



VI Congresso de Pesquisa e Extensão da FSG
IV Salão de Extensão

<http://ojs.fsg.br/index.php/pesquisaextensao>
ISSN 2318-8014



DIFERENTES VISÕES SOBRES OS ATUAIS CAMINHOS E HABILITAÇÕES DO DESIGN NO BRASIL

Thiago Tertuliano Pereira de Andrade^a, Ericki Gutierrez^{a*}, Samanta Vanz^a, Carla Souza^a, Thais Boeira Neves^a

a) FSG Centro Universitário

Informações de Submissão	Resumo
<p>*Me. Ericki Gutierrez (Orientador) Endereço: Rua Os Dezoito do Forte, 2366 - Caxias do Sul - RS - CEP: 95020-472</p> <hr/> <p>Palavras-chave: Design, Brasil, Futuro, Design Livre, Habilitações, Áreas.</p>	<p>Este artigo tem como finalidade observar e discutir sobre a área do Design e seu futuro. A partir do ponto de vista de dois livros com diferentes visões sobre o assunto: O futuro do Design no Brasil, de João Carlos R. P. da Silva, e Design Livre, publicação do Instituto Faber-Ludens. O artigo em questão tem como objetivo cruzar os assuntos e tecer comentários sobre o campo do design e sua habilitações e quais são as perspectivas para o seu futuro, mais voltado para o cenário brasileiro.</p>

1 INTRODUÇÃO

Quanto mais nos aprofundamos no design descobrimos coisas novas sobre ele, e apesar de ser algo muito além da parte visual, ainda existe muita discussão do que faz ou não faz parte do design. Tendo isso em mente a proposta deste artigo é analisar dois pontos de vista diferentes, e compará-los a fim de criar uma opinião própria sobre o tema. Essa análise nos ajudará a nos aprofundarmos mais nesta área tão nova em comparação a outras áreas. Entre dúvidas e incertezas, compreender esses pontos de vista pode mudar o nosso pensamento sobre o que é e o que não é design.

Para essa comparação foram utilizados dois livros, cada um com suas particularidades sobre o que engloba a disciplina do design. Falaremos primeiro sobre o livro **O Futuro do Design no Brasil**, de organização de João Carlos R. P. da Silva,

publicado em 2012; e em seguida falaremos sobre o livro **Design Livre**, publicação conjunta do Instituto Faber-Ludens, também do ano de 2012.

O FUTURO DO DESIGN NO BRASIL

Neste livro vemos uma visão sobre o design mais limitadora. Nos mostra que na atualidade o termo “design” está sendo banalizado, tanto por falta de conhecimento, quanto pelo fato de não ser uma profissão que requer uma licença/qualificação e também por não designar uma carreira única. O autor aponta que cada dia mais ampliam-se as possibilidades de habilitações dentro do design, mas sem nenhum tipo de especificação regularizada, tornando o uso indiscriminado do termo “design”. Através de autores nos aponta que o design compreende “a materialização de uma ideia em forma de projeto e, portanto, em produto industrial passível de produção em série.” (Löbach, 2001, p.22). E segundo Dorfles, o que se exige para poder considerar que um objeto pertença ao design é: sua fabricação em série, a produção mecânica e a presença no objeto de um quociente estético, devido ao fato de ter sido submetido a sucessivas intervenções manuais (Dorfles, 1990). O livro defende então que, para se obter um produto de design, é necessário um projeto baseado em metodologias que propiciem atingir objetivos preestabelecidos. Assim o design não se limita apenas ao desenho, o desenho é somente um aspecto dele.

Quanto ao ensino do design o livro nos relata que o modo como ele foi implantado no Brasil estabeleceu um distanciamento crescente entre a profissão e as necessidades do mercado. A principal referência para o modelo de ensino no design no Brasil foi a Hochschule für Gestaltung (HfG, Escola Superior da Forma), em Ulm, na Alemanha. E segundo Wollmer (2005), embora essa escola fosse criada nos moldes da Bauhaus, inseriu inovações importantes, principalmente em relação a metodologias projetuais, como, a reflexão, a análise, a síntese, a fundamentação e seleção, que se tornaram primordiais, em detrimento do ensino artístico. Relata também que, apesar de se perceber uma crescente aproximação entre a teoria e a prática, ainda podem ser observadas muitas deficiências no campo do ensino e design no Brasil. Como mostra o fato do número de mestres e doutores na área ser muito pequeno, e que o corpo docente está carente de estímulos, apoio e recursos para sua formação pedagógica. Ainda são

poucos os centros de pesquisas e informações, a bibliografia especializada e atualizada disponíveis na nossa língua no cenário nacional (De Paula et al., 2010).

