

## Estudos de futuro e premiações em design: observatório de mudanças na cultura material

Actas de Diseño (2019, julio),  
Vol. 28, pp. 229-236. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2016  
Fecha de aceptación: febrero 2017  
Versión final: julio 2019

Cyntia Santos Malaguti de Sousa (\*)

**Resumo:** O artigo apresenta os fundamentos e etapas iniciais de projeto de pesquisa que visa estruturar um observatório de design voltado a realização de estudos, tanto retrospectivos quanto antecipatórios, vinculado a uma premiação brasileira de design. Inicialmente é realizada uma revisão bibliográfica sobre os estudos futuros; em seguida, esta abordagem é articulada com a prática do design. Argumenta-se, na sequência, sobre a importância da pesquisa sobre premiações de design nesse contexto, e apresenta-se o prêmio investigado. Finalmente, o artigo discorre sobre o recorte da pesquisa –materiais e processos– e referências selecionadas para seu desenvolvimento.

**Palavras chave:** Observatório - Estudos - Premiação - Design - Cultura - Material.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 236]

### 1. Os estudos de futuro

Ainda que possamos dizer que o futuro sempre foi uma preocupação humana e muitas têm sido as formas de pensá-lo ao longo dos séculos, envolvendo previsões e adivinhações, do ponto de vista das ciências humanas e sociais seu estudo se estabelece com mais ênfase a partir da segunda metade do século XX. As primeiras abordagens sobre os estudos prospectivos ocorrem após a Segunda Guerra Mundial, com a adoção do uso das técnicas que envolvem o desenvolvimento de cenários pela empresa norte-americana RAND Corporation, visando apoiar estratégias bélicas. Alguns autores referem-se ao trabalho pioneiro do filósofo e pedagogo francês, nascido no Senegal, Gaston Berger, considerando-o como o primeiro a empregar a palavra “prospectiva”. Professor da Universidade de Aix-en-Provence, em 1957 fundou o Centre Universitaire International e o Centre de Prospective (em Paris), lançou um jornal com o mesmo nome, e ainda o livro *A atitude prospectiva*, no qual procurou diferenciar os conceitos de previsão –mais associada à profecia, onde a ideia de futuro é construída à imagem do passado, e de prospectiva– onde o futuro é decididamente diferente do passado, não sendo, portanto, possível se pensar em um futuro único previsível:

A atitude prospectiva significa olhar longe, preocupar-se com o longo prazo; olhar amplamente, tomando cuidado com as interações; olhar a fundo, até encontrar os fatores e tendências que são realmente importantes; arriscar, porque as visões de horizontes distantes podem fazer mudar nossos planos de longo prazo; e levar em conta o gênero humano, grande agente capaz de modificar o futuro (Berger, 1957 como citado em Marcial & Grumbach, 2002, p. 28).

A palavra “cenários”, por sua vez, segundo Fellows Filho e Cavalheiro (2011), teria sido sugerida por Leo Rosten, sociólogo, escritor, roteirista e assessor da RAND Corporation. Ao observar um grupo de físicos que tentavam achar um nome adequado para as descrições alternati-

vas de como os satélites poderiam se comportar, disse: “você deveriam chamá-las de cenários. Nos filmes, cenário é o esboço minucioso de um futuro filme” (p. 4). Dessa forma, a concepção de cenários pressupunha a ideia de compreender o quadro fictício para o qual se buscava uma resolução. Consolidada como método para entendimento dos rumos da sociedade, a construção de cenários se pauta por vários sinais, de maior ou menor magnitude, envolvendo uma perspectiva global ao lado do planejamento local.

Em seguida, essas ideias passaram a ser difundidos a outras áreas do conhecimento, tendo nos Estados Unidos e na França os principais centros de desenvolvimento de técnicas de construção de cenários. Podemos apontar o livro de Hermann Kahn (que também atuou na RAND durante os anos 50) e Anthony Wiener, *The year 2000: a framework for speculation on the next thirty-three years* (1967) como outra referência teórica pioneira no campo dos cenários prospectivos. Também o trabalho de Alvin Toffler, *O choque do futuro* (1972) pode ser entendido como precursor desses estudos.

Os questionamentos de Berger e de Kahn aos modelos clássicos de previsão determinísticos foram reforçados por vários estudos científicos paralelos como os que resultaram na formulação da Teoria do Caos, segundo a qual, embora mesmo sistemas relativamente simples tenham um comportamento não previsível, eles não são aleatórios nem desordenados, sendo regidos por ordens e padrões. Neste contexto de aparente caos e incerteza seria possível identificar “fatos portadores de futuro”, aqueles que ficaram conhecidos como os de “efeito borboleta” (Marcial & Grumbach, 2002).

A partir da década de 1960, os estudos de construção de cenários se ampliam e governos e empresas passam a se utilizar dessa abordagem e a desenvolver métodos específicos, para suporte a processos de planejamento estratégico e tomadas de decisão. Entre os exemplos mais conhecidos está o da empresa de petróleo Shell que, a partir de estudos prospectivos realizados em 1969, antecipando a elevação dos preços do petróleo em

1973, iniciou o processo de extração no Mar do Norte antes dos demais concorrentes. Em 1968, foi fundado o Clube de Roma, cujo trabalho *Os limites do crescimento* (1972), marca a utilização dos estudos prospectivos e da construção de cenários como estratégia para políticas públicas de ampla escala.

