

NATUREZA E CONCEITO DE DESIGN

Rita Maria de Souza Couto
MS em Educação - PUC-Rio
Departamento de Artes - PUC-Rio

Design - Arte - Ciência - Conceituação de Design
Design - Art - Science - Design Concept

Sumário

Através do mapeamento da relação triádica Design-Ciência-Arte, a autora discute alguns aspectos da natureza do Design e, em seguida, aborda a problemática de conceituar o Design, mostrando uma série de opiniões sobre ambos os assuntos.

Abstract

The author addresses the triadic relationship between Design, Science and Art, to discuss some aspects of the Design nature and, later on, focuses the problematic of developing the concept of Design, showing a series of opinions about both the subjects.

PEQUENA DIGRESSÃO SOBRE NATUREZA E CONCEITO DE DESIGN

O Design é uma atividade relativamente nova, não apenas no Brasil, mas em todo o mundo. Em consequência disto, o Design oferece um largo campo de estudo e pesquisa. Podemos dizer que as informações sobre este ramo de atividade, contidas nos livros, apostilas, anais de congressos, revistas, dissertações e teses, ainda são escassas, mesmo se considerarmos o panorama mundial. No Brasil, esta escassez é ainda mais acentuada, pois aqui o ensino dos métodos e das técnicas de Design vem sendo sistematicamente realizado somente a partir de 1964, ano em que foi fundada a Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI, no Rio de Janeiro.

Existem pelo menos duas áreas distintas que, para efeito de reflexão e pesquisa, têm que ser consideradas ao se estudar o Design: a da prática profissional e a do ensino. Cada uma destas áreas pode ser abordada sob diferentes ângulos teóricos e práticos de interesse: antropológicos, históricos, filosóficos, psicológicos, sociais, econômicos, políticos e culturais, entre outros.

No presente artigo discutirei aspectos da natureza do Design, através do mapeamento da relação triádica Design-Ciência-Arte. A seguir, abordarei questões relacionadas com a conceituação de Design, com vistas a exemplificar a diversidade de opiniões existente sobre o assunto.

Design, Arte e Ciência

A tentativa de entender o que caracteriza o Design como atividade ou como área de conhecimento, tem conduzido a discussões de variadas ordens: conceito de Design, questões metodológicas em Design, natureza do Design, entre outras tantas.

Quando se trata de conceituar o Design, o questionamento sobre sua natureza, tanto como corpo de conhecimento, quanto como campo de atividade, remete invariavelmente ao trilema: Onde inscrever o Design? Na esfera da Arte, na esfera da Ciência ou em ambas?

Vários são os autores que já trataram desta relação, enriquecendo com a diversidade de seus pontos de vista a discussão. Não faz parte do escopo deste trabalho realizar um levantamento exaustivo sobre este assunto, contudo, como introdução ao problema de conceituação do Design, serão trazidas algumas idéias sobre esta questão.

Gui Bonsiepe (1978), designer alemão e um dos pioneiros na reflexão sobre o Design no Brasil, ao tratar de questões metodológicas em Design, diz que o auge da metodologia projetual nesta área teve lugar na década de 60, quando constatou-se o relativo subdesenvolvimento e atraso

da atividade projetual em Design, quando comparada à de outras atividades humanas, sobretudo nas áreas técnico-científicas.

Sob a luz de algumas disciplinas científicas, foram estruturadas metodologias diversas, que tenderam a separar o Design da esfera das Artes e aproximá-lo da esfera da Ciência, da atividade científica. Inicialmente, foram utilizadas contribuições da Teoria dos Conjuntos, Teoria dos Sistemas, Teoria da Informação e Teoria da Tomada de Decisões. Mais tarde, incorporaram-se disciplinas como Psicologia e Psicanálise, entre outras.

Bonsiepe continua sua abordagem crítica chamando a atenção para o fato de que existe uma diferença fundamental entre Ciência e Arte. Segundo este autor, Design não é nem será uma Ciência; não é nem será Arte, o que não exclui, entretanto, a existência de interações contrutivas entre Design e Arte e entre Design e Ciência.

Diz ainda Bonsiepe, que tendemos a confundir Design com Ciência, em virtude de existirem algumas analogias entre o processo de projeto e o processo de investigação científica: a formulação de uma hipótese científica corresponde, no âmbito do projeto, ao anteprojetado, como tradução de uma série de requisitos funcionais, tecnológicos, econômicos, sociais e culturais em uma proposta de projeto em Design. O anteprojetado seria uma espécie de resposta tentativa, cuja validade será demonstrada posteriormente.

