

## Ponto de Vista e Perspectivas - uma observação sobre as tendências do design no campo da cultura, educação e atuação profissional

Actas de Diseño (2022, abril),  
Vol. 39, pp. 225-232. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2017  
Fecha de aceptación: julio 2018  
Versión final: abril 2022

Teresa Maria Riccetti, Nara Silvia Marcondes  
Martins y Luís Alexandre F. Ogasawara (\*)

**Resumen:** En 2016 el grupo de investigación Diseño, Proyecto y Teoría de la carrera de Diseño de la UPM finalizó el estudio con el fin de observar el status quo e señalar las tendencias del diseño en el contexto de la realidad social, económica y cultural brasileña contado por sus interlocutores – docentes y profesionales actuantes en los campos de la formación y del mercado de trabajo. La cuestión comprende el desajuste entre elementos importantes a la práctica del diseño. Como ilustración de este escenario el estudio fue direccionado a partir de cuatro puntos relevantes: 1. La complejidad actual del sistema de diseño; 2. El proceso productivo y el desarrollo tecnológico; 3. La cuestión de la enseñanza y el dinamismo del sistema de diseño; 4. Experiencia profesional.

**Palabras clave:** Diseño de Sistemas- Tendencias- Cultura- Educación- Experiencia Profesional.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 231]

### Introdução

No contexto histórico do design, como atividade técnica, criativa e estratégica desmonta na segunda fase da Revolução Industrial, após 1830; quando a produção industrial se descentralizou da Inglaterra propiciando o crescimento das indústrias e modificando o meio produtivo (Hobsbawm, 2003). Neste momento os designers passaram a integrar o quadro de funcionários de diferentes tipos de fábricas para criar produtos que eram executados por máquinas. Os pioneiros desta profissão tinham o desafio de combinar ideias criativas com materiais e técnicas de produção industrial para uma gama diversificada de produtos; e seu poder de se adaptar aos requisitos da produção em massa abriu caminho para os designers de épocas posteriores.

No decorrer dos séculos a evolução do design sempre esteve associada aos contextos econômicos, político, social e cultural da época. Atualmente a complexidade do sistema design é grande e abrange uma trinca de elementos complexos - a cultura do projeto, o ensino e o mercado de trabalho; esta equação é inerente a formação e atuação profissional do designer.

A presente proposta de estudo tem como escopo compreender o status quo do Design, no contexto da nossa realidade socioeconômica e cultural; e delinear proposições sob as futuras fronteiras do sistema design e prospectar as áreas que serão relevantes à atuação profissional do designer para as próximas décadas.

A relevância em se discutir o design diante da atual configuração do sistema design - compreendendo sua definição e o mapeamento de suas áreas e subáreas de performance - e sua inter-relação com o ensino e a prática projetual tem o intuito de gerar uma contribuição condizentes com a dinâmica contemporânea e que possibilite nortear a construção de futuros caminhos pedagógicos,

investigativos e profissionais na área do Design.

A questão é complexa e compreende o descompasso entre elementos importantes à prática do design; como ilustração deste cenário destacam-se quatro pontos relevantes para o estudo que se delinea.

1. A atual complexidade do sistema design;
2. O processo produtivo e o desenvolvimento tecnológico;
3. A questão do ensino e o dinamismo do sistema design;
4. Atuação profissional.

O estudo direccionado por quatro pontos relevantes, como ilustração do cenário circunscrito; considera que a compreensão pormenorizada destes assuntos possibilite apreender os seguintes objetivos:

- Indicar o (s) ponto (s) de vista atual sobre a percepção do sistema design e sua inserção nas esferas do ensino e mercado de trabalho;
- Mapear as inovações tecnológicas e metodologias que estão influenciando a cultura do projeto;
- Delinear as perspectivas sobre o futuro do sistema design quanto a educação e a atuação profissional do designer para as próximas décadas;
- Gerar um estudo que propicie uma contribuição condizente com a dinâmica contemporânea e que possibilite nortear a construção de futuros caminhos pedagógicos, investigativos e profissionais na área do Design;
- Fortalecer a área do ensino e pesquisa de Design provendo dados para incrementar a prática docente e o aprendizado discente de uma área em permanente evolução, como a do Design que aborda o planejamento e desenvolvimento de projetos de objetos artificiais voltados às necessidades dos indivíduos e da sociedade;

• Propiciar a produção de produtos derivados do presente estudo como - artigos científicos; projetos de TCC e IC com argumentos mais condizentes com a dinâmica contemporânea e que possam ser utilizados na prática docente e discente no curso de Design da UPM, Graduação e Pós-Graduação.

O estudo de natureza qualitativa empregou as técnicas da pesquisa documental com coleta e compilação da literatura – publicações sobre o sistema design, status quo e perspectivas futuras. A amostra foi caracterizada por personalidades profissionais da área do design brasileiro atuantes no mercado e ou docência totalizando vinte e nove entrevistados que responderam o questionário, de formato semiestruturado, com perguntas que foram elaboradas a partir dos quatro principais pontos que norteiam o estudo totalizando doze questões.