Vários autores têm se dedicado aos estudos prospectivos e de criação de cenários ao longo das últimas duas décadas do século XX e início do século XXI e entre eles se destacam Peter Schwartz, com a publicação de *The art of the long view* (1991), autor que hoje é presidente da Global Business Network; Michel Godet com sua obra de *Prospective et planification stratégique* (1985) e Eleonora Masini, autora de *Penser le Futur: L'essentiel de la prospective et des ses méthodes* (2000), entre outros. Além destes e outros focados especificamente no tema da construção de cenários, outros autores publicaram trabalhos que podem ser incluídos nos estudos sobre o futuro, como a obra de Ítalo Calvino, *Seis propostas para o próximo milênio* (1990); o trabalho de John Naisbitt, *Megatrends* (1980) e publicações como a coleção *Cities of Tomorrow Action Today* (2013), publicada pela Urbact com patrocínio da União Europeia. Muitos outros exemplos podem ser encontrados na literatura recente. No Brasil, os primeiros estudos de futuro começam na década de 1970, mas se intensificam apenas na década de 1990, especialmente em empresas públicas e órgãos governamentais, pautando políticas públicas para vários setores estratégicos do país (SAGI, 2013). Entre essas empresas, se destaca a Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária - Embrapa; na década de 1990 iniciou uma pesquisa que definiu um marco conceitual para orientar as estratégias capazes de orientar as mudanças institucionais a partir da abordagem prospectiva, focadas na caracterização dos sistemas envolvidos nos negócios agrícolas, voltados aos conceitos do agronegócio e das cadeias produtivas (SAGI, 2013).

Além das metodologias já difundidas de prospecção e construção de cenários, desenvolvidas para a gestão e tomada de decisões empresariais e de políticas públicas, podemos citar outras técnicas de identificação de tendências, especialmente as utilizadas para detectar as mudanças rápidas e cíclicas da moda, ferramentas que podem se articular com métodos mais tradicionais de pesquisa sobre o futuro.

Também podemos perceber nas produções artísticas de diferentes naturezas, tanto do ponto de vista de seu conteúdo, quanto das suas formas de expressão, sinais importantes para identificar novos comportamentos e potenciais mudanças na cultura material. O mesmo se observa em experimentações nos campos do design, da arquitetura e da moda.

A cultura digital, especialmente em seus aspectos referentes às redes sociais, e seus novos fluxos de criação e participação na construção da cultura contemporânea também podem ser acrescidos como uma porta de percepção dos novos rumos da sociedade. Agregar essas ferramentas, criando novas formas de pensar os cenários futuros, a partir do consumo, dos estilos de vida e da cultura material, podem nos ajudar a estabelecer propostas para desenvolvimento futuro de bens e serviços.

Constantemente criando novos dilemas e perspectivas, as alterações da realidade são uma constante e “ocorre que o futuro, da mesma forma que o presente e inclusive o passado, podem ser vistos como configurações e movimentos da história, de tal modo que um e outro se constituem imbricados” (Ianni, 2011, p. 343).

## 2. O design e a visão de futuro

A atividade de design é considerada por diversos autores como intrinsecamente ligada ao futuro, por voltar-se à criação, à concepção, ao projeto do mundo artificial. Assim, a atitude antecipatória representa um forte ponto de convergência entre o design e os estudos futuros.

Atribuindo esta característica a diversas outras atividades de planejamento, Herbert Simon em sua famosa publicação *The sciences of the artificial* (1996), afirma que: “Faz design todo aquele que elabora cursos de ação destinados a transformar situações existentes em situações preferíveis” (p. 111, tradução nossa). Esta abordagem que, de certa forma, procura definir a essência do design, destaca ainda que a mudança impulsionada pela atividade envolve uma preferência, cujas motivações ou fundamentos não são explicitados pelo autor. Corroborando com esta visão, Gharajedaghi menciona que, muitas vezes os designers procuram escolher, ao invés de predizer o futuro (2011). Numa aproximação mais reflexiva sobre o tema e voltada ao design como prática profissional, Margolin (2007), observa que:

Como criadores de modelos, protótipos e proposições, os designers ocupam um espaço dialético entre o mundo que é e o mundo que poderia ser. Informados pelo passado e o presente, sua atividade é orientada para o futuro. Eles operam em situações que pedem intervenções, e possuem a habilidade única de transformar estas intervenções em formas materiais e imateriais (p. 4, tradução nossa).

Para formular um papel como agente de mudança e determinar um curso de ação, Margolin afirma que o designer precisa considerar tanto o passado como o presente, incorporando-os nas atividades e nos artefatos concretos; dessa dialética entre o passado e o presente é que surgem as situações que determinam as possibilidades para o futuro. Assim, o desenvolvimento de um plano efetivo no presente, requer uma visão do que o futuro “poderia” e “deveria” ser. E o uso dos dois verbos, expressando uma situação tanto condicional quanto prescritiva, significa que, na visão do autor, por um lado o futuro é sempre decorrente da contingência de escolhas humanas; por outro, estas escolhas precisam ser direcionadas a partir de considerações sobre o que precisa ser feito. Pelo fato de, frequentemente, se depararem com problemas mal definidos ou “wicked problems” (Buchanan, 1992) - onde os processos de análise e de síntese não são lineares, pois não há condições ou limites rígidos pré-estabelecidos - os designers necessitam desenvolver métodos, habilidades e ferramentas para investigar, assim como para gerar e testar suas hipóteses de solução.

O aprendizado do ofício de designer requer, portanto, experimentação e capacitação neste olhar para o futuro; o resultado dos projetos desenvolvidos como parte de sua formação acadêmica deve materializar este enfoque. Entretanto, de um modo geral, os métodos de projeto usualmente adotados nos cursos de graduação em design enfatizam a aquisição de conhecimentos sobre uma determinada situação contemporânea, ao período de desenvolvimento do projeto (Evans & Sommerville, 2006). Poucas vezes exige-se que seja considerado o processo histórico que levou a uma dada situação, possibilitando a identificação de padrões de desenvolvimento que suportem uma extrapolação mais significativa relacionada a alternativas potenciais de solução. Um processo de design voltado para o futuro, estruturado com métodos e ferramentas compatíveis, exige uma visão bem mais ampla do contexto onde ocorre o problema em questão, além de uma compreensão mais clara sobre eventuais forças motrizes que levaram à sua constituição; relações de causalidade existentes entre mudanças ocorridas; assim como sobre correlações entre determinadas características do problema, e ainda entre o objeto central de interesse do projeto, e outros afins. É preciso evidenciar as relações de causa e efeito existentes entre um objeto e o sistema mais amplo e complexo onde ele se insere, o que se torna mais limitado em uma abordagem centrada no produto.