No que diz respeito à relação do Design como Arte, é ainda Bonsiepe que diz ser conveniente assinalar igualmente que não há justificativa para a interpretação do Design como uma atividade artística, supostamente intuitiva. A Arte, em suas diversas manifestações pode representar os arquétipos hegemônicos da experiência estética, mas não pode pretender exclusividade. O autor defende a idéia de que o submundo do Design está ligado ao mundo da estética, mas não necessariamente ao mundo da Arte.

O fato de situar-se a prática do designer, para muitos autores, entre os enfoques sistemáticos e os enfoques intuitivos, tem contribuído significativamente para ampliar o mal entendido sobre a natureza do Design. A definição do designer como 'caixa preta' ou 'caixa transparente' servem para exemplificar esta questão. Christopher Jones (1976), estudioso da questão da metodologia em Design, situa o designer 'caixa preta' como um mágico, capaz de intuitivamente equacionar questões e resolver problemas sem explicitar o processo utilizado para tal. O designer 'caixa transparente', por outro lado, se apresenta como um sujeito absolutamente racional e sistemático, capaz de explicitar, passo a passo, o método utilizado na resolução de um determinado problema.

A oposição entre os enfoques intuitivo e sistemático remete à dualidade '*styling*' e 'função'.

Cláudio de Freitas Magalhães (1994), designer, mestre em Engenharia de Produção e professor do curso de Desenho Industrial da PUC-Rio, ressalta que o *'styling'* traz a aura do artista individualista, do processo livre, do produto expressivo e espontâneo. O enfoque da função, exige exatidão, um processo de projeto controlado e previsível. A existência desta dualidade, dentro do campo de atuação do designer, reforça a percepção do Design ora como Arte, ora como Ciência e corrobora a opinião de Bonsiepe, vista acima.

Para Wolfgang Jonas (1993), professor do Departamento de Design da Universidade de Bergische, Alemanha, a relação entre Design e Ciência é um tema que tem sido pautado por grande ambivalência. De um lado, estão os que defendem a idéia de que o Design tem caráter científico. Do outro lado, situam-se os que procuram diferenciar *'descoberta'* em Ciência e *'invenção'* em Design, entre *'pesquisa de fatos'* e *'criação de fatos'*. Jonas mostra, contudo, que desde o início dos anos 80 tem havido por parte dos estudiosos da área uma espécie de consenso: o Design pode ser objeto de estudo à luz da Ciência, mas ele não pode ser visto ou estabelecido como tal. Design é um processo em ação, direcionado a um objetivo determinado, enquanto que a Ciência objetiva a criação de conhecimento.

A relação entre Design e Arte foi também discutida por Albert Alessi (1992), designer italiano de renome internacional, que tratou desta relação em contraponto não com a Ciência, mas com a tecnologia e o mercado. Segundo este autor, podem ser definidas duas abordagens principais para o Design, diferentes e até certo ponto contraditórias. A primeira delas apresenta o Design vinculado ao sistema industrial de produção em massa, como uma ferramenta de tecnologia e mercado. Esta visão restritiva do Design relega-o ao plano de ferramenta tecnológica, que ajuda a indústria a produzir mais e ao plano do marketing, que ajuda a indústria a vender mais.

Por outro lado, dentro da segunda abordagem o Design tende para a Arte e para a Poesia. Alessi diz que, em nossa sociedade, os objetos tornaram-se um importante canal de comunicação, através do qual os indivíduos expressam valores, *status* e personalidade. Cada vez mais as pessoas compram objetos pelo prazer intelectual ou espiritual. Objetos utilitários que incorporam Arte e Poesia não são usados, necessariamente, na sua função primária, mas para outros usos e por outras razões. A sociedade, segundo Alessi, tem grande necessidade de consumir Arte e Poesia e esta necessidade não pode ser satisfeita apenas pelas formas estéticas clássicas que são oferecidas pela Arte, em museus, e pela Poesia, em livros.

O Design, para Alessi, tende a tornar-se uma disciplina criativa global que propiciará o nascimento de objetos totalmente novos, de coisas destinadas a serem valorizadas de forma diferente do valor de uso ou de troca. Esta disciplina seria responsável pela transformação de um

imenso potencial criativo em objetos reais e virá ao encontro do crescimento dramático da necessidade de Arte e Poesia na sociedade.

