

Abordagens inventivas alternativas em demandas por produtos voltados a usuários animais não humanos em práticas veterinárias

**Gabriella Ribeiro da Silva e Araujo,
Luís Cláudio Portugal do Nascimento, Clara Mancini**

gabriellaaraujo@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/3054281432775380> **orcid** <https://orcid.org/0000-0001-6306-4536>

claudioportugal@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/2797773827825547> **orcid** <https://orcid.org/0000-0003-4586-1747>

clara.mancini@open.ac.uk

<https://research.open.ac.uk/people/cm476>

**Design para animais, design centrado em usuários animais não-humanos,
design não-antropocêntrico, animais exóticos, animais silvestres**

No que concerne ao campo profissional do design de produto centrado em animais não humanos, a abrangência e diversidade de seus possíveis usuários, cujas necessidades e características seriam tão abundantes quanto sua pluralidade, retrata os desafios de se projetar para espécies além da humana. No intuito de melhor compreender aspectos específicos deste universo ainda pouco estudado na academia do design, tem sido realizada uma pesquisa de doutorado como título “Estudo de reconhecimento do campo do design centrado em usuários animais não humanos”, do qual esta comunicação deriva. A partir da realização de visitas técnicas a clínicas veterinárias, zoológicos, lojas especializadas e eventos voltados para o segmento “pet”, bem como por meio de entrevistas com médicos veterinários e de observações diretas de situações práticas desenvolvidas no exercício de suas profissões, foi possível identificar um fenômeno peculiar a este segmento: a existência de artefatos e/ou soluções improvisadas criadas pelos próprios veterinários. Tais soluções apontam, em geral, para processos criativos de natureza indutiva com acentuado grau percebido de inventividade nessas tentativas de solucionar problemas de design, demandados por animais não humanos. Como exemplo, podemos mencionar o cenário da figura 1, fotografado por um dos respondentes. Dentre várias extrapolações das funções originais de diferentes artefatos (como fragmentos de mangueira de incêndio e tambor de plástico), o contexto retratado

Nível de pesquisa
Doutorado
Linha de Pesquisa
**Teoria e História
do Design**

ARAUJO, G. R. S.

Bacharel em Desenho Industrial pela Unopar (2010) e Mestre em Têxtil e Moda pela Eachusp (2016). Atuou como docente em Moda na FMU-SP (2018) e, atualmente, cursa o Doutorado em Design na Fau-usp (2018).

MANCINI, C.

Pesquisadora na The Open University, Reino Unido, onde fundou e lidera o Animal Computer Interaction Lab. É doutora em Knowledge Media pela The Open University, Reino, mestra em Gestão de Empresas Audiovisuais e Multimídia pela Associação Nacional da Indústria Cinematográfica e Audiovisual, Itália, e bacharel em Letras de Artes, pela Universidade de Pisa, Itália.

pela imagem ilustra o caso em que uma vaca debilitada se beneficia da nova função de “bolsa de soro e medicamentos” com o concurso de um galão de água mineral de 20 litros. De acordo com os resultados obtidos,



Figura 1 - Vaca debilitada em tratamento médico beneficiando-se de diferentes soluções alternativas desenvolvidas por veterinários, a partir da adaptação de artefatos originalmente próprios de outros domínios, tais como: tambor de plástico, fragmentos de mangueira de incêndio, e galão de 20 litros de água mineral

critérios como baixo custo, capacidade de armazenamento, possibilidade de esterilização, facilidade de sua obtenção e inexistência de outro produto industrializado projetado de acordo com as necessidades desta espécie de grande porte, seriam vantagens determinantes na escolha por esses recursos materiais alternativos. Muito além de sugerirem novos problemas a serem explorados e/ou solucionados no campo do design, a variedade de exemplos, recursos materiais, funções, espécies atendidas e padrões identificados nas maneiras e motivações que levaram à concepção destas soluções alternativas sugerem dinâmicas intrínsecas e relevantes à área do design centrado em animais não humanos. Nesse contexto, observou-se que a gama de artefatos de design voltados a espécies não humanas estaria relativamente mais restrita a espécies consideradas como “animais de produção” e, com ainda mais expressão, a espécies de “estimação”. Assim, em se tratando de um sistema de trocas comerciais regido, até então, por uma perspectiva sobretudo antropocêntrica, espécies com maior interação com seres humanos tenderiam a influenciar significativamente a demanda de mercado por tais artefatos, uma vez que o impulso de compra destes estaria sujeito a dinâmicas próprias da cultura humana. A partir da análise de exemplos como esse, foi possível concluir, entre outros aspectos, que determinados campos de conhecimento (como o do design e o da veterinária) poderiam, em certos casos, beneficiar-se de soluções propostas por outros domínios profissionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONSIEPE, G. *Teoría y práctica del diseño industrial*. 1st ed., Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

LÖBACH, B. *Design Industrial: bases para configuração dos produtos industriais*. Rio de Janeiro: Blucher, 2009.

Interaction Design Foundation. *What is User Centered Design?* Retrieved April 07 2023 from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>

IIDA, I. *Ergonomia: projeto e produção*. São Paulo: Blucher, 2016.