Apenas mais recentemente começaram a surgir proposições mais sistematizadas de tais abordagens, a serem utilizadas no âmbito do processo projetual, entre elas algumas acepções do metadesign ou metaprojeto, e que sugerem métodos associados aos estudos prospectivos, como a construção de cenários.

Os designers... passam a trabalhar com a possibilidade de cenários, em vez de atuar de forma pontual em busca de resolver o problema de cada fase linear do processo metodológico. Nesse sentido, a ação de conhecimento e de análise prévia da realidade existente (cenário atual) ou prospectada (cenário futuro) faz plenamente parte do processo de design (Moraes, 2010, p. 21).

Entretanto, além de ainda serem pouco compreendidas e difundidas tais abordagens, existe ainda o problema da cacofonia entre os diferentes métodos e previsões de futuro deles resultantes, métodos esses provenientes de outras áreas do conhecimento. Trata-se de uma área, portanto, de desenvolvimento ainda incipiente, para a qual devem ser desenvolvidos tanto métodos quanto ferramentas para sondagens específicas e peculiares ao campo do design. É sobre uma dessas sondagens que se pretende tratar neste artigo.

### 3. As premiações de design como fonte de informação para estudos de futuro

Com muita frequência, como parte das atividades acadêmicas, estimula-se que os estudantes acompanhem, analisem e mesmo participem de premiações de design. Ao difundirem uma coleção de produtos selecionados por

sua “excelência”, pelo “bom design”, por um lado, estas premiações procuram promover e incentivar o design, a inovação, a competitividade, os profissionais da área e os setores produtivos envolvidos; por outro, estas coleções permitem reflexões sobre “as preocupações do design ao longo do tempo na busca por apresentar soluções aos anseios da sociedade de sua época” (Carnasciali, 2014, p. 123).

Disseminadas internacionalmente, sobretudo a partir da segunda metade do século XX, estas premiações, em geral, amparam-se no conceito de “boa forma” ou “bom design”, que teve origem nos princípios da Gestalt – termo de origem alemã, que significa dar forma– e nos estudos dela derivados, que resultaram na proposição de determinadas leis da boa forma, ou da pregnância da forma. Emulados a partir de Ulm, estes princípios se difundiram rapidamente. A versão mais conhecida internacionalmente é a atribuída a Dieter Rams (Lowell, 2011), diretor da empresa alemã Braun AG, considerado um dos designers mais influentes do século XX, que inclui dez princípios: o bom design é inovador, torna um produto útil, é estético, torna um produto compreensível, não é obstrutivo, é honesto, é durável, é consequente até o último detalhe, é preocupado com o meio ambiente e, é tão pouco design quanto possível.

Os critérios de avaliação adotados pelas premiações internacionais de design mais renomadas –iF Design Award, Red Dot, IDEA Award e Good Design Award– e no Brasil o prêmio de design do Museu da Casa Brasileira, são bem semelhantes, podendo ser agrupados em 8 categorias: inovação, aspectos formais, aspectos funcionais, qualidade, saúde e segurança, sustentabilidade, benefícios sociais e econômicos e estratégia de design. Tais critérios pressupõem que houve, no processo de avaliação, acesso a informações fundamentais sobre “o que há por trás do produto pronto, verificando a qualidade do projeto, os métodos utilizados no processo de design, materiais utilizados, processo de fabricação” (Carnasciali, 2014, p. 126). Assim, as coleções de design formadas a partir desses procedimentos, embora não se constituam como um retrato do desenvolvimento do design nos setores abrangidos, num determinado tempo e lugar, expressam a visão de uma curadoria especializada sobre excelência, inovação e outras características que as situam, de certa forma, no limiar de uma visão idealizada de futuro e da contribuição do design na sua materialização. Esta intenção de se voltar ao futuro é enfatizada inclusive pelo destaque dado a protótipos e a projetos de estudantes, e ainda pela criação de premiações específicas, com o objetivo de estimular soluções criativas para problemas do momento atual, como a desigualdade, o hiperconsumo, a mudança climática, e para incentivar a responsabilidade social (iF World Design Guide, on-line).

Na maioria dos casos, os produtos vencedores dessas premiações passam a integrar o acervo de design das instituições promotoras, ou são destinados a museus parceiros, sendo as informações sobre eles, difundidas por mídia impressa, digital, ou pela sua exposição física. Do ponto de vista do ensino do design, o acesso a estas informações, contribui para a percepção, por um lado, de como os critérios de avaliação adotados se materializam nos produtos vencedores de tais premiações, a cada nova

edição. Por outro, de como suas características refletem condições, demandas e possibilidades em um determinado momento, segmento e lugar; indicam também a influência de traços peculiares da cultura material, seja ela local ou não, em determinado produto ou conjunto; sinalizam para possíveis tendências em curso ou mesmo rupturas em relação a elas. Assim, constitui-se em importante referencial para construção e atualização permanente do repertório, tanto de docentes quanto de estudantes de design, sobre o estado da arte e da técnica do design, podendo auxiliar na ampliação das abordagens metodológicas tradicionais de projeto para aproximar-se mais de prospecções de futuro, se tais informações forem tratadas para isso.