O livro defende também que apesar do design ser mais ligado às condições tecnológicas do que a alguma ética social em particular, o design pode ser uma ferramenta de desenvolvimento social, podendo contribuir para áreas da educação, saúde, moradia, transporte e cultura, entre outros. Defende que há muito a construir, modificar e melhorar, e que as tecnologias modernas trazem ao design a possibilidade e a responsabilidade de desenvolver produtos que contribuam para essas áreas citadas e muitas outras áreas nos contextos político, econômico e social.

O livro nos mostra também como há ainda um grande lapso entre o modo como designer é visto pelo meio corporativo, e como ele vê a si mesmo. Apontando que para o meio corporativo, o designer é um técnico industrial, e sua permanência depende de sua capacidade de maximizar o lucro da empresa. Já os designers se percebem como detentores de um meio para transformar e aperfeiçoar o mundo com vistas à qualidade da vida humana.

Ele conclui sua formação de opinião nos evidenciando que o design vem mostrando sua importância nos últimos tempos, mas no entanto, há uma banalização do termo para descrever qualquer atividade de cunho estético, onde o design seria apenas um fator determinante da beleza do produto, enquanto seus outros aspectos seriam considerados por outras áreas como o marketing e a engenharia. Enfatiza também que é essencial considerar todos os interesses reais por trás da atividade, pois sem eles todas as manifestações são puramente ideológicas. Ele defende a regulamentação da profissão e a aplicação de novas políticas e práticas comerciais para definir as competências e o papel do designer no futuro e para definir também os patamares sobre os quais o futuro da profissão será construído.

DESIGN LIVRE

Já neste livro somos levados a ter uma visão mais aberta para o design, tanto sobre suas habilitações quanto sobre a “abertura” dos projetos em si. Esta abertura seria feita através do making-of do projeto, seria mostrar todo o processo do projeto para saber o porquê dele ter sido feito daquele jeito, naquela forma, com aquele material, saber todos os motivos que levaram a decisão final, mostrando todos os detalhes do

processo, sem segredos. E a proposta do livro é de transformar o making-of em parte integral do produto. A ideia por trás da divulgação do processo seria para o que o produto possa ser continuado por quem deseje. O livro visa a proliferação de projetos livres e abertos, promovendo a inovação social.

Com isso em mente eles começam já com o making-of do livro, explicando como foi todo o processo da criação do mesmo, feito de forma totalmente colaborativa e focada utilizando a metodologia Book Sprint (booksprints.net). O projeto está licenciado por Creative Commons 3.0 (CC BY-SA), arquivos categorizados com esta licença podem ser usados para fins comerciais, podem ser alterados, só que o crédito é obrigatório, identificando o autor do arquivo base, e todo material produzido a partir de algum arquivo categorizado com essa licença precisa ser distribuído (inclusive comercialmente) do mesmo jeito (também como CC BY-SA), permitindo que outras pessoas utilizem e disseminem esse tipo de licença.

Um dos pontos que o livro aborda é como quase tudo virou design, estratégias de negócio, organização de informações, decoração de ambientes, cortar cabelo... E a proposta do livro é de ao invés de tentar conter o alargamento e censurar a utilização do termo “design” para qualquer coisa que não seja um projeto profissional, é ajudar a compreender porque as pessoas estão se apropriando do termo e potencializar o que elas podem fazer com isso. Ele propõe que um dos motivos do termo “design” estar se expandindo é porque o próprio Design como área de conhecimento humano esteja também se expandindo. O design está sendo entendido como uma das áreas capazes de lidar com a complexidade da vida moderna.

O Design Livre, vem como uma iniciativa brasileira de aplicação do “open design”, que apareceu pela primeira vez em 1999, que seria o design cujos criadores permitem sua livre distribuição e documentação, além de modificações e derivações. Os seus autores, da ONG Open Design Foundation, vislumbraram um caminho para promover um método alternativo para o design e o desenvolvimento de tecnologia, a partir da livre troca de informações sobre design.

