS\\_g40npX9JRr26S4hX5sUTT6vSn9Ns4NZA](https://media.licdn.com/dms/image/C4D03AQE30MEPRquZWg/profile-displayphoto-shrink_800_800/0?e=1580947200&v=beta&t=DaB-nYcMGMS_g40npX9JRr26S4hX5sUTT6vSn9Ns4NZA)

O sócio proprietário do Café Toribaté Fabrício Cury, abriu as portas do empreendimento contando um pouco sobre como funciona o comércio, a venda e o cuidado que a empresa tem com o grão. Ele é da cidade de Monte Alegre de Minas/MG e por lá não ter esse tipo de comércio, ele arriscou o investimento tanto que o nome da empresa se dá devido ao primeiro nome da cidade.

Eles pegam o café já beneficiado, de uma fazenda em Araguari (MG) cuja plantação porta 200 mil pés de café, sendo o papel da equipe do Fabrício, o de separar, torrar e empacotar os grãos.



Figura 54 - Fazenda de café em Araguari

Fonte: Fotografia tirada pelo Fabrício Cury, 2019



Figura 55 - Fazenda de café em Araguari

Fonte: Fotografia tirada pelo Fabrício Cury, 2019

O café que vendemos é o Arábica bebida dura do tipo 6, e como pegamos o café já beneficiado, nós separamos algumas impurezas manualmente e colocamos pra torra. Nosso torrador é elétrico e a torra acontece a gás. Depois colocamos o café torrado em peneiras para esfriar quando atinge a temperatura ideal nós moemos também com o moedor elétrico, tudo é feito com muito cuidado pelos funcionários. Então empacotamos em embalagem de 250 e 500 gramas no qual, a selagem da embalagem é feita também de forma manual. Quando vendemos, o café chega a estar um pouco quente ainda. (Entrevista em: 14/11/2019)

Atualmente esse café é vendido na cidade de Monte Alegre de Minas e outras cidades da Região

do Estado de São Paulo. A venda é em pequenas quantidades, sendo a média de 10 sacas de 60kg por mês, em embalagens de 250 a 500 gramas, como na imagem abaixo:



Figura 56 - Café Toribatê em embalagens

Fonte: Fotografia tirada pelo Fabrício Cury, 2019



Figura 57 - Café beneficiado da fazenda em Araguari-MG

Fonte: Fotografia tirada pelo Fabrício Cury, 2019

Segundo entrevista com Fabrício Cury (2019), ele não aposta no café orgânico devido ao valor ser mais caro no mercado, sendo um mercado competitivo, onde o brasileiro está acostumado a pagar pelo preço e não pela qualidade. (Entrevista 20/12/2019)

### **4.3 O RITUAL SLOW E A (DES)MATERIALIZAÇÃO DO PROJETO: DA IDEACÃO E CRIAÇÃO PARA A EXPERIMENTAÇÃO**

Tomar “café da manhã” é um costume antes de iniciar a rotina, ou dar um *break* na mesma para desacelerar o ritmo frenético do trabalho, estudos e afazeres ao socializar-se e interagir com outras pessoas. Destaca-se, propositalmente, a contradição de “parar” a rotina para tomar um café, uma vez que esse produto “acelera” o metabolismo.

No automatismo diário, as pessoas não esperam o café coar, sentindo o cheiro do preparo, não tocam mais no pó e quando o fazem, deixam o café coando e realizam outras atividades, se interessando apenas em consumir o café, muitas das vezes com pressa, sem saborear o café e o momento. É por isso que para executar o projeto foi necessário passar e entender as premissas e os princípios do *Slow Design* como metodologia para refletir sobre a sensação e a percepção do objeto de estudo, o café, com o intuito de resgatar uma experiência interior de cada um, naquele momento presente.

A (des)materialização que é o produto final deste trabalho, foi dividida em 3 partes que contam uma história de processo criativo desde o momento de escolha do tema, até a experimentação que acontecerá na apresentação final para a banca avaliadora.