“O design é como o sal” é assim que o designer e professor do Politécnico de Milão, Francesco Trabucco (2015), nomeia um dos tópicos tratados em seu último livro intitulado, Design. Segundo o autor, o sal tomado em dose justa dá sabor e significado as coisas, as torna agradáveis e desejáveis.

*Proprio come il sale, un pizzico di design sta bene quasi dappertutto, e questo spiega perche il design sai così diffuso, anzi pervasivo e trasversale ...* (TRABUCCO, 2015, p.13)

Justamente para tentar compreender a complexidade do sistema design este estudo demarcou alguns assuntos, que buscam sintetizar as atuais indagações e inquietações dos agentes envolvidos. O design, na tradição do projeto do objeto artificial, a atenção primeira para o usuário, o contexto, os valores éticos e ambientais. A tecnologia, sua aplicação para a concepção de formas e processos produtivos, do mecânico para o digital; inovação e controle dos processos. O ensino do design, os paralelos entre arte aplicada – desenho industrial; desenho industrial – design; o especialista, o generalista. O cotidiano da profissão, os diversos conteúdos compartilhados pela prática do design. Estes assuntos culminaram nos quatro pontos delineados a seguir; cada ponto apresenta três questões que conformaram o questionário/entrevista aplicado junto a amostra de personalidades.

### A atual complexidade do sistema design

Este é o primeiro ponto proeminente do estudo, a própria complexidade do atual sistema design. Segundo De Fusco (2012, p.27) “não existe apenas um design, mas tantos quantos são os campos merceológicos”. Em sua pluralidade e multifacetada, o sistema design não se circunscreve apenas nas tradicionais categorias - industrial, gráfico, produtos e moda. Hoje, agregam-se a orbe deste sistema - o design da informação, o design estratégico, design de espaço, design social, e outros. Cada uma destas categorias abriga mais uma série de outras subcategorias e neste sentido o design não parece ter uma trajetória definida, Silva *et al.* (2012). O design se torna cada vez

mais especializado em alguns campos, desenvolvendo competências específicas, mas ao mesmo tempo se torna generalista em outras, com o aparecimento de formas híbridas de prática.

Para aprofundar este ponto foram elaboradas três questões que compõem o primeiro bloco do questionário:

1. Nesta situação dicotômica apontada acima conte-nos: Como o(a) senhor(a) vê o Design no Brasil?
2. Que projeção o(a) senhor(a) faz para o Design brasileiro?
3. O(a) senhor(a) considera que a pluralidade do sistema design beneficia ou prejudica a compreensão, pela sociedade do que seja Design hoje?

### O processo produtivo e o desenvolvimento tecnológico

O outro ponto em destaque é o processo produtivo e o desenvolvimento tecnológico, um dos quesitos básicos de qualquer tipo de projeto do objeto; que na realidade contemporânea se desprende do estigma da produção industrial. Para o designer italiano Andrea Branzi,

... atualmente a questão da produção industrial não é mais tão relevante, pois existem a autoprodução, as séries limitadas, as peças únicas; a qualidade intelectual de uma obra conta mais do que sua qualidade técnica. Hoje, a demanda que o projeto deve atender é a de que o objeto em questão deve ser suscetível à possibilidade de reprodução. (BRANZI, 2012, p.106)

A tecnologia tem proporcionado progressos singulares como as impressoras 3D que possibilitam a produção de objetos tridimensionais; atualmente esta tecnologia já é utilizada em diversos segmentos como os da joalheria, do calçado, próteses e órteses, entre outros.

O segundo bloco do questionário foi composto pelas seguintes questões:

4. De que modo a expansão do acesso a tecnologias produtivas, como a impressão 3D e os softwares de manipulação de imagens como os apps, podem impactar na atividade do design?
5. Quais os princípios metodológicos que o(a) senhor(a) considera essenciais para o desenvolvimento de um projeto?
6. De que forma a tecnologia, o computador modificou de algum modo seu processo projetual?

### A questão do ensino e o dinamismo do sistema design

Agregasse a esses pontos a questão do ensino, que por mais que se esforce, não consegue acompanhar o dinamismo do sistema design. Em 1978 a estrutura curricular chamada de currículo mínimo para cursos de graduação especificada pelo Conselho Federal de Educação - CFE; definiu a subdivisão da área de design em duas subáreas

ou habilitações: Projeto do Produto e Programação Visual, mas esta resolução só foi decretada em 1987. No presente momento os cursos de Bacharelados em Design são paudados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais de 2004; há mais de dez anos. Mesmo com os esforços pontuais de cada instituição de ensino em design, no empenho de renovar e atualizar seus projetos pedagógicos e consequentemente suas composições curriculares, ainda há um déficit entre o que se ensina e o que é necessário à atuação do profissional. Um dilema difícil de ser equacionado devido a própria velocidade de transformação da tecnologia.

