

Design, desenho industrial e suas derivações: entendendo o sistema.

Design, industrial design and its derivations: understand the system.

Spinosa, Rodrigo Martins de Oliveira; Mestre; PPGDI - FAAC/UNESP
spinosa.rodrigo@ig.com.br

Silva, José Carlos Plácido; Professor Titular; PhD; PPGDI - FAAC/UNESP
placido@faac.unesp.br

Resumo

A nomenclatura desta vasta área de atuação ainda é uma questão discutível e que causa divergências entre estudantes, profissionais e críticos. O presente trabalho expõe tópicos, tentando elucidar algumas dúvidas e demonstrar que independente da denominação o desenho industrial ou design e suas novas derivações fazem parte de um sistema de fluxo de informações onde a tônica central é a mesma, a utilização do processo de design para solução de problemas específicos.

Palavras Chave: Design, Desenho Industrial, Definições.

Abstract

The nomenclature of this vast area of expertise is still a debatable issue, which concerned differences between students, professionals and critics. This paper presents topics, trying to clarify some doubts and show that regardless of the name or industrial design and design their new derivations are part of a system of flow of information where the central tonic is the same, the use of the design for solution specific problems.

Keywords: Design, industrial design, definitions

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.

1. Introdução

Quando se tenta definir o significado de um vocábulo a forma mais usual seria compreender primeiramente a origem lingüística deste termo, porém mesmo sendo imprescindível tal conhecimento, muitas vezes este não expressa qual a ação efetiva e prática que a representação desta denominação influi no cotidiano. Um universo com muitos elementos e componentes pode existir, agir e modificar diariamente o contexto da sociedade e ser representado por uma única palavra, onde esta, trás intrínseca todo um complexo sistema muitas vezes oculto para os observadores menos atentos ou profissionais de áreas distantes. A sociedade de um modo geral interpreta ou associa significados parciais, formando uma opinião muito vaga até mesmo de áreas bem difundidas e historicamente estabilizadas como engenharia, arquitetura, computação, entre outras.

A questão a ser abordada neste trabalho não refere-se a definição de um significado único e fechado para o que é design, muito menos tentar impor que dentro da língua portuguesa seja adotada um determinado termo para sua tradução e codificação.

O objetivo principal que se pretende demonstrar é que determinadas terminologias que foram e ainda são utilizados em virtude de problemas históricos como possíveis traduções duvidosas ou campanhas publicitárias, podem dar margem para significados de difícil assimilação ou ambigüidades, porém o ato, o processo e as áreas em que se aplicam estas terminologias realmente fazem parte ou são sub-sistemas de um sistema maior, compreendendo o universo e o processo do design.

2. Metodologia

Para a realização do presente estudo, foram revisadas as bases de dados bibliográficos comuns à maioria das disciplinas de projeto dos cursos de design, como também periódicos e anais de congressos nacionais.

Primeiro buscou-se definições gerais e origens históricas do termo design. Posteriormente procurou-se definições de áreas específicas do campo de atuação do Design sendo estas já bem difundidas no mercado nacional ou recém surgidas derivadas de novas tecnologias ou interfaces.

Como procedimento final tentou-se fazer uma comparação, buscando informações e pontos comuns, entre a maioria destas terminologias e os conceitos gerais descritos nas bibliografias básicas de projeto.

3. Revisão bibliográfica

Segundo ARAVENA-REIS (2002), no Brasil a palavra design tem sido amplamente utilizada para caracterizar uma atividade profissional que lida com o projeto de informações visuais, objetos ou sistemas de objetos. Porém o uso do termo design no português é restrito e não reflete totalmente o significado que assume na sua língua nativa. “*Engineer Design*” é um conceito que em português não constrói seu sentido a partir da tradução design de Engenharia, ou projeto de engenharia.

Curiosamente, isso não acontece com *Interior Design*, *Fashion Design* ou *Product Design*, todos eles fazendo sentido a partir de *Design* de interiores, *Design* de moda e *Design* de Produto, respectivamente.” (ARAVENA-REIS,2002 p. 01).