#### **4.3.1 IDEACÃO**

A motivação para a escolha do tema veio em um final de semana, em um sítio próximo à Uberlândia-MG. Onde um casal de idosos conversavam e riam envolta da mesa da cozinha por volta das 6 horas da manhã. Ao despertar e ir checar o motivo do riso, em um devaneio e já me encontrando no processo de escrever esse trabalho e tendo conhecimento sobre a metodologia, me surgiu um processo de questionamento interno:

“Acordei e com os pés descalços toquei o piso de cera vermelha, estava frio. O orvalho ainda pingava das plantas e o ar cheirava terra molhada. O silêncio em volta restando apenas uma risada que eu conseguia ouvir em baixo tom, que vinha distante. Caminhei até a porta da cozinha e o Rui estava lá com a dona Marlene. Não notaram minha presença. E como o restante das pessoas ainda dormiam, não deixei que me notassem. Vi que ela estava sentada próxima ao fogão enquanto ele, em pé, fervia a água. Imaginei que estivessem fazendo café, mas não invadi aquele espaço, me mantive quieta enquanto me questionava. Já havia muito tempo que eu não sentia aquilo, o mundo parar. O frio do chão. O ar puro que só existe no ‘meio do mato’. Não me felicitava e curtia esse sentimento, simplesmente por senti-lo, me senti mal por não ter tempo para admirá-lo. Uma empresa, uma faculdade, casa pra cuidar, contas a pagar, atlética para representar e a família passando por problemas de todos os lados. Fiquei imersa nos meus pensamentos e fui acordada pelo cheiro do café. Naquele momento, de quando o café passa pelo filtro, parte se perde ali, virando borra e outra parte desce a pingos que ao olhar para o copo americano é possível até escutá-lo. Um estalo ao despertar desse devaneio, veio a vontade de recuperar experiências que estavam adormecidas. Desde então, brotou a vontade de trazer isso para a vida de alguém. É por isso que a escolha foi essa. É por isso que vale repensar os momentos, as coisas e buscar sair do automático, pra poder, assim, descobrir o que é mágico. São os momentos, experiências e vivências, que tornam a vida mais viva” (A autora, 07/2018).

#### **4.3.2 CRIAÇÃO**

Após a definição do tema, ainda em um processo de desaceleração pessoal e momento de aproximação com o objeto (café). Foi iniciado uma fase de observação e imersão em leituras, processos criativos e artísticos. Nesse momento foi pintado, utilizando a técnica semelhante à pintura matérica com tinta acrílica, um quadro que utilizava os grãos de cafés colados como borda da pintura. Cabe citar que ele exala o cheiro (figura 58) do café.

Ainda no processo de entendimento na criação inicial de uma relação com a matéria prima, algumas xícaras brancas de porcelana foram pintadas manualmente que serão dadas aos

professores avaliadores, e que eles possam participar da etapa de experimentação com elas (figura 59). Para evitar e manter todo o objetivo de projeto, a imagem será colocada juntamente com as outras, após a apresentação.



Figura 58 - Quadro pintado com tinta acrílica e bordas de grãos de café

Fonte: Pintado pela autora, 2019



Figura 59 - Xícaras para os componentes da banca avaliadora participarem do processo de experimentação

Fonte: Pintado pela autora, 2019

Ao longo deste trabalho, tendo em vista que qualquer produto afeta o sujeito e sua leitura do ambiente, foi descrito questões e conceitos embasados na metodologia *Slow Design*. Os quais conduzem a um questionamento: como encontrar uma forma de levar ao usuário uma experiência única, que, às vezes, durante toda sua trajetória de vida não foi capaz de vivenciá-la?

### 4.3.3 EXPERIMENTAÇÃO

Tudo a nossa volta nos trás um efeito sobre o que fazemos e como interagimos com o espaço, afinal, qualquer objeto em contato com o indivíduo, produz efeitos no mesmo, como: a arquitetura, a paisagem, a malha urbana e outros. Por isso, a forma tradicional e manual de preparar o café faz com que o indivíduo seja um observador, para levar aquele produto até o objetivo final, com a sensação de autonomia e posse. Portanto o produto entregue nesse trabalho não é algo material, mas uma vivência durante o período de defesa do trabalho, seguindo as premissas do método. Abaixo segue as fotografias do cenário montado para a apresentação com a banca examinadora que participará do experimento, além dos objetos gerados e que serão utilizados no processo.



Figura 60 - Banca examinadora, autora e orientador no dia da apresentação deste

Fonte: Autora, 2019



Figura 61 - Mesa com os materiais para o processo

Fonte: Autora, 2019



Figura 62 - Lembranças feitas a mão para a banca

Fonte: Autora, 2019

Ao levar em conta as premissas estudadas, será descrito etapas de experimentação, enquanto são vivenciadas, sendo elas: revelar, expandir, refletir, contemplar, participar e evoluir. Cabe lembrar que, embora tenha sido feito testes para monitoramento do tempo, nenhuma experimentação é igual a outra, sendo os imprevistos, parte do processo.