O terceiro bloco foi ordenado pelas seguintes perguntas:

7. Tendo em vista o perfil dos designers recém formados, o que o(a) senhor(a) acha que as escolas de graduação precisam suprir para formar um profissional apto?
8. O(a) senhor(a) acredita que a pesquisa científica pode contribuir com a prática do designer?
9. O(a) senhor(a) identifica momentos importantes na sua formação?

### Atuação profissional

E por último a atuação profissional - Por sua capacidade em propor soluções criativas o design é um setor em ascensão, os avanços tecnológicos e consequentemente dos processos produtivos propiciam novas tipologias de objetos e consequentemente novas maneiras de interação do indivíduo, da sociedade com seus objetos, e neste sentido o designer se qualifica mais uma vez, como um agente importante da cultura material. Os designers deverão acentuar cada vez mais seu grau de qualificação ou da habilidade exigida para esses novos campos de atuação (SILVA *et al.*, 2012).

As questões elaboradas pelos pesquisadores foram:

10. Quais são os pontos fortes e os pontos fracos do designer brasileiro?
11. O que o(a) senhor(a) diria à um jovem designer que enfrenta hoje o mundo do trabalho?
12. Qual a sua opinião sobre a regulamentação da profissão do designer no Brasil?

Visando construir o panorama do Design, ponto de vista e perspectivas, o procedimento inicial foi o encontro de nomes pontuais entre profissionais da área, docentes e coordenadores de cursos de design para a aplicação do questionário/entrevista. Obtivemos um total de 29 personalidades entrevistadas

É importante observar que tínhamos uma expectativa que a maioria dos convidados optaria por responder as questões pelos meios digitais tais como *Skype*, *Face Time* e outros. Para nossa surpresa, apenas 15% do total das entrevistas efetivadas foram respondidas por aplicativos. O restante seguiu o meio tradicional – os questionários foram respondidos por escrito via e-mail e sempre precedidos de uma introdução e explicação do pesquisador responsável pela aplicação do mesmo.

### Síntese dos resultados

**Ponto 1. Contextualização e Conceituação** – Sobre este argumento podemos proclamar três expressões chaves: uma sobre a compreensão do que seja design; outra envolve um ponto que também abordamos neste estudo, mas tem relação direta com o assunto aqui relacionado que é a educação, formação e cultura; e por fim a própria natureza transdisciplinar do design.

E como destaca a professora Myrna de Arruda Nascimento,

... não podemos falar de uma “visão do design no Brasil” como um todo, mas admitir sua fragmentação e particularidade, para cada contexto diferenciado, deste país imenso, diverso e desigual. (Entrevista concedida no dia 04/10/2015)

No Brasil, a compreensão do que seja design depende do contexto sociocultural e do repertório da comunidade em questão. Por questões históricas e geográficas, a grande extensão do território e as diferentes influências culturais de cada região propicia uma gama diversificada sobre o entendimento do de seja e para que serve o design e o designer. É importante ressaltar que diferente de outros países que têm uma cultura de projeto consolidada, a cultura e a prática do design são recentes em nossa história; nossa industrialização tem início na década de 50, do século XX, e os primeiros cursos de graduação foram criados há aproximadamente 60 anos, e em um primeiro momento ficaram circunscritos entre as cidades de São Paulo e do Rio de Janeiro. Como nos relatou o designer e professor Giorgio Giorgi,

No caso específico do Brasil, o processo atribulado derivado da tardia industrialização e a consequente falta de compreensão do alcance da atividade de projeto, tem-se encarregado de tumultuar qualquer tentativa de conquista de uma instância mínima de seriedade. (Entrevista concedida no dia 05/05/2015)

Para a designer Gloria Lin, o design em sua complexidade e toda sua abrangência,

... é muito além do que pode ser compreendido por um país que ainda precisa desenvolver a sua indústria, desenvolver a sua cultura e uma população que pouco pode consumir – tanto produto quanto informação. (Entrevista concedida no dia 15/06/2015)

Ainda hoje, o design é identificado pelo mercado de modo equivocado como algo restrito a aparência e estilo que segundo o designer Eduardo Barroso (2015), é pouco aproveitado em desafios de maior complexidade. O design brasileiro reflete a situação de nossa condição, em algumas áreas floresce e em outras retrocede; muito já foi feito, mas ainda temos um longo caminho a ser percorrido. Para o designer Rafael Campoy, o design está diluído: Observo um leque cada vez mais amplo de especialidades, tanto no mercado profissional quanto no âmbito

acadêmico. Concomitante a isso, aposto no aumento da “confusão” – por parte da sociedade – do que diz respeito ao design. A alta especialização parece mais confundir e associar o design à estética e ao efêmero do que ao projeto e ao longo-prazo. (Entrevista concedida no dia 03/07/2015)