HELTON, W. *Canine ergonomics: the science of working dogs*. São Paulo: Taylor & Francis, 2009

NASCIMENTO, L.C.P.

Professor da Fau-usp, doutor em ensino do design pela New York University (1997), mestre pela École Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, Paris (1987), e bacharel em desenho industrial e comunicação visual pela Escola Superior de Desenho Industrial da Uerj (1983).

Innovative Alternative Approaches in Non-Human User Centered Product Design Demands in Veterinary Practices

**Gabriella Ribeiro da Silva e Araujo,
Luís Cláudio Portugal do Nascimento, Clara Mancini**

gabriellaaraujo@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/3054281432775380> **orcid** <https://orcid.org/0000-0001-6306-4536>

claudioportugal@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/2797773827825547> **orcid** <https://orcid.org/0000-0003-4586-1747>

clara.mancini@open.ac.uk

<https://research.open.ac.uk/people/cm476>

Design for animals, non-human user centered design, non-anthropocentric design, exotic animals, wild animals

In the realm of the professional field of non-human animal-centered product design, the vast scope and diversity of potential users, whose needs and characteristics are as abundant as their plurality, reflect the challenges of designing for species other than humans. In order to gain a deeper understanding of specific aspects within this area, which remains relatively underexplored in the academic discipline of design, a doctoral research study titled “A Recognition Study of the Field of User-Centered Design for Non-Human Animals”, from which this communication derives, has been developed. Through field research in veterinary clinics, zoos, specialized stores, and events catering to the “pet” sector, in addition to interviews with veterinarians and direct observations of practical situations encountered in their professional practice, a distinctive phenomenon within this domain has come to light: the existence of artifacts and/or makeshift solutions conceived by veterinarians themselves. These solutions often reflect creative processes of an inductive nature, marked by a perceived high degree of inventiveness in their endeavors to address design-related challenges presented by non-human animals. An illustrative case can be seen in the scenario depicted in Figure 1, captured by one of the study’s interviewees. Among various adaptations of the original functions of various artifacts, such as fragments of a fire hose and a plastic drum, the con-

Research level
Doctoral
Line of Research
**Design Theory
and History**

ARAUJO, G. R. S.

Bachelor's degree in Industrial design from Unopar (2010) and Masters degree in Textile and Fashion from Each-usp (2016). Worked as a teacher at FMU-SP (2018) and currently is a PhD student in Design at Fau-usp (2018).

MANCINI, C.

Clara Mancini is a research fellow at The Open University, where she heads the Animal Computer Interaction Lab. She holds a Ph.D. in Knowledge Media from The Open University, a Master's Degree in Management of Audiovisual and Multimedia Enterprises from National Association for Cinematic and Audiovisual Industry, and a Bachelor's Degree in Letters of Arts, from University of Pisa.

text illustrated in the image exemplifies a situation in which a debilitated cow benefits from the newfound role of a "drip and medication bag," facilitated by the use of a 20-liter mineral water container. Based



Figure 1 - Debilitated cow undergoing medical treatment benefiting from various alternative solutions developed by veterinarians, through the adaptation of artifacts originally belonging to other domains, such as a plastic drum, fragments of a fire hose, and a 20-liter mineral water container

on the findings, criteria such as cost-effectiveness, storage capacity, sterilizability, ease of acquisition, and the absence of industrially manufactured products tailored to the needs of this large species emerge as pivotal advantages influencing the selection of these alternative material resources. Beyond merely proposing new challenges to be explored and resolved within the realm of design, the diversity of examples, material resources, functions, served species, and the patterns inherent to the methods and motivations behind these alternative solutions suggest intrinsic dynamics that hold significance within the field of non-human animal-centered design. In this context, it is observed that the array of design artifacts targeting non-human species is relatively more restricted to species classified as “livestock” and, even more prominently, to “companion” species. Thus, within a commercial exchange system that has traditionally been governed by an anthropocentric perspective, species with greater human interaction are expected to exert a more significant influence on market demand for such artifacts, as the buying behavior for these is subject to dynamics embedded in human culture. The analysis of examples like the one presented herein has led to several conclusions, including the recognition that specific domains of knowledge, such as design and veterinary medicine, could, in certain cases, derive value from solutions proposed by other professional disciplines.

REFERENCES

BONSIEPE, G. *Teoría y práctica del diseño industrial*. 1st ed., Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

LÖBACH, B. *Design Industrial: bases para configuração dos produtos industriais*. Rio de Janeiro: Blucher, 2009.

Interaction Design Foundation. *What is User Centered Design?* Retrieved April 07 2023 from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>

IIDA, I. *Ergonomia: projeto e produção*. São Paulo: Blucher, 2016.

HELTON, W. *Canine ergonomics: the science of working dogs*. São Paulo: Taylor & Francis, 2009

NASCIMENTO, L.C.P.

Cláudio Portugal is a professor at Fau-usp. He holds a Ph.D. in Art Education from New York University (1997), a Master's Degree from École Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, Paris (1987), and a Bachelor's Degree in Graphic and Industrial Design from Uerj's Esdi (1983).