

# **A Metodologia como Instrumento do Pensamento Interdisciplinar no Design.**

*The Methodology as Instrument of Thought Interdisciplinary in design.*

RIBEIRO, Juliana Pontes; Mestre em Comunicação Social; Universidade FUMEC  
[jupontes@uol.com.br](mailto:jupontes@uol.com.br)

## **Resumo**

A interdisciplinaridade ganha importância no design contemporâneo e impõe a formação de estratégias de projeto diferenciadas, que podem ser trabalhadas no contexto acadêmico e profissional a partir do conceito de metodologia de projeto. Nesse texto discute-se como a metodologia serve como eixo para que um designer possa transitar por conhecimentos diversos sem desconstruir a natureza específica do projeto em que atua. Nessa abordagem a diversidade de repertório contribui para ampliar a abrangência conceitual, estética e funcional do design.

**Palavras chave:** metodologia, interdisciplinaridade, conceito

## **Abstract**

*The interdisciplinarity got importance in contemporary design and requires the creation of differentiated project strategies, which can be measured in academic and professional context from the concept of project methodology. This text discusses itself as the methodology can be used as axis for a designer to transit through different knowledge without deconstructing the specific nature of the project in which it operates. In this approach the diversity of repertoire contributes to enlarge the scope conceptual, aesthetic and functional of the design.*

**Keywords:** methodology, interdisciplinarity, concept

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## **A Metodologia como Instrumento do Pensamento Interdisciplinar no Design**

Abordar os projetos de design de forma interdisciplinar é uma demanda contemporânea. Essa afirmação, aparentemente familiar, é motivo de muitas dúvidas e conflitos no ambiente profissional e acadêmico do design. O que significa um pensamento interdisciplinar no design? É preciso abrir mão de alguma habilidade ou formação específica em função de um resultado mais abrangente? Outra questão ainda mais conflitante: como inserir o pensamento interdisciplinar na formação acadêmica de um designer gráfico? A ideia de interdisciplinaridade, de maneira geral, diz respeito à visão do todo, do conjunto de variáveis que atuam no contexto de produção e recepção de um projeto. Essa definição assusta o profissional, pois traz em si uma exigência de desdobramento em relação ao universo de pesquisa para o desenvolvimento de um projeto. Porém, uma das formas de se produzir a inovação, o inusitado, soluções exclusivas e diferenciadas, é através de uma pesquisa que avança sobre as fronteiras dos campos de produção tradicionais de cada área do design.

Um exemplo desse tipo de situação de pesquisa é a coleção de design de moda do estilista Jum Nakao chamada “Costura do Invisível”, lançada no São Paulo Fashion Week de 2004, reconhecido evento do mercado de moda brasileiro. Nessa coleção, Jum Nakao surpreende o universo mercadológico da moda criando roupas deslumbrantes, moldadas a partir das indumentárias do século XIX, mas feitas em um material de suporte inesperado: o papel. O deslocamento do tecido para o papel possibilitou um resultado incomum, provocado pelo inusitado efeito dos volumes e transparências características da consistência do papel vegetal. Roupas de papel com tecnologias de corte e desenho a laser, além de dobraduras e vazados muito similares ao que se usa nos acabamentos do design gráfico. A diferença: eram vestidos, saias, corpetes, golas, peças tradicionais do vestuário feminino que deveriam, a princípio, recobrir e proteger o corpo humano. Moldar o corpo com formas de papel significa materializar a efemeridade da moda, que praticamente se desfaz a cada estação. Mas além desse aspecto crítico maior, podemos enxergar a potencialidade criativa do estilista ao transitar pela lógica de produção do design gráfico. O impacto estético dessa coleção se deve ao inusitado da junção entre formatos e suportes não convencionais para moda e um conceito ousado, combinação proveniente de pesquisas que extrapolam os limites dessa área específica e as referências formais das tendências de moda contemporâneas.

Nesse caso, um designer de moda conseguiu tais resultados utilizando recursos típicos do design gráfico, porque tem domínio de um método que envolve pesquisas de várias naturezas: temática, histórica, cultural, tecnológica e de materiais. A metodologia no design deve ser uma ferramenta para o pensar, ou seja, um instrumento para que um bom profissional consiga transitar pelos suportes, tecnologias e pela lógica profissional das áreas afins ao seu campo de atuação. Portanto, a metodologia em design deve contemplar uma investigação da dimensão cultural dos seus projetos, considerando hábitos culturais, características sociais, o repertório visual de uma determinada época, os significados e os aspectos simbólicos dos materiais. O entendimento das questões culturais que condicionam o contexto simbólico de um projeto alimenta as possibilidades de trânsitos interdisciplinares, demonstrando que considerar essa dimensão simbólica já traz em si uma possibilidade criativa. Com essa abordagem de projeto o designer tem recursos e argumentos para deslocar suportes, repensar formatos e adaptar tecnologias, produzindo a tão esperada inovação. Pode-se questionar aqui se essa afirmação não circunscreve o entendimento de inovação exclusivamente dentro do âmbito das soluções interdisciplinares. É verdade que a interdisciplinaridade favorece a inventividade, mas sabemos que muitos projetos no design gráfico dependem de um domínio estrito de uma área de concentração específica. Essa constatação é uma contradição ao que foi

dito anteriormente? Manter-se na esfera técnica de uma especialidade reduz o seu poder inventivo? Em que momento é determinante a habilidade específica de uma área do design?