A confusão de fato aumenta quando observamos que não há um conceito estabelecido sobre, a compreensão da importância do design na vida cotidiana das pessoas; e isso reflete tanto no campo profissional, o mercado de trabalho, como no campo acadêmico, o ensino e pesquisa. Como nos relatado pelo designer Pedro Paulo Delpino Bernardes,

... me parece que por muito tempo continuaremos dando tiro no pé com egressos perdidos e desorientados perante o ‘mercado de trabalho’. Profissionalmente o ‘mercado’ está absolutamente confuso exatamente porque a formação acadêmica permite inclusive por necessidade de sobrevivência, forte banalização da atuação profissional. (Entrevista concedida no dia 12/08/2015)

Para o designer e na época também diretor da ESDI/UERJ Rodolfo Capeto, combinar a visão generalista com o necessário aprofundamento em conhecimentos técnicos e projetuais associados a cada linha de trabalho é um dos dilemas significativos na área do design.

... nosso entendimento é de que o campo do design, como campo específico do projeto, é integrado, e essas diferentes variedades de atuação fazem parte de um espectro contínuo. por outro lado, esse amplo escopo permite alguns aventureirismos, também por pessoas de outras áreas. (Entrevista concedida no dia 05/10/2015)

É consenso que a pluralidade do design se dá devido as suas diferentes possibilidades de atuação e aplicação transdisciplinar, mas é necessário evidenciar que sua raiz conceitual do design, como projeto e elemento da cultura material e imaterial deve ser sempre sustentada. Já quanto ao caráter multifacetado do design há uma dualidade explicitada por um lado pelo escopo de melhor compreender e aprofundar as diferentes ações, mas por outro lado dificulta a compreensão do que é o design pela sociedade.

## **Ponto 2. O Processo Produtivo e o Desenvolvimento Tecnológico**

- O design sempre foi impactado pelas transformações das tecnologias produtivas e se transformou, renovando suas atividades e ampliando o foco de atuação. No contexto histórico essas mudanças sempre contribuíram e proporcionaram novas possibilidades de projetos. O atual momento se delinea pela transição das tecnologias produtivas do meio mecânico para o meio digital e neste sentido essas novas técnicas são possibilidades à serem exploradas. E neste sentido o processo intelectual tende a ser mais dinâmico, agilizando e minimizando uma serie de etapas do procedimento metodológico, mas para isso não se pode perder o foco de que, o design é

uma atividade projetual desenvolvida pelo ser humano e para o ser humano e as questões de produção devem ser alinhadas.

É consenso de que o desenvolvimento tecnológico propicia a ampliação de mercado, o que traz inúmeros benefícios ao design. Mas como colocado pelo designer Rafael Campoy,

... O cerne da questão deve ser quanto ao uso/utilidade da tecnologia. Deve ser empregada como meio/ferramenta para o trabalho do designer, nunca como finalidade. (Entrevista concedida no dia 03/07/2015)

Nas palavras do professor Marcos da Costa Braga,

...a impressora 3D veio para substituir e tomar conta de tudo, mas não é isso ela é apenas mais uma ferramenta para atender a ramos específico de necessidade de produção de produto que existiam antes mas não tinham essa ferramenta que agiliza teste de concepção da forma, gastando menos tempo e menos dinheiro para testar o projeto. ... A concepção continua a mesma, é mental e intelectual e deve-se se adaptar a forma de se expressar e no processo metodológico mental, porque a ferramenta permite pular uma serie de etapas, portanto torna o processo intelectual mais dinâmico, não considero que a impressora vai substituir a produção de produtos devido ao preço etc. ela vai auxiliar no método. (Entrevista concedida no dia 05/03/2015)

O professor ainda reforça que o processo de concepção continua o mesmo, é mental e intelectual e deve se adaptar na forma de se expressar e no processo metodológico. Endossando que as novas possibilidades que os avanços tecnológicos oferecem vão interferir diretamente na linha de conduta assumida como procedimento metodológico de cada projeto; como colocado pelo designer Rodolfo Capeto,

Cada tipo de projeto demanda (ou faz criar) seu método próprio. Os antigos princípios de metodologia, boa definição do problema, pesquisa, foco no usuário, brainstormings, critica aos resultados, permanecem válidos; em todo caso, a força inventiva do designer muitas vezes atravessa o processo com uma nova ideia, que certamente deve ser sujeita aos mais duros testes antes de ser aplicada. (Entrevista concedida no dia 05/10/2015)

Cada projeto requer uma linha de conduta por parte do designer que elege as técnicas de levantamentos, análises, experimentos mais adequados a questão colocada. Portanto, como já dizia Bruno Munari, não existe receita pronta e sim uma metodologia operacional de projeto que muitas vezes se configura concretamente quando se obtém a solução da questão. Este pensamento é comparilhado pelo designer Giorgio Giorgi,

...com tanto tempo de janela, por uma questão de honestidade devo admitir que o método empregado num determinado projeto só é conhecido retrospecti-

vamente, ou seja ao seu final. Acredito, no máximo, na eficácia de certa estratégia metodológica. (Entrevista concedida no dia 05/10/2015)

Em síntese, o desenvolvimento tecnológico propicia um dinamismo no processo intelectual que incrementa a prática projetual e otimiza os procedimentos metodológicos.