A definição dada pelo livro é que o “Design Livre é um processo colaborativo orientado à inovação aberta.” (p. 29). Apesar de terem isto como puro pleonismo, porque todo o processo de design é “colaborativo”. Não existe produção “individual” desligada da sociedade. Todo design é aberto em algum nível, pois para ser consumido, acessado, tocado, usado ele precisa ser “visível” em alguma parte. O que pode ser

“escondido” é a maneira de fazê-lo. O foco do Design Livre não é apenas que o resultado seja aberto, mas que a colaboração esteja integrada no processo.

E para uma efetiva participação de outros colaboradores num processo de design, além da própria experiência prévia, o livro apresenta três categorias de conhecimento geral de design definidas por Joan Ernst van Aken: o conhecimento de objeto, o conhecimento de realização e o conhecimento de processo. E como cita o livro “os objetos, obviamente, só oferecem os conhecimentos de objeto. São necessários meta-objetos, coisas que nos ajudem a entender os objetos.” (p. 73). E a partir dessa ideia uma proposta do Design Livre é abrir essas meta-coisas para o aprendizado, adaptação, colaboração e subversão; criar suas próprias ferramentas de trabalho à partir do próprio trabalho. Com esse entendimento o livro nos leva a refletir sobre a inovação “É preciso saber o que é normal para ser inovador. Não é uma questão de pensar fora da caixa; inovação é repensar a caixa.” (p. 76). No caso do Design Livre pensar a caixa é repensar o design. É ir do design ao metadesign: o design do design.

O livro nos leva a duas grandes teorias no Brasil sobre metadesign. A primeira é de Dijon de Moraes, que propõe no livro *Metaprojeto* (2010), que o estudante de Design faça um estudo preparatório antes de iniciar o projeto, levantando todas as informações necessárias para um projeto consciente das possibilidades. O metaprojeto seria como uma fase anterior e separada do projeto. A segunda é de autoria de Caio Adorno Vassão no livro *Metadesign* (2008), onde ele coloca a questão do Metadesign numa perspectiva abrangente, como a tendência geral de formalização da sociedade. E em sua tese sobre *Arquitetura Livre*, ao invés de abordar o Design como um processo abstrato ou uma habilidade do indivíduo, Caio desenvolve a noção de projeto coletivo. Isso torna suas ideias muito mais interessantes para fundamentar projetos em grupo como atividade pedagógica. E esta tese sobre *Arquitetura Livre* é uma das principais referências para o Design Livre. Quando o designer trabalha sozinho, sua reflexão sobre o Metadesign acontece em seus pensamentos, e quando o projeto é em grupo, o Metadesign se torna mais visível: ele é obrigado a verbalizar, escrever ou expressar de alguma forma sua reflexão para participar do processo.

A discussão sobre Design Livre surgiu no contexto das atividades pedagógicas do Instituto Faber-Ludens, a proposta foi utilizar o Design Livre como uma pedagogia. Três pontos foram considerados fundamentais: 1. Desenvolvimento da autonomia do

estudante; 2. Interação com outros estudantes; 3. Desenvolvimento das capacidades e habilidade do estudante através do contato com novas ferramentas de trabalho. Estes pontos são de extrema importância para um método de aprendizado, porque através da autonomia no ensino, o estudante constrói o seu próprio conhecimento e o professor tem um papel mais de mediador do conhecimento, dialogando e polindo ideias, para assim o estudante ter a verdadeira posse do que ele aprende. O aprendizado é não linear. O aluno pode formular a sua curva de aprendizado conforme sua necessidade, sem ficar preso a um fluxo de atividade e etapas que exigem uma sequência. Assim ele mesmo pode gerenciar seu aprendizado. Por fim o objetivo da Pedagogia do Design Livre é o de propor um modelo de educação mais horizontal, de troca de experiências. O professor não precisa ficar cobrando que o aluno siga à risca o currículo proposto, mas sim auxiliar o aluno na sua busca pelo conhecimento.