No princípio revelar, é preciso analisar a rotina por inteiro, entregando-se à ação e as experiências diárias que passam despercebidas como empurrar a cadeira de rodízio no escritório para pegar um papel que está do outro lado, ou o de preparar o café, que atualmente essas ações se resumem basicamente em ações de “piloto automático”. No caso do preparo do café, basta apertar um botão de uma cafeteira e aguardar o produto final, enquanto faz outras atividades como se vestir, se arrumar e organizar a mochila para o trabalho, ignorando todo o ritual tradicional de preparo, porque se tornou uma prática costumeira, que dispensa entender e apreciar o método de preparo tradicional, passado muitas vezes de geração à geração.

A bebida de café está em todos os lugares. No próprio ambiente de trabalho com os colegas, em família ou sozinho, é preciso olhar para o produto como algo que desperte o interesse e que faça que o indivíduo queira estar exatamente ali, sem demais preocupações, apenas pra “curtir” o momento. Essa premissa nesse trabalho deve revelar ao usuário, de forma objetiva e

transparente, a lógica adotada pelo designer de não trazer mais nenhum produto mas avaliar os existentes, a cultura, o dia a dia e as atitudes.

Ir além das funções e atributos físicos de um produto como uma cafeteira, é o que propõe-se nessa premissa. Manter vivo o costume de tomar o café sabendo que é uma prática que está em segundo lugar no mundo como a bebida mais ingerida sem importar o momento, se é ao acordar pela manhã ou para se manter acordado.

É preciso olhar para o produto como algo que desperte o interesse e que faça que o indivíduo queira estar exatamente ali, sem demais preocupações, apenas pra “curtir” o momento, e ao entrar nessa imersão, inicia-se a segunda premissa. Não existe hora para tomar café, mas para esse momento ser vivido, deve-se expandir a mente e analisar, pensando fora da caixa, com paciência e aguardar o produto que virá.

Imagina-se que todos os ingredientes e cafeteiras estejam a frente do indivíduo, em um momento de revelação. A expansão, questiona quais são os materiais aplicados durante os processos e em como eles acontecem, de como são feitos e ganham uma forma, onde essa forma se encaixará, para que ela serve, sentir a textura e se questionar inclusive por onde vai o produto que sobra, se será descartado e vai para o esgoto, se as peças serão desmontadas e guardadas ou passará por uma limpeza antes para o próximo uso.

Um questionamento que cabe ao momento é o porque vários tipos de objetos como o filtro, garrafa térmica, o apoio do filtro e o pó de café que funcionavam juntos, evoluiu para um único objeto que faz tudo desafiando os hábitos que foram herdados e estavam preestabelecidos, sem sujar a louça, em uma velocidade maior, mas que não faz o indivíduo questionar a evolução e o uso do produto, tornando somente um objeto economizador de tempo, que muitas vezes não gera o gosto de um verdadeiro café. Qual o café você preferiria tomar, se todos eles já estivessem prontos?

É preciso que o usuário reflita também sobre os processos, agora, em uma questão mais tática, com exceção da cafeteira de cápsulas que não tem interação com o indivíduo a não ser colocar

a cápsula, é a hora de refletir sobre os materiais utilizados e não sobre os objetos, para ir contra a corrente usual de colocar no lugar sem ao menos pensar no que está sendo feito. Refletir é pensar sobre tal coisa criando experiências sensoriais e emocionais. É preciso que o designer e o usuário vejam o que está sendo feito e em como estão sendo feitos os produtos para conceber ideias que vão além da estética ou do descarte.



Figura 63 - Forno a gás levado para aquecer a chaleira (ao fundo) e preparar o café  
Fonte: Autora, 2019

Toda família faz sua própria receita caseira, alguns três colheres outras quatro e então se dobra o número de colheres de açúcar ou as vezes nem colocam o açúcar. São costumes que cada um adquiriu durante o tempo, como o de ferver a água com o açúcar, ou acrescentá-lo junto ao pó no filtro; a quantidade de pó que deve ser colocada para o gosto de cada um, algumas pessoas preferem cafés expressos, outros mais suave, alguns esperam ele esfriar e outros tomam



Figura 64 - Tipos de café utilizados na apresentação  
Fonte: Autora, 2019

quente, e assim, cada um cria de acordo com o seu próprio paladar.