**Ponto 3. O Ensino e o Sistema Design** - Historicamente, foi no início dos anos 70 que Tomás Maldonado, ex-diretor da Escola de Ulm, em conjunto com teóricos italianos apresenta a primeira iniciativa de apoio à autonomia do Design colocando que, o designer é caracterizado como alguém que projeta ou desenvolve projetos, ou seja, tem conhecimento da cultura do projeto. Para Margolin (2014, p.18), “designers ocupam um espaço dialético entre o mundo que é e o mundo que poderia ser. Informados pelo passado e presente, a sua atividade está orientada para o futuro”. Hoje, os designers enfrentam desafios relacionados a valores e ética; e o mundo passa atualmente por extremas mudanças e neste sentido, nós designers devemos aprender a pensar o futuro de um novo modo. Se o mundo mudou, o ensino de design precisa mudar. Instituições de ensino em design mesmo com os esforços no empenho de renovar e atualizar seus projetos pedagógicos, da atuação do aluno como protagonista não mais como ouvinte ainda há um déficit entre o que se ensina e o que é necessário à atuação do profissional.

Um dilema difícil de ser equacionado devido a própria velocidade de transformação da tecnologia. Segundo relatado pelo designer Cesar Robert Moraes de Sousa,

... o ensino de design no Brasil está um pouco atrasado em relação à forma com que somos cobrados hoje em dia, isto é, os alunos estão aprendendo numa taxa que não chega nem a 50% da taxa que somos cobrados no meio profissional. ...Uma forma de tentar superar os currículos estáticos e fragmentados é apostar na flexibilização da grade, permitindo que alunos criem suas composições curriculares e determinem suas linhas de pesquisa e estudo. (Entrevista concedida no dia 17/08/2015)

Em seu depoimento, o professor Marcos da Costa Braga observa que infelizmente existe uma grande parte de cursos de design que pensam em formar o profissional em menos tempo e com uma carga maior de ferramentas. Segundo Costa Braga,

...isso em teoria faria com que o aluno fosse absorvido mais rápido pelo mercado, porém isso faria dele um técnico-ferramental, ele não será um líder de equipe, será um profissional subordinado, e que estaria condicionado a ficar no mercado mediante a atualização técnica dos *softwares*, isso para mim é um grande equívoco na formação do designer. (Entrevista concedida no dia 05/03/2015)

Ainda segundo o professor, falta aos cursos uma formação um pouco mais próxima da viabilidade de produção,

domínio de matérias primas e viabilização econômica, uma coisa difícil de se solucionar por estar amarrada aos avanços da tecnologia. Para Costa Braga, a capacidade de pensar deve ser muito maior do que a capacidade de dominar as ferramentas.

O que o profissional precisa é de uma formação intelectual maior uma capacidade de pensar, enxergar cenários, e saber se posicionar diante desses cenários, ter uma visão crítica, cultural e intelectual ampliada e saber se adaptar a situações do mercado, não é apenas domínio ferramental. Essa capacidade intelectual que deve ser estimulada. (Entrevista concedida no dia 05/03/2015)

Tendo em vista o grande número de formandos em design a cada ano e concomitante as questões específicas da atividade, o professor Rodolfo Capeto declara que:

...um esforço de construção de base cultural, no mais amplo sentido, é parte importante da formação de designers que possam fazer diferença no mundo contemporâneo, especialmente tendo. (Entrevista concedida no dia 05/10/2015)

A última lei 9394, de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB coloca que:

O ensino superior tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, bem como deve estimular a criação cultural, o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo, o incentivo ao trabalho de pesquisa e a investigação científica, com vistas ao desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive, além da promoção e da divulgação de conhecimentos culturais, científicos e técnicos que constituem patrimônio da humanidade e comunicação do saber através do ensino, de publicações ou de outras formas de comunicação. Uma das alternativas em busca do conhecimento é o ensino através da pesquisa, desenvolvendo a autonomia dos alunos, instigando-os a questionamentos constantes (BRASIL, 1996)

A pesquisa de iniciação científica cresce nas universidades, assim como nos cursos de ensino de design, apesar de muitas vezes ser vista como produtora de textos é perceptível a mudança desta visão, conforme apontado pela designer e atual diretora do Centro de Artes da UDESC Gabriela Botelho Mager,