Ocorre que, em geral, as informações disponibilizadas pelos promotores desses prêmios ou depositários das coleções de design deles resultantes são muito sucintas, fundamentando pouco o mérito de cada produto vencedor, apresentando uma análise breve sobre alguns subconjuntos ou sobre a coleção premiada em cada edição. As informações mais completas, utilizadas nos processos de avaliação, em geral muito mais ricas, permanecem armazenadas em arquivos nem sempre acessíveis para consulta ou pesquisa.

Leon (2012), observando a existência dessa situação no Brasil, bem observa que a exposição de objetos de design premiado, muitas vezes, acaba remetendo apenas a seus valores de mercadoria, enquanto poderia explorar suas relações com a arte, a ciência ou a técnica, possibilitando reflexões mais fecundas. E reforça sua crítica com o exemplo do posicionamento de François Burkardt, diretor do Beaubourg, em Paris, sobre o papel de um museu, ao ressaltar sua importância como lugar, não apenas de recuperação de fatos históricos, mas também de uma afirmação sobre o futuro, como lugar “de um destino que possa participar da formação desse futuro” (p. 46).

### 3.1 O prêmio Design do Museu da Casa Brasileira

A iniciativa foi idealizada em 1986, no âmbito da Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, por Jorge da Cunha Lima –então secretário, e pelo publicitário Roberto Duailibi, diretor do Museu, vinculado àquela Secretaria. Ambos reconheciam os valores socioeconômicos e antropológicos do design e acreditavam que seria importante incentivar sua disseminação no país, num período em que o design ainda era pouco conhecido e valorizado. Definindo seu objetivo principal como o de “reconhecer a excelência no design brasileiro e, desta forma, incentivar seu fortalecimento e disseminação” (2015, on-line), o Prêmio Design abrange 8 categorias: mobiliário, utensílios, iluminação, têxteis, equipamentos eletroeletrônicos, equipamentos de construção, equipamentos de transporte e trabalhos escritos. Cada uma delas se divide em duas, possibilitando a participação tanto de produtos já lançados no mercado quanto de obras inéditas.

Realizando-se ininterruptamente desde sua criação, o prêmio de design do MCB chegou em 2015 à 29ª edição, como a mais tradicional e consolidada premiação brasileira de design, sendo considerada por alguns como o “Oscar” do design brasileiro. Recebe anualmente mais de 700 inscrições de todo o país, de candidatos que buscam

na premiação um selo de qualidade e um diferencial mercadológico. Contribuíram para tal reconhecimento aspectos como o fato do prêmio ter sido criado e mantido até hoje por uma instituição cultural pública sem fins comerciais; os cuidados na elaboração e aperfeiçoamento do regulamento, na escolha do júri e na condução do processo de avaliação; a diversidade das categorias contempladas e a divulgação dos finalistas e premiados por meio de exposição, palestras e comunicação com a mídia. O acervo de informações reunido na instituição ao longo dos 30 anos de realização do prêmio, compreende hoje um vasto material de pesquisa sobre o design brasileiro, possibilitando algumas inferências sobre a história e a evolução do design nacional. Apesar de não ter espaço para guarda do acervo físico dos produtos premiados, o museu conserva em suas dependências físicas a documentação de todas as edições, publica catálogos impressos a cada ano com os premiados e finalistas daquela edição e disponibiliza informações sobre os premiados e finalistas de todas as edições do prêmio em seu site institucional. Além disso, ao longo desse período publicou quatro catálogos maiores, reunindo dados de períodos entre cinco e dez anos das premiações: de 1986 a 1996 (1ª a 10ª), de 1997 a 2001 (11ª a 15ª), de 2002 a 2006 (16ª a 20ª) e de 2007 a 2011 (21ª a 25ª). Estes últimos contêm, além de fichas técnicas com pequenas descrições de cada produto, uma breve memória do processo de julgamento, uma análise das características principais do conjunto e também da trajetória do prêmio naquele período, constituindo importante fonte de informação.

O próprio depoimento do presidente do júri da 29ª edição do prêmio, Artur Grisanti Mausbach, documentado no catálogo correspondente, por exemplo, além de evidenciar os critérios de julgamento adotados, explicita as mudanças ocorridas em relação à proposta inicial do prêmio, em decorrência das transformações da sociedade e da emergência de novas questões a serem respondidas pelo design.

Os critérios de avaliação dos produtos e protótipos inscritos no prêmio, além de considerarem originalidade, inovação tecnológica e concepção formal, colocam questões de universalidade e sustentabilidade, hoje como imprescindíveis... Todavia, enquanto é clara nossa aproximação às questões ambientais, ainda é rara a inserção social do design quando se trata de atender também, às camadas menos privilegiadas da população (Museu da Casa Brasileira, 2015, p. 28).

A opinião dos membros do júri em relação aos produtos premiados na mesma edição do prêmio (29ª), também contém informações reveladoras relativas à visão do júri sobre cada categoria e produtos nelas premiados. O texto publicado sobre o protótipo de uma pinça laparoscópica, de autoria dos designers Cristine Stuermer e Alex Terzariol, do escritório MM Design, que recebeu menção honrosa na categoria utensílios, por exemplo, explica que estes produtos se destinam “a cirurgias pouco invasivas como retirada de lesões, aderências, miomas, laqueaduras, entre outros procedimentos médicos” (Museu da Casa Brasileira, 2015, p. 68). Além disso, expõe claramente os diferenciais valorizados no objeto premiado como

leveza, ergonomia, facilidade de fabricaão, limpeza e manutenão, alm de flexibilidade e desempenho no uso; e como eles foram alcanados por meio da substituião do ao inoxidvel pela fibra de carbono, pela adoão de um sistema especial de engate e desengate rpido da haste do instrumento, e pela rotaão do anel de empunhadura do polegar (propiciando maior firmeza no uso e atendendo a destros e canhotos).