A origem imediata segundo CARDOSO (2004) vem da língua inglesa, se referindo tanto à idéia, plano, intenção, desígnio, como também à configuração, arranjo estrutura. Podendo ser utilizada para termos diversos não só para situações relacionadas à área de projetos, podendo por exemplo descrever o design de uma molécula.

Sua origem mais antiga vem do latim *designare* que abrange ambos os sentidos, o de designar, atribuir e o de desenhar, fazer

Para BURDEK (2006) o conceito de design tem íntima ligação com termo “*Disegno*” que significa em todos os tempos a idéia artística, podendo ser apresentado sobre a terminologia de “*Disegno Intermo*” quando se tratava exclusivamente do conceito para uma obra de arte, o esboço, o projeto ou o plano; e “*Disegno Externo*” quando se tratava da obra de arte completa como o desenho acabado, o quadro, escultura ou formato.

Percebe-se que na sua própria origem o termo Design já possuía ambigüidades no significado, entre um aspecto abstrato de conceber/ criar/projetar/atribuir e outro de registrar/formar/configurar/demonstrar. (CARDOSO, 2004)

Em tempos atuais, a utilização de um termo estrangeiro dentro da língua portuguesa, traz à tona uma questão importante e intimamente ligada à difusão e banalização da palavra, disseminando significados parciais que geram a má compreensão da área pelo público. As empresas utilizam cada vez mais o conceito de design como um adjetivo, agregando valor publicitário a produto e serviços, normalmente enfatizando a cada situação particularidades de interesse próprio.

Para LÖBACH (2000, p.11) qualquer entidade que fale ou escreva sobre design tem de levar em consideração cinco pontos provenientes de setores e agentes formadores do processo que influem diretamente na definição. O autor afirma ainda que se o leitor não souber identificar com precisão de que posição são feitas às definições, ou se esta aborda ou enfatiza apenas alguns destes pontos, sentirá confusão e insegurança ao compará-las gerando conflitos de informação.

Em primeiro lugar destacaríamos, “o usuário do ambiente criado artificialmente, que utiliza esse ambiente segundo suas necessidades, na forma de prédios ou produtos industriais, e o utiliza sem maiores reflexões. O usuário definiria design assim: Design é Desain. Com isto pretende-se dizer: Que me importa o que é design? Eu escolho as coisas que me interessa e me satisfazem entre as que estão ao meu alcance. O que se fala sobre design não me interessa” (LÖBACH 2000, p.11-12).

A Segunda postura é a do fabricante do ambiente criado artificialmente. Como exemplo, temos o fabricante de produtos industriais. “Um empresário poderia definir design assim: o design é o emprego econômico de meios estéticos no desenvolvimento de produtos, de modo que estes atraíam a atenção dos possíveis compradores, ao mesmo tempo em que se otimizam os valores de uso dos produtos comercializados”. (LÖBACH 2000, p.12).

Uma terceira posição seria sustentada por críticos econômicos, que contemplam este empresário como um explorador de seus empregados, que são obrigados a comprar o produto de seu próprio trabalho. Sua definição seria: “O design é uma droga milagrosa para aumentar as vendas, um refinamento do capitalismo, uma bela aparência que encobre o baixo valor utilitário de uma mercadoria para elevar seu valor de troca” (LÖBACH 2000, p.13).

Como quarta postura temos a do designer que, ao trabalhar no projeto de um produto, coloca-se entre os interesses do empresário e aqueles dos usuários e deve representar os interesse destes frente aos daquele. Sua definição de design seria: “Design é um processo de resolução de problemas atendendo as relações do homem com seu ambiente técnico” (LÖBACH 2000, p.14).

A quinta postura seria um conceito filosófico do design, voltando todas as atenções aos usuários do ambiente artificial, que na maioria das vezes não podem expressar seus interesses e raramente participam do processo de planejamento ou de design, absorvendo produtos com características e configurações inadequadas e ineficientes. Esta postura supõe independência de toda a coação. O design neste ponto poderia ser definido assim: “Design é o processo de adaptação do ambiente artificial às necessidades físicas, psíquicas e cognitivas dos homens na sociedade. Esta seria a postura desejável do designer, porém os compromissos com aquele que o contrata, impedem que o design seja praticado de forma conseqüente.” (LÖBACH 2000, p.14).

