Mônica Moura

DESIGN E ENSINO CONTEMPORÂNEOS:

Dúvidas, desafios, expressões e discursos

Minha pesquisa atual diz respeito ao design contemporâneo. O enfoque é a produção brasileira, mas para perceber de forma mais ampla as relações da contemporaneidade no design é importante verificar o que ocorre tanto na produção local quanto na produção internacional.

(...)

Cada vez que me deparo com novos objetos e projetos, cada vez que estudo, observo e analiso as construções dos discursos, dos projetos e dos produtos que vêem sendo desenvolvidos, mais me indago sobre o papel da educação em design e a minha atuação como docente de design. Esse fato não é isolado, ocorre também com muitos colegas dessa área, afinal buscamos constantemente a atualização e a produção de conhecimentos visando a melhorias no processo de ensino-aprendizagem, com o qual somos completamente envolvidos.

Este texto traz algumas dessas questões e procura, antes de tudo, posicionar-se como uma discussão aberta ao diálogo, no processo constante da troca possibilitada pelo trânsito de relações entre o ensinar e o aprender.[1]

ENSINO, EDUCAÇÃO EM DESIGN E CONTEMPORANEIDADE

Um pensamento recorrente para quem atua com ensino é o questionamento constante sobre saber se o que ensinamos realmente irá auxiliar da melhor maneira as pessoas que formamos. Isso é ponto comum a todos os docentes que são conscientes da importância e dos desafios de seu papel. Pensar a esse respeito é de importância fundamental. Paulo Freire (1996) dizia que o pensar criticamente na prática de hoje ou de ontem é o que nos permite melhorar as próximas práticas, seja no presente, seja em um futuro próximo. E sabemos que o objetivo maior dos docentes é sempre melhorar suas práticas de ensino, auxiliando a boa formação de seus alunos.

Mediante essa situação, algumas perguntas se constroem. Será que os conteúdos de nossos cursos, disciplinas e aulas atendem as questões do nosso tempo e do futuro próximo? Será que o projeto político-pedagógico dos cursos de design permite a sintonia com a formação de uma base fundamental para o profissional e o ser humano que deverá dialogar e atuar com os desafios do presente e de um futuro próximo? Será que formamos um indivíduo conhecedor - além das técnicas e processos -, dos conceitos, das relações, das atitudes ética, política e social, importantes para o futuro profissional, e, mais ainda, para o ser humano que inclui esse ser profissional? Será que os projetos pedagógicos individuais[2], aqueles que cada professor tem em sintonia com o projeto pedagógico coletivo, priorizam as questões, as necessidades e as abrangências do mundo contemporâneo?

A pedagoga Maria Lucia M. Vasconcelos, especializada em ensino superior nos indica que:

1 Este texto é dedicado a todos os alunos, orientandos e a todos os colegas profissionais, professores e pesquisadores que estão sempre presentes na lembrança ou no cotidiano e que, com seus trabalhos teóricos e práticos, me estimulam e encorajam a prosseguir no caminho de desafios e questionamentos do exercício da docência.

2 Pedro Demo (2006), pedagogo, aponta que os professores devem estar sempre em busca da formação permanente e da melhor proposta de ensino-aprendizagem; para isso, o professor deve elaborar o projeto pedagógico próprio subsidiando o projeto pedagógico coletivo; deve desconstruir e reconstruir práticas tendo em vista superar o contexto 'instrucionista' e ingressar em outro patamar da aprendizagem que é 'reconstrutiva'.

> "Educar, no entanto, é um ato consciente e intencional, que abrange a etapa do instruir, ultrapassando-a. Transmitir conhecimentos técnicos e científicos sem contextualizá-los na vida prática da sociedade real, onde cada aluno irá atuar, é, no mínimo, atitude irresponsável e, portanto, inadmissível ao verdadeiro educador." (2009, p.64)

Ao pensar na formação em design, essas questões tornam-se ainda mais inquietantes, pois estamos em uma área que lida amplamente com a prática e a questão instrucional. Sem dúvida, a prática é necessária para essa formação e amplamente desejada pelos alunos, mas a teorização e a contextualização dessas práticas na sociedade real são fundamentais, uma vez que o design é um campo de conhecimento em que a cultura, o ser humano, os objetos construídos, a comunicação, a expressão e a informação são essenciais.

Foi Gustavo Amarante Bomfim quem concebeu uma definição de design em sintonia com a contemporaneidade, ao afirmar que o design indica uma atividade específica no processo de configuração de objetos de uso e sistemas de informação.

> "Design é uma atividade que configura objetos de uso e sistemas de informação incorporando valores e manifestações culturais como anúncio de novos caminhos e possibilidades. O Design participa da criação cultural questionando ou reforçando valores culturais de uma sociedade." (Bomfim: 1999, p.152)

Então, como educar e formar para atuação em uma área tão complexa e abrangente, sendo assim, tão essencial para a vida nos nossos dias e nos projetos do futuro?

O conceito filosófico da palavra educação indica que educar diz respeito a transmissão e aprendizado das técnicas culturais. Estas, por sua vez, dizem respeito ao uso, à produção e ao comportamento mediante os quais o homem é capaz de satisfazer suas necessidades físicas, biológicas, sociais, intelectuais. O conjunto dessas técnicas é a cultura. O que realiza a transmissão da cultura é a educação que ocorre em todo tipo de sociedade, tendo em vista que, são as sociedades chamadas de civilizadas as consideradas mais aparelhadas e abertas à inovação.