Assim, observando-se o potencial do prmio no contexto aqui delineado, surgiu a proposta de pesquisa apresentada a seguir, a ser desenvolvida no mbito das atividades planejadas em comemoraão aos trinta anos de vigncia do prmio.

#### 4. Um projeto de pesquisa: design premiado e cultura material - inspiraão e inovaão

Contriburam para a formulaão da pesquisa sobre o Prmio Design do MCB, as reflexões propiciadas por algumas experincias anteriores. Em primeiro lugar, a vivncia adquirida pela participaão na comisso julgadora do prprio prmio durante vrios anos (2000, 2001, 2002, 2005, 2009, 2014, 2015); em segundo, a curadoria de uma exposião denominada “Os segredos do design industrial”, realizada no Espaço FIESP - Federaão das Indstrias do Estado de So Paulo, em 2006, quando foi apresentado o acervo de design do MoMA adquirido pela instituião em 1978, em contraponto com peas de design brasileiro, premiadas no Industrie Forum Design Hannover entre 2004 e 2006; em terceiro, a pesquisa e redaão dos textos da publicaão “Design = sucesso: estratgias e indicadores em casos reais” (2007), narrando oito casos daquelas peas de design brasileiro expostas na FIESP; em quarto, a experincia didtica ministrando as disciplinas de Materiais e Processos Produtivos I e II junto ao curso de design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de So Paulo (FAUUSP) desde 2009; e finalmente, trs pesquisas acadmicas realizadas. A primeira delas, voltada  sistematizaão de informaões sobre materiais e processos produtivos, como suporte a projetos acadmicos de design, foi desenvolvida na FAUUSP, em parceria com o Politcnico de Milo, resultou no acervo fsico e digital de materiais para design e arquitetura “Materialize”, disponvel on-line no site <http://www.materialize.fau.usp.br/>. As outras duas pesquisas voltaram-se  anlise dos procedimentos de investigaão, seleão e experimentaão de materiais e processos em projetos acadmicos e profissionais design, tendo sido desenvolvidas no mbito do Centro Universitrio Senac e apresentadas em artigos cientficos (Sousa & Bastos, 2014a; Sousa & Bastos, 2014b).

Nessas experincias consolidou-se a percepão da relevncia do conhecimento sobre materiais e processos produtivos para a inovaão, a configuraão formal, a excelncia e a adequaão do design a requisitos de fabricaão e uso, entre outros. Observou-se tambm que, mesmo em bases de dados contendo informaões sobre materiais e processos, voltadas ao design, muitas vezes faltam infrncias sobre particularidades de sua aplicaão, ou exemplos prticos de sua utilizaão, associados  justificativas para tal. E que, por outro lado, apesar dos sites e impres-

sos sobre produtos e premiaões de design divulgarem informaões sobre os materiais e processos empregados, e sua contribuião para a “excelncia” alcanada, estas trazem poucos dados sobre suas especificaões, sobre as razões das escolhas, e menos ainda sobre contextos e processos criativos e inovadores associados. Foi possvel verificar ainda a importncia da construão de narrativas sobre o contexto do desenvolvimento de projetos de design para entender relaões de causa e efeito, assim como o seu prprio fluxo de exploraões e descobertas no processo inventivo, articulando aspectos da histria e do perfil do autor e do fabricante, do ambiente econmico e sociocultural circundante, das necessidades identificadas e da disponibilidade de recursos materiais, tecnolgicos e financeiros, entre diversos outros. Compreendeu-se enfim, como os fluxos criativos do design se inserem na dinmica maior de produão e reproduão da cultura material, participando da construão de identidades, assim como de movimentos evolutivos, configurando-se como sinais portadores de futuro, onde o emprego de materiais e de processos constitui parte fundamental. Assim, em sintonia estas reflexões, em primeiro lugar toma-se como ponto de partida para a pesquisa, a percepão de que o design  parte da cultura material. O historiador Ulpiano Bezerra de Menezes (1985, p. 112) define cultura material como “aquele segmento do meio fsico que  socialmente apropriado pelo homem”, considerando que existe uma apropriaão social quando “o homem intervm, modela, d forma a elementos do meio fsico, segundo propsitos e normas culturais”. Destaca que essa aão se alinha conforme padrões entre os quais se incluem objetivos e projetos e que, nesse segmento, os ‘artefatos’ constituem o principal contingente. Denis (1998) complementa esta viso, salientando que o design, como atividade de projeto que visa “a objetivaão no seu sentido estrito, ou seja, dar existncia concreta e autnoma a ideias abstratas e subjetivas” (p. 19) origina artefatos que, considerados como um determinado conjunto produzido ou utilizado por determinado grupo ou sociedade, constituem parte significativa da cultura material desse grupo ou sociedade.

Nesse contexto, as premiaões de design, ao selecionar periodicamente um determinado conjunto de objetos, expressam o reconhecimento de seu valor em diferentes aspectos relacionados  cultura material, onde a inspiraão e a inovaão dialogam. E nesse dilogo, a escolha dos materiais e dos processos de transformaão porque passam constituem parte fundamental, conforme vrios autores e estudiosos da relaão entre design, materiais e processos, tm destacado.