... a pesquisa científica auxilia o aluno a organizar o olhar criativo, desperta a atenção para a organização do método de pesquisa, assim como a proposta do problema além do objetivo e o conceito bem definido e construído; os elementos principais da pesquisa científica contribuem para o desenvolvimento de projetos bem executados. (Entrevista concedida no dia 18/08/2015)



A pesquisa é uma peça chave da formação dos indivíduos, preparando-os para adquirir um olhar científico e investigador, a experiência com a pesquisa científica proporciona um processo de aprendizagem de extrema complexidade, possibilita ao aluno a construção da autonomia intelectual, postura crítica e desvinculação do senso comum. Como colocado por Gustavo Curcio,

...a prática é deliciosa, mas as coisas devem acontecer paralelamente e a pesquisa é fundamental para o ensino de design, porque a questão metodológica é básica se para a concepção de projeto, não é possível conceber se não tiver repertório e o repertório só vem porque é fruto da pesquisa. (Entrevista concedida no dia 23/10/2015)

Para a entrevistada, Fernanda Jordani Barbosa Harada, o designer atuante nesta sociedade contemporânea,

...deve ter um alto poder de observação do mundo em torno, tanto para criar um olhar formal e crítico sobre as coisas, como para compreender as deficiências do meio construído para acolher o indivíduo, e criar soluções passíveis de serem reproduzidas. Quanto maior a curiosidade, melhor a definição dos problemas. Quanto maior a capacidade criativa, maiores e melhores as soluções propostas. Quanto maior o poder de empatia com os indivíduos/usuários mais completa a solução. Quanto maior o poder de observação do mundo, melhor será o designer. (Entrevista concedida no dia 11/03/2016)

Talvez não seja realista acreditar que designers vão salvar o mundo, mas faz sentido reconhecer que o design quando praticado com consciência ética é uma das ferramentas mais poderosas da humanidade. “O design é processo que o ser humano tem usado ao longo dos tempos para desenvolver contextos necessários à sua sobrevivência e ao progresso” (MARGOLIN, 2014, p. 78). Certamente outra forma de ver o crescimento intelectual e a apreensão do conhecimento na área do design, especificamente nos aspectos projetuais, como apontado por Fernanda Harada, “as escolas devem formar, curiosos, observadores, detalhistas, críticos e criativos”.

**Ponto 4. A Atuação Profissional** - Os pontos fortes creditados aos designers podem ser divididos em duas naturezas distintas, a coletiva e a individual. A natureza coletiva refere-se principalmente aos fatores determinantes pela cultura brasileira, marcada grandemente pela diversidade de referências étnicas condição esta que, talvez, contribua para um olhar mais plural e abrangente. Nas palavras do designer Cesar Robert Moraes de Sousa:

... entendo o designer brasileiro como um profissional que tem um olhar muito abrangente e multidisciplinar, por conta de toda a bagagem cultural que carrega e pelo ambiente sempre multifacetado e plural em que vive. (Entrevista concedida no dia 17/08/2015)

No polo oposto figuram características inerentes à personalidade deste profissional como otimismo e passio-

nalidade. Curioso notar, ainda no âmbito das qualidades individuais, que as adversidades ao exercício da profissão e as contingências únicas do mercado nacional acabam por forjar características que são valoradas como positivas pelos entrevistados, dentre as quais pode-se destacar a flexibilidade, a persistência, empatia e até mesmo senso de humor. Estas características podem ser creditadas à outra qualidade frequentemente apontada, a criatividade, fruto talvez da necessidade de adaptação da prática profissional ao ambiente, muitas vezes pouco favorável, como aponta o designer Giorgio Giorgi Junior;

... temos a nosso favor certa capacidade de improviso, fruto das vicissitudes da nossa condição. (Entrevista concedida no dia 05/10/2015)

Por outro lado, e infelizmente, os principais pontos fracos listados são, direta ou indiretamente ligados à qualidade da formação dos designers.

Ao se analisar os conselhos dados aos futuros designers percebe-se nitidamente um caráter motivacional ou educativo, estreitamente ligados aos desafios do exercício profissional que clamam por uma atitude perseverante e aprofundamento / especialização da educação formal do designer. Neste sentido, Rafael Cardoso, em seu livro *Design para um mundo complexo*, assegura que:

A verdade é que ninguém se torna um profissional de qualquer área apenas por ter cursado a faculdade. O sistema universitário brasileiro reconhece isso ao exigir que o aluno faça um estágio profissionalizante, ou algo que o equivalha. Mesmo assim, vigora uma tendência nefasta em muitas áreas – dentre as quais o design – de considerar que o aluno ao terminar a faculdade já é um “profissional formado”. Trata-se de uma distorção, responsável por gerar muita ansiedade e frustração desnecessárias. (CARDOSO, 2012, p. 232)

Por fim, no que diz respeito à opinião sobre a regulamentação da profissão, as respostas obtidas apontam para o quão polêmico é o tema. Aos que se manifestaram contrários ou indiferentes é comum o argumento de que o estado de coisas da profissão não seria diferente caso fosse regulamentada. Em contrapartida, a maioria dos entrevistados mostrou-se favorável à regulamentação, porém foram muito pouco os que o fizeram sem ressalvas. Fatores como um possível fisiologismo da representação da profissão, bem como possíveis enrijecimento das relações de trabalho e burocratização dos processos figuraram como condicionantes de uma resposta favorável.