Figura 65 - Tipos de café utilizados na apresentação  
Fonte: Autora, 2019

Ver todo o preparo do café, do processo de colocar a água para ferver, colocar o filtro no apoio sobre a garrafa térmica e acrescentar o pó para filtrar até o momento que ele é ingerido e sente-se o gosto, deixando de ser somente uma prática ou um costume, mas um momento íntimo de contemplação consigo mesmo ou de socialização, considerando que isso é uma necessidade pessoal do ser humano, foram atividades testadas no momento de avaliação.

Um produto como uma cafeteira onde o usuário pode interagir com o objeto, sabendo que é sustentável e que ele participa de todo o processo de produção da bebida, é importante para o método, pois não se trata somente de contemplar como se faz com uma pintura já exposta, mas é



Figura 66 - Banca Examinadora  
Fonte: Autora, 2019

necessário a contemplação, o envolvimento como um todo antes da participação.

Tudo é pensado e refletido, como por exemplo, os produtos gerados e lembranças para presentear os ouvintes do trabalho e a banca com um café fresco preparado na hora, desde a montagem da mesa, os cafés espalhados pela sala e demais detalhes, todos foram feitos especialmente para o momento ainda na imersão ao tema proposto. Em busca de despertar os sentidos dos alunos, professores e visitantes que transitavam por ali e acabavam entrando na sala, devido ao cheiro da borra do café, preparado na noite anterior da defesa para que ela ainda pudesse estar fresca ao amanhecer, visto que o horário de apresentação era as 8 horas da manhã.

Primeiramente, a apresentação foi iniciada com um questionamento buscando uma reflexão, que relacionava o contexto, o mercado, o consumo e o estilo de vida atual, vindo posteriormente a introdução ao tema “*Slow Design*” citando um pouco sobre o movimento e o que foi escrito nesse trabalho. Depois, o pequeno fogão a gás foi ligado, seu som aquecendo a chaleira era inclusive parte do processo de apresentação, do qual foi necessário aumentar o tom da voz, para que todos conseguissem ouvir, enquanto o ruído exalado daquele pequeno objeto, esquentava a chaleira até o barulho da fervura da água. Ao mesmo tempo, enquanto esse processo acontecia, eram dados exemplos das etapas e explicada cada uma delas afim de demonstrar a fundo a metodologia. Juntamente com essa experiência de aguçar a audição e criar a expectativa do que aconteceria, era dosado o pó no filtro de pano conforme a autora achou ideal.

Ao pegar o café, moer, esquentar a água, jogar a água quente sobre o grão moído e perceber que dali exala um vapor com um cheiro peculiar, reconhecido no mundo inteiro. Sentir a textura do pó e ver a mistura da água com o café que só é possível perceber se for contemplado. Imaginar e poder realmente observar a velocidade que a água escoe sobre os minúsculos grãos, e depois pinga na garrafa para poder servir e sanar a curiosidade do gosto final. Se já experimentou vários cafés, você consegue distinguir os sabores relacionados ao preparo e não à qualidade do grão? Isso foi testado ao preparar os dois cafés ao mesmo tempo, ambos na mesma quantidade de pó, mas

que tinham suas características únicas dando um sabor especial para cara paladar.