Em artigo publicado na revista *Scenario* (Petersen, 2015, on-line), o cientista de materiais britnico Mark Miodonik afirma que os materiais, de muitas maneiras, traam o caminho do desenvolvimento de nossa civilizaão, constituindo uma base para nossas noões de futuros alternativos; e  o seu potencial que nos permite imagin-lo radicalmente diferente de hoje. O antroplogo Tim Ingold (2010) argumenta, por sua vez, que as pessoas, em seu processo criativo, seguem os materiais, “...tecendo suas prprias linhas de transformaão na textura dos fluxos de materiais que compem o mundo da vida” (p. 96, traduão nossa). Para ele, quem cria no d forma a uma

ideia preconcebida, nova ou não, mas se une e segue as forças e fluxos do material no percurso de concepção. Assim, o estudioso ou observador desse percurso deveria se colocar na posição de um viajante que acompanha esse processo (muitas vezes exploratório e não linear), ao invés de buscar uma intenção original que resultou no produto final, numa leitura de trás para frente, que procura recuperar uma cadeia de conexões. Esta última propiciaria, em sua visão, uma compreensão reduzida do processo, já que a criatividade e a inovação, só podem ser captadas numa leitura do próprio sentido do seu fluxo. De fato, a pesquisa da história por trás de diversos ícones do design internacional como a cadeira no. 14 de Michel Thonet e a poltrona e banquetta de Charles e Ray Eames, assim como de peças brasileiras premiadas como o ventilador Spirit, de Guto Índio da Costa e a linha Santa Fé de utensílios de estanho para a empresa John Somers, de Carlos Alcantarino, revelam a pertinência da abordagem proposta por Ingold.

A partir desses pressupostos, a investigação das coleções de design premiado do Museu da Casa Brasileira, terá o objetivo de identificar os fundamentos materiais do processo criativo, abrangendo materiais, técnicas e processos, criações e autores precedentes, assim como experimentações e inovações na configuração do objeto premiado que tenham provocado eventuais “fraturas” na cultura material de determinada época ou segmento de produtos. A pesquisa se apoia, inicialmente, na revisão de literatura relacionada a métodos de pesquisa em cultura material, design e memória, complementada pela pesquisa de campo junto ao setor de catalogação do acervo do próprio Museu da Casa Brasileira. As informações obtidas nesta fase subsidiarão o desenvolvimento de uma estrutura para a coleta de dados relativos aos produtos premiados, dados estes que serão complementados com entrevistas com seus autores, membros das comissões julgadoras e com a própria equipe técnica do Museu, relacionada às suas diferentes edições. O primeiro resultado da pesquisa, então será uma estrutura consolidada e alimentada com informações sobre as premiações realizadas nos últimos cinco anos. A ideia é que a estrutura possa ser utilizada como um permanente observatório de mudanças no design, como parte integrante da cultura material, sendo disponibilizada ao público em geral para consulta, e podendo ser alimentada periodicamente. Com base nessas informações pretende-se realizar dois tipos de desdobramentos: a elaboração de narrativas sobre os premiados em cada categoria, que reconstituam o processo criativo que os precedeu; a análise de diferentes conjuntos de produtos com relação aos aspectos mencionados, incluindo recortes temporais, setoriais e temáticos. A partir, tanto das narrativas individuais quanto das análises de conjuntos pretende-se construir mecanismos que possibilitem a realização de estudos de futuro.

## 5. Andamento do projeto e próximas etapas

Partiu-se da definição de observatório como um “lugar de onde se observa qualquer coisa; mirante ou miradouro” (Houaiss, 2001). Neste lugar, em geral, gerenciado por um organismo, existe um dispositivo de observação e um

método sistematizado para acompanhar a evolução de um fenômeno, de um domínio ou de um tema estratégico, no tempo e no espaço. Sua origem parte da identificação de “uma problemática que possa ser traduzida sob a forma de objetivos, que permitam definir indicadores, cujo cálculo necessita a integração de dados e permita a realização de sínteses” (SESI/SENAI/IEL, 2014, on-line). O conceito pressupõe o trabalho coletivo, múltiplos olhares para a realidade e a sistematização de conhecimentos (UCS, 2014, on-line). Muitas vezes se constitui, inicialmente como “núcleo de pesquisa que pode se converter num instrumento de informação e de suporte à decisão pública, potencializando a investigação, a socialização da informação e do conhecimento” (SESI/SENAI/IEL, 2014, on-line). Assim, o que se pretende implantar é este “lugar” de observação, dotado de dispositivos e métodos que permitam acompanhar o desenvolvimento do design no âmbito do Prêmio do Museu da Casa Brasileira, de tal forma que possa ser construído progressivamente e ampliado, com o trabalho coletivo, admitindo múltiplos olhares sobre esta coleção, podendo se transformar num instrumento de informação que potencialize a geração e a socialização do conhecimento.

A partir da experiência com um dos projetos de pesquisa mencionados no item anterior, voltado à análise dos procedimentos de investigação, seleção e experimentação de materiais e processos em projetos acadêmicos e profissionais design, foi possível levantar e selecionar um conjunto de sete referências, incluindo métodos, estruturas e diagramas, utilizados no âmbito do design e no da cultura material, para dar suporte à concepção de um observatório de mudanças voltado a uma premiação de design.

A primeira referência foi o diagrama do ciclo de vida (Benoît & Mazijn, 2009, p. 46), utilizado junto com métodos de avaliação do ciclo de produtos, amplamente disseminado entre designers e outros profissionais em abordagens relacionadas à sustentabilidade. Ele integra materiais, processos e o projeto de produto, às fases subsequentes de manufatura, distribuição, consumo e descarte, evidenciando o funcionamento cíclico e interdependente de todas estas etapas, e a necessidade de sua consideração no processo de design.