Ressaltando ainda a divergência de posicionamentos, NIEMEYER (1997) descreve que ao longo do tempo o design tem sido entendido segundo três tipos distintos de prática e conhecimento. Na primeira o design é visto como atividade artística, em que é valorizado no profissional o seu compromisso como artífice, com a fruição do uso. Na segunda, entende-se o design como um invento, um planejamento em que o designer tem compromisso prioritário com a produtividade do processo de fabricação e com a atualização tecnológica. Finalmente, na terceira aparece o design como coordenação, onde o designer tem a função de integrar os aportes de diferentes especialistas, desde a especificação de matéria-prima, passando pela produção à utilização e destino final do produto. Neste caso a interdisciplinaridade é a tônica.

O autor destaca ainda que estes conceitos tanto se sucederam como coexistiram, criando uma tensão entre as diferentes tendências simultâneas.

MANZINI (1993) define design como a atividade de planejar, escolher, receber e processar estímulos, selecionar modelos de pensamento e sistemas de valores. Estas sucessivas escolhas e seleções são determinadas pelo olhar de cada profissional, ou seja, o processo de tomada de decisão acontece pela utilização de filtros, que são característico de uma determinada maneira de abordar a realidade.

Segundo MALDONADO (1991) a aplicação do design está indissociável ao projeto da forma, e isto significa coordenar, integrar e articular todos os fatores e informações que de alguma maneira participam no processo constitutivo da forma do produto. Portanto incluem-se os fatores referentes ao uso, consumo individual ou social do produto (fatores funcionais, simbólicos, ou culturais), como aos que se referem à produção (fatores técnico-econômicos, técnico-construtivos, técnico-sistemáticos, técnico-produtivos e técnico-distributivos).

O design não é uma arte ou uma ciência, um fenômeno sócio cultural ou uma ferramenta de trabalho. É um processo inovador que usa a informação e o conhecimento de todas estas áreas de conhecimento (MANU, A. 1995).

Daí pode-se deduzir que o conceito, a essência do design é uma idéia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado, utilizando para tal a maior quantidade de informação possível. Podendo ser estas das mais diferentes áreas do conhecimento.

Desta forma fica claro que o processo de design pode ser entendido como a corporificação desta idéia para, com o auxílio de ferramentas e dos meios correspondentes, permitir a sua transmissão aos outros semelhantes. Como nossa linguagem não é suficiente para tal, a confecção de croqui, projetos, amostras, modelos, constitui o meio de tornar visualmente perceptível a solução de um problema.

É importante destacar que não devemos entender o design apenas como um dos elementos ou etapas constitutivas, por exemplo, o projeto, a ilustração ou a configuração do produto final. Design é o processo que engloba todo o ciclo configurativo.

Segundo LÖBACH (2000, p.16) o conceito fundamental de design seria traduzido como configuração, assim como o original *Gestaltung*, termo alemão utilizado antes da adoção do design.

A configuração como conceito pode ser entendida como o processo de materialização da solução. (SOUTO 2002). Os dois conceitos, design e configuração, são conceitos gerais mais amplos onde o objeto da configuração fica em aberto. Ele fica mais específico quando o conceito de design se relacionar com outro conceito, que tenha alguma ascendência sobre ele, que será o objeto do design.

A tônica principal da questão está na compreensão que o processo de design constitui um sistema de coleta e gerenciamento de informações. Este sistema recebe processa e emite uma grande quantidade destas informações provenientes dos sub-sistemas ou de sistemas externos que fornecem subsídios para concretizar cada parte do processo de solução guiado por auxílios metodológicos. Porém a origem das informações iniciais que seria o *input* principal para desencadear todo o ciclo está intimamente ligada à origem do problema e do seu público.

O design desta forma, passa a ter uma relação de comunicação entre os problemas e necessidades surgidos da interação do homem com o meio artificial e os objetos de design, que seriam definidos com maior exatidão a partir da soma de um outro conceito ou sufixo referente à área de atuação.

Entende-se por processo de Design justamente essas sucessivas relações do designer industrial ou da equipe de projeto com o contexto do problema e as ações realizadas para a construção do produto industrial ou sistema de informação. (BONSIEPE 1978).