Essas questões me lembram a palestra do designer André Stolarski, realizada na Universidade FUMEC em abril passado. Na verdade, a fala dele não estava direcionada para a abordagem do pensamento interdisciplinar no design mas, ao comentar sobre o trabalho em equipe, ele afirmou que o processo criativo pode envolver um grupo de pessoas (estendo o pensamento aqui para um grupo de profissionais de áreas afins) e que o profissional que realiza o “embate com a linguagem” é quem assina o projeto (STOLARSKI, 2008: comunicação pessoal). Essa afirmação nos coloca atentos às demandas específicas de cada área e à necessidade da habilidade do especialista no momento de geração de alternativas de layout. No design, a habilidade em se manipular tipos, formas, cores, imagens e outros elementos gráficos é determinante para a eficácia de uma boa idéia, ou seja, a materialização de um bom conceito. A partir desse ponto de vista percebemos que uma equipe interdisciplinar tem a função de expandir o potencial criativo de um projeto, especialmente no momento de *brainstorm*, na formação das diretrizes conceituais do trabalho. No entanto, vemos que a geração de alternativas, posterior ao processo de construção do conceito, depende muito de um especialista, seja ele profissional da prática ou um estudioso da área. Porém, essa afirmação também coloca nas mãos do designer especialista a amplitude dos resultados do projeto. Se essa abrangência dos resultados está ligada à combinação interdisciplinar de conhecimentos, concluímos que quanto mais aberto a conhecimentos múltiplos estiver o designer, mais rico será o seu “embate com a linguagem”, como na expressão de Stolarski. Ou seja, o que vemos então é uma discussão aparentemente cíclica, mas que nos leva à formação acadêmica do designer especialista, que deve munir esse profissional de recursos para buscar o cruzamento de conhecimentos no exercício de sua habilidade específica.

Reunir profissionais diversos em um grupo de trabalho é uma tendência de mercado hoje, confirmada pela presença dos vários grupos denominados “coletivos”, onde um espaço físico é dividido por profissionais com formação em áreas afins, que desenvolvem projetos de forma interdisciplinar. Mas temos que considerar que só o fato de estar em um grupo de trabalho interdisciplinar não garante ao designer um pensamento global sobre os projetos. É preciso que exista uma nova forma de se pensar a prática projetual. Uma lógica mais abrangente, desenvolvida na própria formação acadêmica do designer. Pergunta-se agora como esse pensamento interdisciplinar pode ser considerado na formação de um designer. Ao que tudo indica, a resposta se encontra no entendimento do que é metodologia. A metodologia é uma estratégia que traça caminhos para se chegar a um determinado resultado. Nessa estratégia consideramos as variantes técnicas (aspectos materiais) e as variantes culturais (aspectos imateriais) de um projeto para desenhar um campo de ação, um traçado tático do design. A tática equivale aos passos, às ações para se chegar ao resultado, ou seja, os métodos. A estratégia equivale ao raciocínio, à forma de pensar o design. O termo estratégia surge nas artes da guerra e está ligado ao planejamento das ações de combate (táticas), à investigação dos meios disponíveis e à determinação dos fins. Fazendo referência ao texto de Luiz Antônio Coelho (2006), podemos concluir que a estratégia seria o momento em que o designer processa a sua lógica particular, abordando os dados de pesquisa e os conhecimentos associados à situação de projeto de acordo com a sua ordem de investigação, característica da natureza do seu campo de atuação específica. A partir do mesmo autor, podemos também associar tática às etapas do processo metodológico que envolve a ação - parte executiva do design, de acordo com o esquema metodológico de Guillermo Gonzáles Ruiz apresentado por

Rodolfo Fuentes<sup>1</sup>. Uma esfera depende da outra: a metodologia constitui-se em uma investigação dos métodos adequados às circunstâncias do projeto. Portanto, tanto em projetos práticos como em pesquisas, temos na metodologia a chave para a formação de um profissional e acadêmico mais versátil, capaz de articular conhecimentos de áreas afins em prol do seu universo de atuação de origem, seja na sua dimensão estratégica ou tática.

### **Metodologia para a produção desse artigo:**

Esse texto resulta da experiência em um projeto de pesquisa intitulado “Processos Metodológicos de Prática Projetual e Pesquisa em Design Gráfico”, coordenado pela autora desse artigo. O grupo de pesquisa em questão tem como metodologia de trabalho reuniões semanais onde os professores apresentam ciclos temáticos de conhecimento amplo e os alunos apresentam seminários sobre temas específicos. O projeto prevê ainda debates no grupo com os professores integrantes do corpo docente do curso de design gráfico da Universidade FUMEC e eventos abertos ao público com designers convidados. Para o presente texto foram mapeadas as bibliografias citadas nas referências, tendo como vetor de pesquisa as questões identificadas no decorrer das discussões do grupo de pesquisa. O texto também foi pautado pela experiência da autora na docência do curso de Design Gráfico da Universidade FUMEC e na coordenação de projetos de extensão que associam o design gráfico a outras modalidades do campo do design e também a áreas afins, como o artesanato, as artes plásticas e a arquitetura.

### **Referências Bibliográficas:**

COELHO, Luiz Antonio Luzio (Org.). **Percebendo o método**. In: COUTO, Rita Maria de Souza e OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de. **Formas do Design**. Rio de Janeiro e Teresópolis: 2AB: Editora PUC - Rio, 1999.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Ed. Rosari, 2006.

NAKAO, Jum. **A costura do invisível**. São Paulo: Ed. Senac Nacional e Ed. Senac São Paulo, 2005.

HOUAISS, Antônio e VILAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

---

<sup>1</sup> FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Ed. Rosari, 2006, pág. 30.