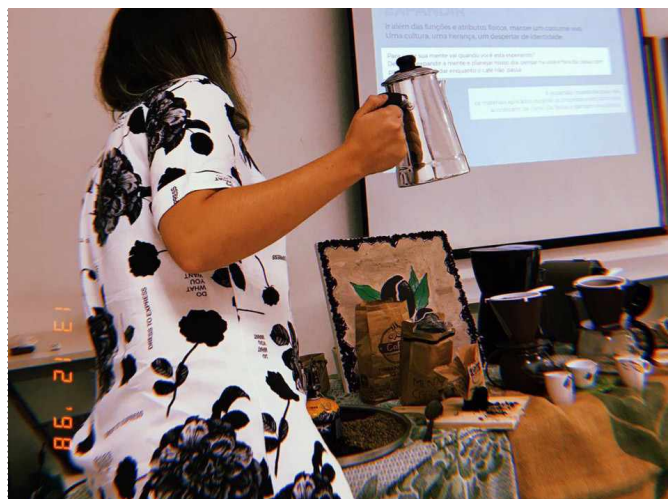


Figura 67 - Preparo do café

Fonte: Autora, 2019

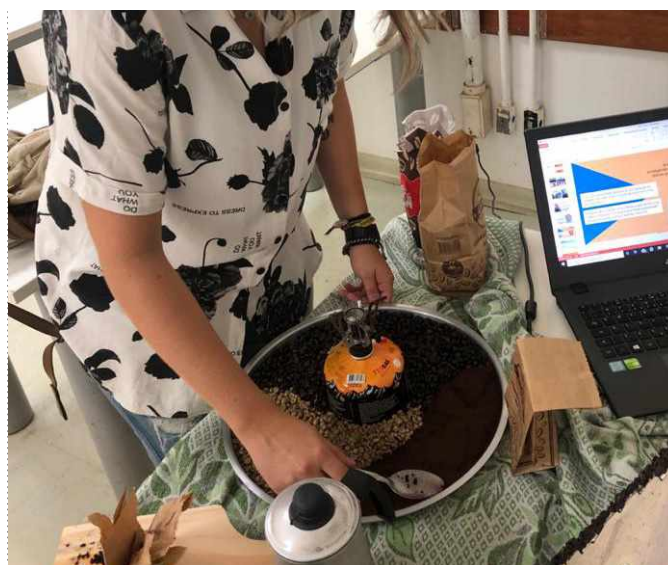


Figura 68 - Preparo do café

Fonte: Autora, 2019



Figura 69 - Preparo do café

Fonte: Autora, 2019

Incentivar os usuários a participarem é outra questão necessária para que a prática seja completa, afinal tem-se os consumidores que optam por realizar o ritual ao invés de apertar um botão. Como o caso da Raquel que participou

a entrevista, e que todos os dias prepara o café para compor a mesa de café da manhã e degustá-lo com sua família em uma participação coletiva, embora as vezes a participação é individual para um momento íntimo de reflexão. Esse modelo de envolve somente o indivíduo e o produto, ela acontecerá como o ritual de preparar o café, entrando no modo de contemplação.

Contudo, ela também pode ser de várias pessoas no processo independente da tecnologia utilizada no procedimento e de estarem em um mesmo local.

Na empresa Toribaté, trabalham várias pessoas até que o grão moído chegue na embalagem e passe para a mesa dos consumidores, embora seja raro que as pessoas se perguntem como aconteceu essas etapas para que o café chegasse até ali. A participação acontece em meio ao preparo do café ou na degustação no qual duas pessoas ou mais o fazem juntos.

Somente o tempo de uso pode proporcionar essa questão de evoluir e fazer com que o produto como o modelo tradicional da cafeteira tenha um apego sentimental, assim como a prática de ouvir vinis está retornando. A intenção não é estipular ou afirmar que o processo tradicional é o único processo correto, mas resgatar a cultura e aguçar os sentidos em meio ao automatismo de uma prática cotidiana e coletiva que acontece em muitos lugares do mundo.

A evolução como usuário se dá ao ganhar consciência do que está sendo gerado e se está ou não prejudicando o meio ambiente, da sobra da borra que poderá incentivar a compostagem, do descarte, da produção, da ação, da quantidade que é colocada, do ponto de fervura da água. Por outro lado, do ponto de vista do designer, deve ser questionado os processos que estão sendo criados para propor melhorias para a realidade considerando um conceito de bem-estar sociocultural e não mercadológico e que volte a ser um artista, que tem total concepção e noção do que está para ser criado.

É imprescindível que durante o ritual *slow*, todas as questões após tomadas, sejam revistas, reiniciando todo o método se necessário, sem a pressa de planejar e produzir, mas dedicando atenção aos estudos que envolvem a sociedade, o

meio ambiente e o homem, bem como os materiais e suas devidas cores e texturas por exemplo, para aproveitar todas as propriedades oferecidas, além de utilizar como diretriz a sustentabilidade.

Depois de pronto, os ouvintes participaram, tomando os cafés preparados, sentindo seus sabores diferentes resultando em uma conversa já avaliadora, a respeito deste.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tudo o que foi discutido nesse trabalho, são motivos para questionar e desafiar as suposições básicas da relação do homem com o meio em que vive, e no que o homem tem feito para minimizar e preservar esse meio. Quando inicia-se a prática seguindo o ritual do *Slow Design*, acontece a mudança no próprio indivíduo alterando a agilidade de projetar e a percepção projetual, para pensar e agir de forma mais consciente e criativa. O oposto do que é feito atualmente, quando designers são incentivados a criar produtos de rápida produção, que tem um curto período de vida e que será brevemente descartado, cujo objetivo é o de vender mais.