O designer dentro deste processo pode ser considerado como um produtor de idéias, recolhendo, recebendo e utilizando informações através de ferramentas projetuais em busca da solução das necessidades que lhe são apresentados. Criando ainda um sistema próprio de documentação que permita a reprodutibilidade desta solução quando necessária. (MUNARI, 1993).

A criatividade do designer industrial deve se manifestar em todas as fases do processo, impulsionando o objetivo conceitual da atuação, baseado em seus conhecimentos e experiências, espera-se que o designer seja capaz de associar determinadas informações com um problema específico, estabelecendo novas relações entre elas. Observando fatos conhecidos sob novos pontos de vista, através de uma postura crítica em busca de novas repostas a antigos problemas.

4. Discussão e considerações finais

O que deve ser compreendido com estas reflexões é que quando se utiliza o termo “Desenho Industrial” na língua portuguesa como sinônimo de design, subentende-se que o conceito geral, mais amplo de configuração esta sendo tratado e, portanto todas as relações comentadas têm que estar implícitas no contexto e na ação executada.

A confusão muitas vezes se inicia pelo fato da palavra desenho possibilitar muitas formas de interpretação, assim como a palavra industrial transmite a sensação de se referir apenas a artefatos produzidos pela indústria, fato este que nem sempre ocorre.

A codificação ideal para a área específica que melhor define o termo “desenho industrial”, no aspecto parcial, poderia resumir-se em “design de produtos industriais”, ou seja, o processo configurativo, de resolução de problemas onde o objeto de design ou o resultado e solução final corresponde a um produto passível de reprodutibilidade técnica dentro da indústria.

O termo “desenho industrial” não se apresenta muito eficiente para a compreensão de algumas áreas onde o objeto de design, definido pelo conceito anexo, distancia da área de produtos industriais, como por exemplo o design de hipermídia.

O Design de Hipermídia é entendido como um campo autônomo, independente, com características e linguagem próprias. “O design de hipermídia é um elemento pertencente ao universo do design, afeito ao desenvolvimento projetual e como tal ligado às origens do design como seu campo maior, porém fazendo parte de uma nova área ou ramificação possibilitada pelo surgimento e disseminação das mídias digitais e interativas e, especialmente, a Internet.” (MOURA 2004, p.1).

Não cabe no escopo deste trabalho tratar e definir as especificidades de todas as áreas, derivadas da soma do conceito anexo que define o objeto de design. Mas sim demonstrar que todas essas áreas possuem a mesma problemática que possibilita que os desenhistas industriais, como normalmente são intitulados no Brasil, atuem gerenciando informações metodologicamente através do processo de design.

Desta forma é possível converter e transformar as necessidades detectadas em produtos, objetos materiais ou virtuais, sistema de comunicações ou simplesmente informações que solucionem e atendam os problemas dos usuários ou destinatários, respeitando suas particularidades e características físicas, psíquicas e cognitivas.

5. Referências

ARAVENA-REIS, J. A. **Relações terminológicas entre projeto e design** anais P&D., AenD, 2002.

BAXTER, M.R. **Projeto de Produto**. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2001.

BONSIEPE, G. **Teoria y Prática del Diseño Industrial - Elementos de una Manualística Crítica**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

BÜRDEK, B. E. **DESIGN – História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CARDOSO, R. **Uma introdução a história do Design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

LÖBACH, B. **Desenho Industrial - base para configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgar Blücher, 2000.

MALDONADO, T. **Desenho Industrial. Portugal**: Edições 70, 1991.

MANU, A. **Revista da Aldeia Humana**. Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995.

MANZINI, E. **A matéria da invenção**. Porto: Bloco Gráfico, 1993

MOURA, M. **O Design de Hipermídia: Nova Concepção para a Criação e o Desenvolvimento Projetual**. In: anais P&D., AenD, 2004.

MUNARI, B. **Das coisas nascem as coisas**. Lisboa - Portugal: Edições 70, 1993.

NIEMEYER, L. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro, 2AB, 1997

SOUTO, A.G.G. **Design: do virtual ao digital**. São Paulo: Demais Editora, 2002