## Conclusão

A proposição do presente estudo teve como intuito compreender a atual configuração do sistema design expressada pela mentalidade de seus agentes, indivíduos que atuam efetivamente na área do design como profissional, docente e pesquisadores. Entendemos que a percepção desses pontos pelo prisma dos agentes que os vivenciam clarificam o atual estado da arte e prospecta tendências para os futuros cenários.

As personalidades que colaboraram com nosso estudo, por meio de seus depoimentos, propiciaram um material coesivo com os pontos indagados nos oferecendo condições de organizar um material condizente e norteador à perene construção de caminhos pedagógicos, investigativos e profissionais na área do Design.

Avaliamos que o presente estudo não termina aqui; mesmo porque este é um estudo complexo que encontrasse em seu primeiro momento, no qual as questões foram explicitadas e os resultados obtidos propiciam o aprimoramento dos pontos levantados que certamente já refletem em nossa prática docente, assim como suscitam a produção de derivados como - artigos científicos, temas para projetos de iniciação científica e trabalhos de conclusão de curso.

#### Referências Bibliográficas:

- Braga, Marcos C. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: março 2015. Entrevista concedida à V.F.Alves.
- Branzi, A. (1999). *Introduzione al design italiano una modernita incompleta*. Milano: Baldini&Castoldi.
- Brasil. (1996). Ministério de Educação e Cultura. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da Educação Nacional. Brasília: MEC.
- Campoy, Rafael. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: março 2015. Entrevista concedida à L. A. Ogasawara.
- Capeto, Rodolfo. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: outubro 2015. Entrevista concedida à T.M Riccetti.
- Curcio, Gustavo. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: março 2015. Entrevista concedida à V.F Alves.
- De Fusco, R. (2012). *Design 2029, ipotesi per il prossimo futuro*. Milano: Franco Angeli.
- Giorgio, Giorgi. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: outubro 2015. Entrevista concedida à T.M. Riccetti.
- Harada, Fernanda J. B. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: outubro 2015. Entrevista concedida à T.M. Riccetti.
- Hobsbawm, E. J. (2003). *A era das revoluções: Europa 1789-1848*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Lin, Gloria. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: junho 2015. Entrevista concedida à L.A.Ogasawara.
- Marcolino, André. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: fevereiro 2015. Entrevista concedida à L.A.Ogasawara.
- Margolin, V. (2014). *Design e risco de mudança*. Matosinhos: Verso da História.
- Morace, F. (2013). *O que é o futuro?* São Paulo: Estação das Letras e Cores.
- Nascimento, Myrna A. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: março 2015. Entrevista concedida à T.M. Riccetti.
- Pavone, José C. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: junho 2015. Entrevista concedida à L. A. Ogasawara.
- Riccetti, T.M. et al. (2016). *Relatório Técnico Científico da Pesquisa Design, ponto de vista e perspectivas: sobre a cultura do projeto, educação e atuação profissional*. São Paulo: UPM/MackPesquisa.
- Silva, J.C.R.P da; Et al. (2012). *O futuro do design no Brasil*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- Sousa, Cesar R. M. (2015). Entrevista concedida ao Projeto de Pesquisa Design, Ponto de Vista e Perspectiva: sob a cultura do projeto, educação e atuação profissional. São Paulo: agosto 2015. Entrevista concedida à M. A. Lopes.
- Trabucco, F. (2015). *Design*. Torino: Bollati Boringhieri.

**Abstract:** In 2016 the research group Design, Design and Theory of the Design Course of the UPM finalized the study with the scope of observation the status quo and to point out like tendencies of design without context of the Brazilian social, economic and cultural reality narrated by its interlocutors - teachers And in our fields of training and the job market. Understanding the essential elements of design practice; As an illustration of this scenario the study was guided by four relevant points: 1. The current complexity of the design system; 2. The productive process and the technological development; 3. A question of the teaching and dynamism of the design system; 4. Professional performance.

**Keywords:** System Design- Trends- Culture- Education- Professional Performance.

**Resumo:** Em 2016 o grupo de pesquisa Design, Projeto e Teoria do Curso de Design da UPM finalizou o estudo com o escopo de observar o *status quo* e apontar as tendências do design no contexto da realidade social, econômica e cultural brasileira narrado por seus interlocutores - docentes e profissionais atuantes nos campos da formação e do mercado de trabalho. A questão compreende o descompasso entre elementos importantes à prática do design; como ilustração deste cenário o estudo foi direcionado por quatro pontos relevantes: 1. A atual complexidade do sistema design; 2. O processo produtivo e o desenvolvimento tecnológico; 3. A questão do ensino e o dinamismo do sistema design; 4. Atuação profissional.