Na primeira etapa deste trabalho, foi inclusive idealizado uma cafeteira de processo manual, contudo, não caberia como objetivo de entrega sem antes trazer para discussão e informar sobre a metodologia e suas premissas. Partindo primordialmente à experimentação e vivência, para consequentemente questionar e iniciar uma etapa de idealização de algo material.

Questionar o projeto de um produto como a cafeteira e trazer a discussão a respeito da experiência que o produto oferece em contraponto com o meio tradicional, envolve questões culturais e cotidianas, é uma forma de chamar a atenção para “o que” e “como” as coisas estão sendo feitas enquanto diretrizes de vida e de projeto. Trazer de volta lembrança do indivíduo, fazendo ele questionar e refletir sobre uma parte da vida dele em que ele tinha tempo para fazer as coisas ou que ele participou com alguém, e conscientizá-lo para que ele possa perceber que isso ainda é possível ao levantar esse questionamento também para outras questões como: o estilo de vida, o consumo exacerbado, o aproveitamento dos sentidos como o cheiro, o som e o toque.

## REFERÊNCIAS

- ABIC – **Associação Brasileira da Indústria do Café**. Disponível em: < [www.abic.com.br](http://www.abic.com.br)> Acesso em: 21/11/2018
- ABRELPE – **Associação Brasileira de Associação Brasileira de Empresas de Limpeza Pública e Resíduos Especiais**. Disponível em < <http://abrelpe.org.br/>> Acesso em: 21/11/2018
- ARAÚJO, M. - **Engenharia e design do produto**. Lisboa: Universidade Aberta, 1995.
- AZUA, M. – “**Human Chair**”. 2002. Disponível em <<http://www.martinazua.com/>> Acesso em: 10/08/2018
- Beamer, E. et al -Butterfly Works. 2008. Disponível em <<http://www.butterflyworks.org>> Acesso em: 10/08/2018
- BONSIEPE, G. – **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blücher. 2011
- CARDOSO, R. -**Design para mundo complexo**. São Paulo: CosacNaify. 2012
- DESIGN, Slow – **About slow design**, 2010. Disponível em <[www.slowdesign.org/](http://www.slowdesign.org/)>. Acesso em: 25/02/2018
- EYTHÓRSDÓTTIR, K. - ‘**Chandelier**’. 2006. Disponível em: <<http://www.slowlab.net/chandelier.html>> Acesso em: 20/09/2018
- FERREIRA, A; NEVES, M.; RODRIGUES, C. - **Design e Artesanato: um projeto sustentável**. Redige. Issn 2179-1619. Volume 3.N.1.Abril, 2012. Disponível em <[https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/25911/1/2012\\_Artigo\\_Redige.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/25911/1/2012_Artigo_Redige.pdf)> Acesso em: 12/04/2018
- FINDELI, A. - ‘**Rethinking design education for the 21 st century**: Theoretical, methodological and ethical discussion’, Design Issues, vol 17, no 1, Winter, pp5-17. 2001
- FRANINOVIC, K. -**Recycled Soundscape**. 2003-4. Disponível em <<http://www.zero-th.org/RecycledSound.html>> Acesso em: 10/08/2018
- FREEPIK - Banco de Imagens. Disponível em: [https://br.freepik.com/fotos-gratis/xicara-de-cafe-preto-com-espaco-de-copia\\_5903841.htm#page=4&query=caf%C3%A9&position=23](https://br.freepik.com/fotos-gratis/xicara-de-cafe-preto-com-espaco-de-copia_5903841.htm#page=4&query=caf%C3%A9&position=23). Acesso em: 10/11/2019
- FUAD- LUKE, A. – **Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World**, Earthscan: London. 2009.
- FUAD- LUKE, A. - **Slow Theory: a paradigm for living sustainably?**. 2004
- FUAD-LUKE, A. - “**Slow Design”: A paradigm shift in design philosophy?**. Development by design, dyd02. Bangalore, 2002. <<https://carlosfiorentino.files.wordpress.com/2010/03/slow-des.pdf>>
- HAEG, F. - ‘**Edible Estates**’. 2005. Disponível em: < <http://www.edibleestates.org>> Acesso em: 15/09/2018
- HEIJDENS, S. - **Broken White-Blanc** Cassée. 2004 . Disponível em:<[http://www.simonheijdens.com/projects/Broken%20White/Broken\\_White-Simon\\_Heijdens-.pdf](http://www.simonheijdens.com/projects/Broken%20White/Broken_White-Simon_Heijdens-.pdf)> Acesso em: 15/09/2018
- HERING, B. G. - **Book Of Insppiration Slow Design**. Disponível em:< [http://studiolab.ide.tudelft.nl/diopd/wp-content/uploads/2014/12/Book\\_of\\_Inspiration\\_SlowDesign.pdf](http://studiolab.ide.tudelft.nl/diopd/wp-content/uploads/2014/12/Book_of_Inspiration_SlowDesign.pdf)>. Acesso em: 15/09/2018