O segundo diagrama selecionado, desenvolvido por designers pesquisadores da UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina (Toncelo & Antunes, 2006, p. 7) procura sistematizar a complexidade dos processos de fabricação, mostrando os diferentes elos na cadeia produtiva, e sua relação com o ciclo de vida dos produtos. A terceira e a quarta referências permitem, de modo complementar, a visualização de outro aspecto fundamental para esta pesquisa: o processo de projeto em si. São diagramas elaborados, respectivamente, por Aart Van Bezooijen (2002) e Ashby e Johnson (2002). O diagrama de Bezooijen evidencia que a seleção de materiais não ocorre pontualmente em uma fase definida no processo de concepção de um novo produto, mas em diálogo com ele. Ashby e Johnson, por sua vez, ao apresentarem uma ferramenta de suporte à seleção de materiais no processo de design de produto, evidenciam a importância de se integrar seis fontes de informação: produtos, materiais, processos, estética, percepções e intenções.

As três últimas referências são métodos de pesquisa em cultura material desenvolvidos respectivamente pelos historiadores E. McClung Fleming (1974), Jules Prown (1982) e Gregg Finley (1990), que sugerem uma relação de informações a serem levantadas sobre os objetos investigados, além de uma sequência de etapas de análise que partem do levantamento de dados factuais até análises construtivas, funcionais, de contextualização e interpretação sobre significado e relevância daquele objeto ou conjunto em questão.

Uma estrutura preliminar foi desenvolvida com base nas referências mencionadas, devendo ser testada proximoamente, a partir da coleta de dados sobre os produtos premiados em duas categorias nos últimos cinco anos, seguida de alimentação piloto. Paralelamente serão selecionados métodos de referência para suporte à elaboração das narrativas sobre o processo criativo relacionado a cada produto premiado nos últimos cinco anos, assim como para realização de estudos de futuro associados às análises de subconjuntos da coleção premiada no mesmo período, a partir da revisão bibliográfica apresentada no início deste artigo.

#### Referências bibliográficas

- Apex-Brasil. (2007). *Design = sucesso: estratégias e indicadores em casos reais*. São Paulo, SP: Câmara de Comércio e Indústria Brasil-Alemanha de São Paulo.
- Ashby, M. & Johnson, K. (2002). *Materials and design: the art and science of material selection in product design*. Oxford, UK: Elsevier.
- Benoît, C. & Mazijn, B. (Eds.) (2009). *Guidelines for social lifecycle assessment of products*. Ghent, Belgium: UNEP, SETAC.
- Bezooijen, A. V. (2002). *Material explorer – material selection support for designers. Index: Award 2005 finalist*. Recuperado de: <https://designtoimprovelife.dk/material-explorer-material-selection-support-tool-for-designers/>
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design issues*, 8(2), 05-21.
- Calvino, I. (1990). *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo, SP: Companhia das Letras.
- Carnasciali, R. M. (2014). *Gestão de design: contribuições da gestão da qualidade para a construção de parâmetros para avaliar o bom design* (Dissertação de mestrado). Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- Cavalheiro, E. & Fellows Filho, L. (2011). Cenários estratégicos: uma aplicação na área biotecnológica. *Future Studies Research Journal*, 3(1), 02-13.
- Denis, R. C. (1998). Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. *Revista Arcos*, 1(número único), 14-39.
- Evans, M. & Sommerville, S. (2006). Educating the future: embedding futures thinking in the design curriculum. In *Engineering and Product Design Education Conference* (pp. 355-360). Salzburg, Austria: Salzburg University of Applied Sciences.
- Finley, G. (1990). The gothic revival and the victorian church in New Brunswick: toward a strategy for material culture research. *Material Culture Review*, 32, 1-16.
- Fleming, E. M. (1974). Artifact Study: A Proposed Model. *Winterthur Portfolio*, 9, 153-173.
- Gharajedaghi, J. (2011). *Systems thinking: managing chaos and complexity: a platform for designing business architecture*. (3rd ed.) Burlington, MA: Elsevier.
- Godet, M. (1985). *Prospective et planification stratégique*. Paris, France: Économica.
- Houaiss, A. (2001). *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, RJ: Ed. Objetiva.
- Ianni, O. (2011). *A sociologia e o mundo moderno*. Rio de Janeiro, RJ: Civilização Brasileira.
- iF World Design Guide. *The if story*. Recuperado de: <http://ifworld.designguide.com/the-if-story>
- Ingold, T. (2010). The textility of making. *Cambridge Journal of Economics*, 34, 91–102.
- Kahn, H. & Wiener, A. (1967). *The year 2000: a framework for speculation on the next thirty-three years*. New York, NY: Collier Macmillan.
- Leon, E. (2012). *Design em exposição: o design no Museu de Arte Moderna no Rio de Janeiro (1968-1978), na Federação das Indústrias de São Paulo (1978-1984) e no Museu da Casa Brasileira (1986-2002)* (Tese de doutorado). Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Lovell, S. (2011). *As little design as possible: the work of Dieter Rams*. London, UK: Phaidon.
- Marcial, E. C. & Grumbach, R. J. S. (2002). *Cenários Prospectivos: Como construir um futuro melhor*. Rio de Janeiro, RJ: FGV.
- Margolin, V. (2007, Summer). Design, the future and the human spirit. *Design Issues*, 23(3), 4-15.
- Masini, E. (2000). *Penser le Futur: L'essentiel de la prospective et des ses méthodes*. Paris, France: Dunod.
- Meadows, D. H., Meadows, D. L., Randers, J. & Behrens III, W. W. (1972). *The limits to growth: a report for the Club of Rome's project on the predicament of mankind*. New York, NY: Universe Books.
- Meneses, U. T. B. (1985). A cultura material no estudo das sociedades antigas. *Revista de História*, (115), 103-117.
- Moraes, D. (2010). *Metaprojeto: o design do design*. São Paulo, SP: Blucher.
- Museu da Casa Brasileira. (2015). *29o. Prêmio Design MCB*. São Paulo, SP: Autor.
- Naisbitt, J. (1982). *Megatrends: ten new directions transforming our lives*. New York, NY: Warner Books.
- Petersen, C. S. (2015, May 31). A razor blade, Miodownik & the power of materials. *Scenario Magazine*, 03. Recuperado de: <http://www.scenariomagazine.com/a-razor-blade-miodownik-the-power-of-materials/>
- Prown, J. D. (1982, Spring). Mind in Matter: an introduction to material culture theory and method. *Winterthur Portfolio*, 17(1), 1-19. Recuperado de: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/1180761?uid=2&uid=4&id=21103012454217>
- Secretaria de Avaliação e Gestão da Informação. (2013). *Introdução aos estudos prospectivos e metodologias de construção de cenários*. Brasília, DF: Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome.
- Schwartz, P. (1991). *The art of the long view: planning for the future in an uncertain world*. New York, NY: Crown Business.
- Federação das Indústrias do Estado do Paraná. O que é um observatório? *Observatórios: SESI/SENAI/IEL*. Recuperado de: <http://www.fiepr.org.br/observatorios/FreeComponent2272content11361.shtml>
- Simon, H. A. (1996). *The sciences of the artificial*. (3rd ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Sousa, C. S. M. & Bastos, H. R. (2014). Monitoring materials and technique employment in academic design projects: preliminary guidelines for implementing a design school research observatory in Brazil. In *5th International Forum of Design as a Process. The shapes of the future as the front end of design driven innovation* (pp. 276-285). Guadalajara, Mexico: Tecnológico de Monterrey.