**Palavras chave:** Sistema Design- Tendências- Cultura. Educação- Atuação Profissional.

(\* **Teresa Maria Riccetti**, Doutora em Ciências pela UNIFESP. Mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-USP; Bacharel em Desenho Industrial pela FAAP. Docente e pesquisadora da Universidade Presbiteriana Mackenzie, no Curso de Design. Fez parte da equipe

de designers do LBDI – Laboratório Brasileiro de Design Industrial; Especialização em Director Design pela Domus Academy, Milão. Atua na área de Design de Produtos; Design e bem-estar - paisagem doméstica e os sistemas do arranjo e ambiência; Design, Ensino e Procedimentos Metodológico. **Nara Silvia Marcondes Martins.** Professora-pesquisadora, na graduação e pós-graduação da FAU, curso de Design, na Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, Brasil. Doutora em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-USP, Mestrado em Artes Visuais pelo Instituto de Artes. Bacharel em Propaganda e Marketing pela FAAP e em Artes Plásticas na Faculdade de Belas Artes de São Paulo. Com pesquisas e publicações na área de Design,

Comunicação, Teoria e Estética, História do Design e das Artes Visuais. **Luís Alexandre F. Ogasawara.** Mestre em Semiótica pela PUC-SP, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Especialista em Psicologia Analítica pelo IJEP - Instituto Junguiano de Ensino e Pesquisa. Especialista em Administração e Marketing pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Bacharel em Desenho Industrial pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor pesquisador no curso de Design da FAU - Universidade Presbiteriana Mackenzie. Consultor em Design. Atualmente leciona principalmente nas disciplinas de Projeto em temas relacionados com Design Instrucional, Design de Embalagens, Design Thinking e Gestão de Design.

## Linguagem fotográfica: estratégias no ensino de design de superfícies

Actas de Diseño (2022, abril),  
Vol. 39, pp. 232-236. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2016  
Fecha de aceptación: julio 2017  
Versión final: abril 2022

Júlio César Riccò Plácido da Silva (\*)

**Resumo:** Este artigo apresenta estratégia de aplicação da linguagem fotográfica aos processos de design de superfície, utilizando-se de ferramentas tencionadas para a inovação em procedimentos didáticos. As referidas ferramentas foram apresentadas na disciplina de Tecnologia Digital da Pós-graduação de Meios em Design de Superfície, objetivando estimular o uso de técnicas manuais associadas às digitais para a criação de módulos e texturas visuais no processo de obtenção de imagens para estampas.

**Palavras chave:** Linguagem - Fotografia - Ferramenta digitais – Ensino – Tecnologia

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 236]

### Introdução

É incontestável a contribuição do retorno de técnicas manuais aliadas aos sistemas de produção e tratamento digital para o design de superfície, especificamente quanto a obtenção de imagens para estampas. No entanto, é necessário ampliar tais possibilidades de forma rápida, a fim de acompanhar e suprir as necessidades do mercado e dos consumidores.

Essas constatações e análises foram de fundamental importância na estruturação da disciplina ministrada sob o título de Tecnologia Digital na Pós-graduação da Universidade do Sagrado Coração (USC) – Bauru (Brasil), aplicando linguagem fotográfica nos processos de design de superfície têxtil a partir da utilização de ferramentas tencionadas para a inovação em procedimentos didáticos. Além disso, estimulou-se o uso de técnicas manuais e digitais na criação de módulos e texturas visuais com o fim de obter estampas singulares.

Para o desenvolvimento do design de superfície são selecionadas representações gráficas, ilustra (VIEIRA, 2014). nsformar em estamp superf desenvolvimento do dee .rono. Assim um sistema de criaçsentam-se como

um todo, contudoções ou imagens fotográficas que se transformam em estampas (VIEIRA, 2014).

A fotografia, durante anos, tem assumido um papel significativo frente aos meios de representação da realidade. Porém, em decorrência das implementações e transformações que influíram diretamente na ferramenta fotográfica e possibilitaram sua transposição do meio fotoquímico para o eletrônico, a fotografia hoje permite ao designer não apenas registrar uma imagem fiel à realidade, mas também manipulá-la.

Devido à facilidade de acesso proporcionada pelos softwares e ferramentas, é possível a integração de técnicas próprias da linguagem fotográfica e do design em um processo de hibridização do meio, onde o designer absorve e transforma as possibilidades de utilização das ferramentas fotográficas.

A disciplina forneceu subsídios para os alunos desenvolverem soluções sistemáticas aos problemas apontados no projeto, relacionando os elementos da linguagem fotográfica com as imagens desenvolvidas em sala de aula. Ademais, promoveu o desenvolvimento de uma visão crítica, ampliando o conhecimento do aluno sobre