HOINKIS, M. - **'Living With Things'**. 2005. Disponível em: < <http://livingwiththings.org/>> Acesso em: 28/09/2018

HONORÉ, C - **In Praise of Slowness: Challenging the Cult of Speed (Plus)**. HarperOne. 2005.

ILLICH, I. - **Energia e Equidade**, 1973 <<https://docplayer.com.br/5846227-Energia-e-equidade-ivan-illich-1973.html>> Acesso em: 10/05/2018

Itaú Cultural - Continuum - O desenho das idéias. 2008. Acesso em: 08/01/2020

JULIER, G. - **Political Economics of Design Activism and the Public Sector**, Nordes '11: The 4th Nordic Design Research Conference, Making Design Matter, School of Art and Design, Aalto University, Helsinki. (2011) Disponível: <<http://www.nordes.org>> Acesso em: 08/10/2018

JULIER, G. - **'An Uneasy Coalition of Economies: Design Activism and the End of the Welfare State'**, in Jané, C. (ed.), Design Activism and Social Change, Design History Society Annual Conference, Barcelona, Book of Abstracts. 2011.

JULIER, G -, **'Day 4: Reflections, Comments and More'** , Design Activism Social Change Conference blog, 2011. Disponível em: <<http://designactivismconference.wordpress.com/>> Acesso: 08/10/2018

LE ROY, L. et al - **The Time Foundation**. Disponível em: <<http://www.stichtingtijd.nl>> Acesso: 10/09/2018

LE ROY, L., **Eco-Cathedral**. 1982 Disponível em: <<http://www.eco-kathedraal.nl>> Acesso: 10/09/2018

LOHMANN, J – Disponível em: <<http://www.julialohmann.co.uk/>> Acesso em: 10/09/2018

MANZINI, E. - **Making Things Happen: Social Innovation and Design**. Design Issues: v.30 n.1, 2014

MAZE, R. - **Occupying Time: Design, technology and the form of interaction**, AXL Books, Stockholm, 2008.

MOCKBEE, S, (1998) **'The Rural Studio' originally published** in AD: Everyday and Architecture' republished 2008 by American Public Media. Disponível em: <[http://speakingoffaith.publicradio.org/programs/ruralstudio/mockbee\\_ruralstudio.shtml](http://speakingoffaith.publicradio.org/programs/ruralstudio/mockbee_ruralstudio.shtml)> Acesso em: 10/09/2018

OOSTERLING, H. - **Designature**. On the Eco-Relational Paradigm, Design Activism and Social Change., Design Histor Society Annual Conference, Barcelona, September 7-10, 2011. Disponível em <<http://www.historiadeldisseny.org/congress/pdf/35%20Oosterling,%20Henk%20DESIGNATURE%20ON%20THE%20ECORELATIONAL%20PARADIGM.pdf>> Acesso em: 17/04/2018

**P&Q Engenharia**. 2017. Disponível em: <<https://peqengenhariajr.com.br/>> Acesso em: 11/09/2018

PANTALEÃO, L. F. PINHEIRO, O. J - **A Função Estética Sustentável** em Stuart Walker: Design, Arte e Tecnologia. Transdisciplinar / Ateliers sur La contradiction. Saint- Etienne: École des Mines, PP. 1-10, 2014.,

PANTALEÃO, L. F. PINHEIRO, O. J. - **Conteúdo e Forma, Percepção e Expressão: O Ciclo Estético de Evolução da Natureza** In. Revista Brasileira de Expressão Gráfica (2) PP. 76-100, 2014.