Outro ponto abordado pelo livro é como a tecnologia atualmente é vista: se não como única, como principal vetor da mudança social. No entanto ela é apenas uma das possibilidades do ser humano, se tivermos esse tipo de visão estaremos perdendo a oportunidade de desenvolver outras habilidades humanas, como o amor, a arte e a espiritualidade. O que se vê atualmente é que “raptaram a esperança de um mundo melhor, embalaram e veicularam com um processo de compra.” (p. 102). E o Design Livre quer trazer de volta esta esperança por uma sociedade melhor, mas realizada por sujeitos autônomos. Por isso, o Design Livre vem nos lembrar que todo design é político. Tem efeito na vida social, modifica a percepção de realidade. “Fazer design é fazer escolhas que interferem na vida das pessoas, de maneira impactante.” (p. 103). E com isso o livro afirma que os cidadãos devem ter o direito a poder influenciar e decidir sobre o que interfere em suas vidas.

Esta liberdade que o Design Livre defende aplicada ao projeto, não é a liberdade do designer, mas a liberdade do usuário de projetar enquanto se usa, de ser também um designer: permite que cada um se veja como autor do uso que faz dos objetos e interfaces a sua volta. No Design Livre, a proposta é que os projetos sejam reprojetoados espontaneamente, num processo de remixagem cultural contínua. É como o livro define “um canibalismo cultural: utilizar projetos anteriores para desenvolver o seu.” (p. 106). A vantagem nesse método é que uma ideia que poderia ser esquecida pode ganhar uma segunda vida pela apropriação por um novo projeto, reconceitualizando-a em novos contextos. Não se trata apenas de disponibilizar arquivos fontes de projetos gráficos, ou

modelagens 3D, trata-se de difundir o conhecimento em design, tendo como primeiro passo a abertura do processo de design, permitindo que outras pessoas intervenham no projeto, e talvez aprender algo de útil para seus próprios projetos. Esta abordagem tenta nos mostrar que podemos ser agentes, e não só observador, de toda essa cultura material.

Para concluir o livro nos mostra que o Design Livre seria a necessidade de repensar o design frente às transformações dos sistemas de produção e consumo ocorridas recentemente pela disseminação de ideologias liberais e tecnologias da informação. E pensando em como estruturar essa prática de design, os autores nos propõem as seguintes liberdades para o Design Livre (p. 122, 123):

- A liberdade de aprender a usar. Independente de um uso proposto ou esperado no projeto aberto que for consultado.
- A liberdade de estudar e reproduzir o processo que gerou o produto. Consultar a documentação das decisões de design, os arquivos-fonte.
- A liberdade de colaborar com o processo, inclusive modificando o mesmo. Alterar qualquer parte de um processo.
- A liberdade de aprender a fazer. E produzir e reproduzir.

O DESIGN PARA O FUTURO

Entrelaçando essas duas perspectivas apontadas por estes livros podemos ver como o design atualmente é um campo que gera muitas opiniões, que ao meu ver não se excluem totalmente, mas geram uma melhor compreensão do todo. Quanto ao principal ponto abordado aqui, que seria a resposta à pergunta: O que faz parte do design? Vemos que o primeiro livro define as habilitações do design apenas o que produz um produto baseado em metodologias que propiciem atingir objetivos preestabelecidos. Já o segundo nos leva a conclusão de que hoje tudo está sendo denominado como design porque o Design à medida que vai se expandindo está se tornando umas das áreas capazes de lidar com a complexidade da vida moderna. E ainda propõe que ao invés de tentar censurar a utilização do termo para qualquer coisa que não seja um projeto profissional, devemos potencializar o que as pessoas podem fazer com isso. Isso seria possível através do Design Livre, que visa que os projetos de design sejam

compartilhados em sua íntegra para ser adaptados e modificados de acordo com a demanda de cada usuário/consumidor que teria a liberdade para fazer essa mixagem.

Outro assunto abordado, apesar de em diferentes formas, nos dois livros foi quanto ao ensino do Design. O primeiro livro nos faz um relato sobre como foi implantado o ensino do design no Brasil, e o que está sendo visto atualmente. Relatando que a sua forma de implementação acabou criando um distanciamento entre a profissão e as necessidades do mercado. E apesar da atualidade ter aproximado a teoria à prática, ainda existem deficiências no ensino acadêmico, relatado por fatos como o número de mestres e doutores na área que ainda é muito pequeno, a falta de estímulos e apoio para a formação pedagógica, e por serem poucos os centros de pesquisa, as bibliografias especializadas e atualizadas na nossa língua. Já o segundo livro nos fala sobre o ensino através da Pedagogia do Design Livre, que tem por objetivo propor um modelo de educação mais horizontal, de troca de experiências entre aluno e professor, através da autonomia do aluno na construção do seu conhecimento e do professor atuando mais como um mediador do conhecimento e polindo ideias. O professor não precisa ficar cobrando o aluno, mas sim auxiliando ele na busca do conhecimento.