Ampliando um pouco mais o foco de discussão em torno da tríade Design-Arte-Ciência, valho-me da análise realizada por Ernest Eder, professor do Departamento de Engenharia Mecânica do Royal Military College do Canadá, quando discutiu as relações entre projeto em Engenharia, Arte e Ciência.

Instigado pela constatação de que a Engenharia é, muitas vezes, olhada como uma profissão criativa, Eder se propõe a discutir as relações entre Projeto de Engenharia (*Engineering Design*), Arte e Ciência, assim como as implicações da criatividade sobre a atividade de projeto.

Dissecando a clássica questão ‘Projeto em engenharia é uma arte ou uma ciência?’, o autor conclui que existe um problema básico de formulação nesta questão. Eder mostra que o artigo indefinido ‘uma’, usado antes das palavras ‘arte’ e ‘ciência’ indica que seríamos capazes de distinguir, respectivamente, entre ‘arte em geral’ e ‘uma determinada arte’ ou entre ‘ciência em geral’ e ‘uma determinada ciência’. O autor discorda desta possibilidade de categorização tanto da Arte como da Ciência. Ele lembra que as fronteiras entre os vários campos da Arte e entre os vários campos da Ciência, na maioria das vezes são difusas e em muitos casos os campos se sobrepõem.

Por exemplo, diz Eder, muitos artistas pertencem a várias escolas ao mesmo tempo e podem mudar de estilo várias vezes durante a vida artística. Diferentes técnicas também podem ser usadas por um artista, algumas vezes, ao mesmo tempo. Por outro lado, no campo de Ciência, qualquer tentativa de categorização estabelecerá fronteiras que poderão ser mudadas na próxima tentativa de categorização, por causa de mudanças nas tecnologias e nos conhecimentos disponíveis.

Eder mostra que o emprego da conjunção ‘ou’, naquela clássica pergunta, é também inadequado, porque indicaria uma alternativa, uma exclusão, uma polarização entre uma coisa e outra. Diz o autor, que o projetista usa tanto Arte quanto Ciência. Na sua opinião, esta aparente dualidade é apenas uma maneira conveniente de classificar partes constitutivas da aparência. A realidade, em qualquer situação, jaz em algum ponto sobre o contínuo entre os dois extremos, que são os conceitos puros de Arte e de Ciência.

Na minha opinião, as reflexões de Eder aplicam-se perfeitamente a qualquer ramo do Design.

Em particular, as reflexões sobre a impossibilidade prática de categorização de Arte e da Ciência interessam à discussão da questão da interdisciplinaridade no Design. De fato, se reconhecermos que é difusa a categorização, tanto em Arte como em Ciência, estaremos admitindo não só a possibilidade, mas, também, a necessidade de transitar entre as diversas disciplinas que

possibilitam o ensino e a prática do Design. Além disto, os problemas do mundo real não se apresentam ao designer segundo padrões artísticos ou científicos, isto é, delimitados por categorias de Arte ou por categorias de Ciência.

Uma revisão bibliográfica que tivesse por objetivo discutir com profundidade este tema, por certo incluiria muitos outros autores e diferentes pontos de vista. Contudo, como não faz parte do escopo do presente trabalho a realização de um estudo com tal profundidade, mas apenas discutir algumas questões preliminares, que devem anteceder qualquer discussão em torno da área de atividade ou campo de conhecimento conhecido como Design, passo a tratar da questão específica da sua conceituação.

Conceituação de Design

A tentativa de conceituar o Design tem sido uma recorrência em quase todos os trabalhos que abordam algum aspecto desta atividade. Pode-se considerar que esta recorrência advém do fato de que cada autor sente necessidade de explicitar seu entendimento sobre o que seja esta área de conhecimento tão ampla e de contornos tão difusos. Ou, talvez, por considerar cada autor que, em virtude de ser o Design uma atividade relativamente nova, seu conceito ainda não tenha sido suficientemente entendido e formalizado.

A palavra ‘design’ é muito rica. Segundo Gomes (1993), enquanto ‘design’ como verbo ou substantivo, possui em inglês as mesmas denotações dos termos portugueses ‘desenhar’ e ‘desenho’, denota também, uma grande área do conhecimento humano que se responsabiliza por arranjar, organizar, classificar, planejar, projetar e, principalmente, desenhar artefatos, mensagens, ambientes ou espaços para a produção industrial ou artesanal.