Sousa, C. S. M. & Bastos, H. R. (2014). Materiais, técnicas e processos de design: diretrizes para a implementação de observatório de mudanças. In *11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design* (pp. 1-14). Gramado, RS: Blucher. Recuperado de: <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/materiais-tcnicas-e-processos-de-design-diretrizes-para-a-implementao-de-observatrio-de-mudanas-12819>

Toffler, A. (1972). *O choque do futuro*. Rio de Janeiro, RJ: Record.

Tonicelo, R. H. S. & Antunes, D. L. (2005, agosto/2006, julho). Estudo dos materiais a partir de seus ciclos de vida: um olhar sobre as consequências ambientais de seus empregos no design. *DAPesquisa – Revista de investigação em artes. Design*, 2(1), 1-36. Recuperado de: [http://www.ceart.udesc.br/revista\\_dapesquisa/volume2/numero1/design/artigo.materioteca.pdf](http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume2/numero1/design/artigo.materioteca.pdf)

URBACT. (2013). *Cities of Tomorrow – Action Today*. Series of URBACT Thematic Reports. Saint-Denis, URBACT, Recuperado de: [http://urbact.eu/sites/default/files/import/general\\_library/19765\\_Urbact\\_Crosscutting\\_low\\_FINAL.pdf](http://urbact.eu/sites/default/files/import/general_library/19765_Urbact_Crosscutting_low_FINAL.pdf)

**Abstract:** The article presents the fundamentals and initial phases of a research project that aims to structure a design observatory devoted to carry out studies, both retrospective and anticipatory, connected a Brazilian design award. At first, it brings a bibliographic revision on the future studies; after that, it links this approach to design practice. It discusses then the importance of the research on design awards in this context, and introduces the investigated award. Finally, the article

goes to the research focus –materials and processes– and references selected for its development.

**Keywords:** Observatory - Studies - Award - Design - Culture - Material.

**Resumo:** O artigo apresenta os fundamentos e etapas iniciais de projeto de pesquisa que visa estruturar um observatório de design voltado a realização de estudos, tanto retrospectivos quanto antecipatórios, vinculado a uma premiação brasileira de design. Inicialmente é realizada uma revisão bibliográfica sobre os estudos futuros; em seguida, esta abordagem é articulada com a prática do design. Argumenta-se, na sequência, sobre a importância da pesquisa sobre premiações de design nesse contexto, e apresenta-se o prêmio investigado. Finalmente, o artigo discorre sobre o recorte da pesquisa – materiais e processos - e referências selecionadas para seu desenvolvimento.

**Palavras chave:** Observatório - Estudos - Premiação - Design - Cultura - Material.

(\*) **Cyntia Santos Malaguti de Sousa**. Desenhista industrial graduada pela Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1980) e doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (2000). Professora e pesquisadora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo e do Centro Universitário Senac, junto aos cursos de design. Sua especialização e pesquisas são voltadas aos temas: design para sustentabilidade, gestão do design, cultura material e estudos de futuro.

## Memórias, criação e autoria no Design Contemporâneo

Mônica Moura, Ana Beatriz Pereira de Andrade, Marina Jardim Tarozzo (\*)

Actas de Diseño (2019, julio),  
Vol. 28, pp. 236-244. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2016  
Fecha de aceptación: febrero 2017  
Versión final: julio 2019

**Resumo:** Este artigo apresenta e discute a presença da memória e sua relação com a criação e a autoria no design contemporâneo tanto no universo profissional quanto na formação superior em design a partir de discussões teóricas, análises e exemplos de ações, produtos, objetos e um projeto de ensino-aprendizagem de caráter interdisciplinar com o tema memória.

**Palavras chave:** Design Contemporâneo - Memória - Criação - Autoria - Projeto - Ensino - Interdisciplinaridade.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 244]

“Minha mãe me deu um rio. Era dia de meu aniversário...  
A mãe prometeu que no aniversário de meu irmão  
Ela iria dar uma árvore para ele,  
Uma que fosse coberta de pássaros...  
Os pássaros ficavam durante o dia nas margens de meu rio

E de noite eles iam dormir na árvore do meu irmão...  
mas o que nos unia demais eram os banhos nus no rio entre pássaros.  
Nesse ponto a vida era um afago!”.  
*Manuel de Barros In: Memórias Inventadas, p. 135, 2008.*