Algo que os dois livros abordam é como o design não é algo ligado apenas a tecnologia, que o design pode e deve ser usado para o desenvolvimento social, político e econômico da nossa sociedade. Enquanto o primeiro livro nos diz que as novas tecnologias trazem ao design a possibilidade e a responsabilidade de desenvolver produtos que contribuam para as áreas públicas como educação, saúde, moradia, transporte e cultura nos contextos político, econômico e social; o segundo livro nos fala que através de novas tecnologias e do design podemos fazer escolhas que interferem de forma impactante na vida das pessoas, e por isso os cidadãos devem ter o direito a poder influenciar e decidir sobre o que interfere em suas vidas, como verdadeiros agentes ativos no desenvolvimento da sociedade.

Após toda essa reflexão, algo claro através dos dois livros é que o design é uma área de muitas possibilidades e em constante evolução. A proposta do Design Livre é ousada em relação ao mercado brasileiro, esta ideia do usuário (e outros designers) entender o processo e da possibilidade de até mesmo alterar o resultado do projeto é algo que altera a lógica de consumo da nossa sociedade, por ser necessário um grande conhecimento e instrução para o sucesso da sua aplicação, pelos fatores sociais e econômicos. Seria necessária uma grande mobilização sociocultural para todos os

envolvidos entenderem o conceito de colaboração e a sua aplicação numa sociedade cada vez mais individualista.

Além do que a maioria dos projetos de design estão ligados a empresas, que em sua maioria visam o lucro, e seria um grande desafio modificar este pensamento para abrir todo o processo de criação de um projeto, muitas empresas teriam medo de mostrar a “formula secreta” dos seus processos, temendo perder o seu produto para a concorrência, algo que podemos relacionar com a questão das patentes, em que vemos hoje em dia empresas patenteando quase todo o tipo de coisa para terem a posse de algo e assim poderem de alguma forma sobreviver a esse mundo de inovação. Existem porém empresas com visões abertas e colaborativas, e imaginar uma sociedade com esse vínculo colaborativo como uma parte intrínseca do seu funcionamento é uma perspectiva cada vez mais viável; o design tem um papel de extrema importância para criar essas mudanças na sociedade, alinhado com um grande nível de colaboração entre várias áreas para produzir esse enfrentamento ao atual sistema social.

Todas as pessoas deveriam ter o entendimento do design e das possibilidades que ele traz para a sua vida, mas entre difundir a ideia e ter ela aplicada existe um grande caminho, por isso acreditamos que o design deva ser desenvolvido por pessoas capacitadas e com repertório para uma aplicação eficaz dos seus objetivos. Porque apesar de desejarmos uma sociedade colaborativa, não podemos alcançar nenhum objetivo sem mudar a mentalidade da sociedade através da educação e da difusão do design enquanto disciplina científica séria e imprescindível.

6 REFERÊNCIAS

CREATIVE COMMONS - ATRIBUIÇÃO-COMPARTILHA IGUAL 3.0 BRASIL (CC BY-SA 3.0 BR) Disponível em: <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/br/>> Acesso em: 16 jun. 2018.

DORFLES, G. **Introdução ao desenho industrial**: linguagem e história da produção em série. Tradução de Carlos Aboim de Brito. Lisboa: 70, 1990.

INSTITUTO FABER-LUDENS. **Design Livre**. São Paulo: Clube dos Autores, 2012.

JOÃO CARLOS RICCÓ PLÁCIDO DA SILVA... [et al.]. **O futuro do Design no Brasil** - São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

LÖBACH, B. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

PAULA, A. J. F. D. et al. **Breve história e análise crítica do ensino do design no Brasil**. Convergências, Castelo Branco, v.5, junho de 2010.

WOLLNER, A. **Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil**: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: Cosac &Naify, 2005. 112p.