Segundo Niemeyer (1995), a expressão Desenho Industrial foi cunhada na década de 50, quando a atividade de *Industrial Design* passou a ser referida no Brasil. Esta tradução ao pé da letra, tem-se mostrado inadequada até hoje, porque nem sempre é possível restringir o Design a uma atividade exclusivamente ligada à produção industrial. Inúmeras e infrutíferas têm sido, entretanto, as tentativas de resolver esta inadequação.

Atualmente, percebe-se uma clara tendência para o uso da palavra ‘design’, já registrada no Dicionário de Aurélio, para nomear a profissão, apesar de algumas reações contrárias, sob a alegação de que se trata de uma palavra estrangeira e de que a expressão ‘desenho industrial’ já tem anos de uso.

A dificuldade para nomear adequadamente a atividade de Design reflete-se claramente na falta de identidade profissional indicada pela dispersão de nomenclatura usada por designers para

descrever atividades que se inscrevem neste campo de atuação. Reflete-se, também, na própria conceituação da atividade, introduzindo ruídos na comunicação com outras áreas de conhecimento, com clientes e usuários e, bem assim, com a sociedade em geral. Oliveira e Couto (1994), designers e professores do Curso de Desenho Industrial do Departamento de Artes da PUC-Rio, fizeram recentemente uma pesquisa junto a profissionais recém-formados em Design por esta universidade, classificados na categoria de Designers Júnios. Verificaram os autores que os respondentes utilizaram uma grande variedade de termos para nomear suas áreas de atuação. Desenhista industrial, designer, projetista de produto, comunicador visual e programador visual são alguns dos termos e expressões que foram usados.

A tarefa de definir o Design já foi enfrentada por um sem-número de autores. Couto (1992) mostra que a bibliografia especializada apresenta uma série de definições desta atividade, que expressam maneiras diversas de conceber o papel e os objetivos do Design.

A diversidade de opiniões que existe sobre o tema pode ser ilustrada, por exemplo, através de conceituações que ora entendem o Design como uma atividade voltada para o descobrimento dos verdadeiros componentes de uma estrutura física, ora como uma atividade criativa, que supõe a consecução de algo novo e útil, sem existência prévia, ora como atividade criadora, voltada à construção de um ambiente material coerente, para atender de maneira ótima as necessidades materiais do homem (Alexander, 1963; Reswick, 1965; Soloviev, 1963 *in* Couto 1991).

Jonas (1993) mostra que vários estudiosos da questão do Design chamam a atenção para o problema de se entender o Design como uma mera criação de formas. Uma linha clara também deve ser traçada, segundo o autor, entre a imagem do designer e a imagem tradicional do decorador ou do estilista orientado para a moda. É igualmente equivocado continuar entendendo o produto do Design como estética minimal aplicada, ou apenas como um produto estético, orientado para o consumo. Jonas diz que a formação e a qualificação do designer, hoje em dia, abrangem o reconhecimento geral e a definição de critérios práticos e sociais de uso para o produto, assim como o desenvolvimento de soluções construtivas para ele.

Uma visão bastante ampla do que é o Design é apresentada por Buchanan (1992), que entende esta disciplina como uma atividade projetual de criação, recriação e avaliação de objetos, presente no cotidiano das pessoas, assumindo diversas formas e operando em diferentes níveis. Para este autor, o campo de atuação do Design é potencialmente universal, porque a teoria de projeto pode ser aplicada a qualquer área da experiência humana.

Bomfim (1978) diz que após anos de debate sobre o que é Design só dispúnhamos de um núcleo muito pequeno de conceitos comuns, sendo muito largo o campo de indefinição. Baseia-se o

autor nas idéias de Bonsiepe, para quem duas correntes diversas coexistiam. A primeira delas, referia-se à visão culturalista do Design, ligada à humanização da técnica e indicadora do desejo de conciliar negócio com cultura. A segunda corrente, estaria ligada ao campo da inovação tecnológica. Neste caso, o problema básico não se referiria às qualidades formais do produto, mas à sua capacidade de atender às carências de uma determinada população. A tentativa de criar um Design brasileiro, teria significação social relevante, pois teria como ponto de partida uma necessidade local, não se restringindo à aceitação de padrões universais. (Bonsiepe *apud* Bomfim, 1978)

O designer, apesar de todos os problemas de indefinição relacionados com a atividade que exerce, não pode prescindir, contudo, de uma visão ampla da natureza do Design e do próprio objetivo de sua aplicação. A este respeito, Buchanan (1992) chama nossa atenção para o fato de que, a maioria dos designers, até o ponto em que eles tenham refletido sobre sua disciplina, terá prazer em explicar o que é Design. Quando desenvolvidas e bem apresentadas, estas explicações transformam-se em filosofias ou proto-filosofias de Design, que existem dentro de uma pluralidade de visões alternativas. Elas proporcionam uma moldura essencial para cada designer entender e explorar materiais, métodos e princípios da teoria do Design.