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

PEYRICOT, O, - **Slow Rider'**. 2004.Disponível em <<http://www.olivierpeyricot.com/>> Acesso em: 04/04/2018

RAW NERVE - **'Life is Suite'**. 2006. Disponível em <<http://www.lifeissuite.co.uk/>> Acesso em: 04/04/2018

REID, M.- **A contribuição do design na motivação da prática do Slow Food**; Florianópolis, SC, 2014. 149 p.

**Relatório de Desenvolvimento Humano** – Passado, Presente e Futuro, 2001. Disponível em<<http://www.br.undp.org/content/dam/brazil/docs/RelatoriosDesenvolvimento/undp-br-rdh-pt-2001.pdf>> Acesso em: 05/04/2018

RÜTHSCHILLING, E.; ANICET, A. - **Slow Design de Superfície e Tecnologias Contemporâneas Aplicados na Moda**. Volume 11, n.21. 2018. ISSN 1982-615x. Disponível em: < [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwi6yfjJ34TfAhWBD5AKHT7SB0IQFjAAegQICRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.revistas.udesc.br%2Findex.php%2Fmodapalavra%2Farticle%2Fdownload%2F10698%2F7189&usg=AOvVaw37q0cNIPYWScxWH\\_xpnXK](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwi6yfjJ34TfAhWBD5AKHT7SB0IQFjAAegQICRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.revistas.udesc.br%2Findex.php%2Fmodapalavra%2Farticle%2Fdownload%2F10698%2F7189&usg=AOvVaw37q0cNIPYWScxWH_xpnXK)> Acesso em: 21/11/2018

RÜTHSCHILLING, E. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

RUTHSCHILLING, E; SANTOS, A. d. - **Design para consumo sustentável de roupas**. In: CIMODE, 2012, Guimarães. Proceedings CIMODE 2012, Guimarães: Escola de Engenharia - Universidade do Minho, 2012. p. 2432-2441. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/1822/29259>>. Acesso em: 30 out. 2017.

SILVA, S. M. A.; SILVA, T. B. P. - **Slow Design, Upcycling e Consumo**: O papel do design na cadeia produtiva. 7th Information Design Student Conference - Blucher Design Proceedings. 2015 – num. 2, vol. 2.

SLOWLAB. **Slow Research Lab**. 2006. Disponível em: <<http://www.slowlab.net/>>. Acesso em: 26/09/2018.

STRAUSS, C.; FUAD-LUKE, A.- **The slow design principles: a new interrogative and reflexive tool for design research and practice**. Changing the change. Torino, 2008. Disponível em: < [http://raaf.org/pdfs/Slow\\_Design\\_Principles.pdf](http://raaf.org/pdfs/Slow_Design_Principles.pdf)> Acesso em: 06/06/2018

**Tendências do Mercado de Cafés em 2017** – Disponível em<[http://consorciopesquisacafe.com.br/arquivos/consorcio/consumo/tendencias\\_do\\_mercado\\_cafe\\_2017.pdf](http://consorciopesquisacafe.com.br/arquivos/consorcio/consumo/tendencias_do_mercado_cafe_2017.pdf)> Acesso em: 15/11/2018

THACKARA, John. **Plano B**: O design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva, 2008.

Thorpe, A - **'Fast and slow knowledge,'** p232, in Eternally Yours Time in Design, Product Value Sustenance, Ed van Hinte, 010 Publishers, Rotterdam 2004. Acesso em: 07/06/2018

THORPE, A. - **'Design Activism'** . 2008-2012 Disponível em:<<http://www.designactivism.net>> Acesso em: 13/06/2018

THORPE, A. -**Better consumption or less consumption** - Battling surveys & reports.2013 Disponível em: <<http://designactivism.net/archives/788>> Acesso em: 03/04/2018

VICTORIA, I. C. M. - **Design de produto aplicado à cultura Slow**: Mobiliário Urbano Modular. Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKEwiRsOXesITfAhWEfpAKHcn4A8QFjABegQICBAC&url=http%3A%2F%2Frepositorio.ufsc.br%2Fbitstream%2Fhandle%2F123456789%2F181962%2FPCC%2520%2520Design%2520de%2520produto%2520aplicado%2520%25203%25A0%2520cultura%2520slow%2520%2520mobiliario%2520urbano%2520modular.pdf%3Fsequence%3D1&usg=AOvVawO2wcJyJMhBhOLAvdgu-D6>>. Acesso em: 16/04/2018

WHITELEY, N. - Design for Society - Reaktion Books, 1993.