De tudo o que foi visto, sou levada a considerar o Design como um conjunto organizado de conhecimentos que utiliza metodicamente postulados da Estética e achados da Ciência no processo de concepção e justificação de uma proposta capaz de levar à produção de um objeto ou sistema que atenda necessidades humanas.

Na conceituação que esbocei acima, fica claro o entendimento de que o Design, sendo um conjunto organizado de conhecimentos, tem *status* de disciplina e pode ser ensinado através de uma estrutura curricular adequada. Fica evidente a visão de que o Design utiliza métodos para organizar seu trabalho e aumentar sua eficácia, não se limitando a propor soluções meramente intuitivas, cuja justificativa não possa convincentemente defender. Torna-se óbvio que o Design não se descuida de utilizar os melhores postulados da Estética para refinar a forma. Torna-se patente que o Design não deixa de usar os conhecimentos científicos disponíveis, para conferir desempenho funcional adequado aos objetos e sistemas materiais que concebe, ou para desenvolver e fundamentar suas teorias. Finalmente, quando se fala em atendimento a necessidades humanas, a intenção é tornar explícito o compromisso do designer com o usuário, o homem, que é o responsável direto não só pelo seu próprio crescimento mas, também, pelo adequado manejo e pela preservação de todas as coisas inanimadas e de todos os seres vivos que existem na Natureza.

Bibliografia

- ALESSI, A. "Design and Poetry". In: *Object and Image*. Helsink UIAH: University of Industrial Arts, 1992, p. 10-15.
- BOMFIM, G. A. "Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design". In *Anais do P&D Design 94*, Rio de Janeiro: AEnD-BR, v.2, n.2, 1994.
- BOMFIM, G.A. *Desenho Industrial: proposta de reformulação do currículo mínimo*. Rio de Janeiro: COPPE - UFRJ, (dissertação de mestrado), 1978.
- BONSIEPE, Gui. *A Tecnologia da Tecnologia*. São Paulo: Edgard Blücher, 1983.
- BONSIEPE, G. *Diseño Industrial*. Madri: Alberto Corazón Editor, 1978.
- BUCHANAN, R. "Wicked Problems in Design Thinking". In: *Design Studies*, London: Butterworth Heinemann, v.3, n.2, sept 1992, p.5-21.
- COUTO, Rita. *O Ensino da Disciplinas de Projeto Básico Sob o Enfoque do Design Social*. Rio de Janeiro: Departamento de Educação - PUC/Rio (dissertação de mestrado), 1991.
- COUTO, R.M.S. *A Intuição como Método ou Refletindo com Bergson Sobre Design Social*. Rio de Janeiro: Departamento de Artes PUC-Rio, Trabalho final da disciplina Teoria Crítica do Design, 1994.
- EDER,E.W. "Engineering Design - art, science and relationship". In: *Design Studies*, London: Elsevier Science Ltd., v.16, n.1, jan 1995, p. 117-127.
- GOMES, L.N. *Para uma Filosofia do Desenho ou Desenhismo*. Recife: Editora Universitária - UFPE, 1993.
- JONAS, W. "Design as problem solving? or: here the solution - what was the problem". In: *Design Studies*. London: Butterworth Heinemann, v.14, n.2, april 1993, p.157-170.
- JONES, C. *Métodos de Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1976.
- LESSA, W. *Produção e Reprodução do Design como Conhecimento*. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, (dissertação de mestrado), 1983.
- MAGALHÃES, C.F. *Design Estratégico - Integração e Ação do Desenho Industrial Baseado no Mercado*. Rio de Janeiro: COPPE - UFRJ, (dissertação de mestrado), 1994.
- MARGOLIN,V. "Estudo de Design e o Ensino dos Designers". In: *Textos de Design*. Florianópolis: LBDI, 1991, p.5-18.
- NIEMAYER, L. *Desenvolvimento e Modernismo*. Rio de Janeiro: Departamento de Educação - UFF, (dissertação de mestrado), 1995.
- OLIVEIRA, A.J., COUTO, R.M.S. "Análise da Inserção de Designers Júnios no Mercado

de Trabalho". In: *Estudos em Design*, Rio de Janeiro: AEnD - BR, v.2, n.2, fasc. V, 1994, p. 3-12.