Inovação é uma questão recorrente no campo do design, que está sempre em busca da inovação. É a educação que permite vivenciar, explorar, exercitar e experimentar a inovação ao propiciar o enfrentamento dos desafios, das novas situações e das mudanças, com as quais o ser humano se relaciona constantemente. Essas situações exigem a flexibilidade, correções de roteiros e aperfeiçoamentos.

A educação diz respeito e se propõe a formar indivíduos (além de profissionais), visando à cultura. É a cultura que se torna o fim, o objetivo maior da educação para a formação do homem, com a passagem gradual da potência ao ato da forma realizada. É a cultura que possibilita exercer a capacidade de corrigir e aperfeiçoar pensamentos, conceitos, técnicas, visões e, atitudes, buscando a compreensão, o aperfeiçoamento, a inovação.

> "Educar significa permitir ao indivíduo a realização plena de suas potencialidades, a qual, como vimos, só se realiza dentro do espaço público e dentro de uma pedagogia que tenha justiça, a verdade e a liberdade como espinha dorsal da ética promovida na *polis*. Essa educação é a um só tempo política e espiritual, uma vez que ela visa construir uma nova ordem social assentada na autodeterminação do indivíduo sobre a base do conhecimento do bem público" (Brandão: pp.83-84)

Educar, especialmente em design, significa pensar sobre o nosso tempo; pensar, observar e analisar o contemporâneo visando a processos geradores de novas sensibilidades e conhecimentos na relação do homem com os objetos.

ESSE TEMPO CONTEMPORÂNEO

Giorgio Agamben[3] (2010) inicia seu ensaio sobre o contemporâneo com as seguintes perguntas: "de quem e do que somos contemporâneos? E, antes de tudo, o que significa ser contemporâneo?"

Ele vai nos dizer que o contemporâneo é uma relação singular com o tempo atual, mas essa relação também tem que tomar distância desse tempo, para poder ver a contemporaneidade. Para isso, é necessário agir com o deslocamento, a dissociação e o anacronismo, relacionando o tempo de vida e o tempo histórico. Portanto, o homem contemporâneo é:

> "(...) aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro. Todos os tempos são, para quem deles experimenta a contemporaneidade, obscuros. Contemporâneo é, justamente, aquele que sabe ver essa obscuridade, que é capaz de escrever mergulhando a pena nas trevas do presente." (Agamben: 2010, p.63)

3 Professor de Filosofia Teorética na Faculdade de Arte e Design do IUAV - Instituto Universitário de Arquitetura de Veneza

O contemporâneo é esse tempo, são as atitudes, a produção material e imaterial que nos coloca perante desafios e obscuridades, dúvidas e interrogações. Para entender o contemporâneo, o presente, é importante saber ler a história e os outros tempos. A contemporaneidade é constituída de multiplicidades e diversidades que implicam diretamente nas manifestações de sentidos, nas criações, na produção de conhecimentos, na produção de objetos, nas interpretações influenciadas e geradas pela diluição de fronteiras entre áreas distintas. É o presente, mas que se relaciona com o passado próximo e com diversos tempos históricos que apontam a construção e a visão do futuro.

COMO ENSINAR DESIGN NO CONTEMPORÂNEO?

A grande questão que se coloca é como atuar na educação em design estimulando o pensar a respeito do mundo e da realidade próxima que nos rodeia. Como elaborar questões conceituais para dar forma ao objeto (objeto é aqui indicado como toda forma de representação em design, seja bidimensional, tridimensional, espacial, interativa)?

Como ver, discutir e propor estratégias didáticas que estimulem o compromisso, a leitura e o diálogo com o nosso tempo em termos políticos, sociais, econômicos e intelectuais, para dar corpo a um pensamento que agrega teoria e prática, que resulta em um objeto dialógico com o ser humano?

O objetivo de produzir um conhecimento complexo e vivo implica uma rica variedade de abordagens na efervescência dos pensamentos e dúvidas, no olhar e ver a diversidade que vivenciamos no cotidiano, estabelecendo espaços de interlocução para a construção de um conhecimento que se faz presente pela troca entre pares, sejam estes alunos e professores, professores e alunos, professores e professores que observam a cultura contemporânea visando à produção de sentidos, de pensamentos e formas, de formas e objetos, a interação de opostos.

Miguel (2006) nos diz que designers são especialistas do ambiente humano[4]. E, se designers devem ser especialistas do ambiente humano, cabe a nós observar o que tem sido produzido na contemporaneidade para levar a perceber o mundo, a estabelecer leituras e interpretações que se transformam e propõem novas leituras e relações com o mundo pela ação dos designers.

4 Alcebíades Diniz Miguel em seu texto 'O Design do Mundo' diz que "Se a revolução tecnológica que ocorreu nas telecomunicações facilitou o predomínio da solução técnica dos problemas sociais, também eliminou toda hesitação ou contradição do discurso de arquitetos, designers e urbanistas, os especialistas em ambiente humano." (Miguel: 2006, p. 100)

DESIGN CONTEMPORÂNEO

O momento no qual se insere o design contemporâneo é o presente, o momento atual no qual vivemos, mas onde também deve ser incluído o passado recente e as relações históricas e sociais, visando a uma melhor abordagem de análise, comparação e interpretação.

Este momento no qual vivemos indica a busca pela atuação interdisciplinar e o exercício das possibilidades transdisciplinares que implicam mudança na maneira de pensar, produzir e agir.

Como sabemos, o design é um campo no qual sempre foram revelados os hábitos e estilos de vida do ser humano, bem como a produção estética em um processo entrecruzado com o tempo. Essa inter-relação é anunciada pelos objetos, espaços, sistemas ou estratégias desenvolvidas e produzidas por essa área.

Refletir sobre o design implica especialmente pensar sobre a contemporaneidade e nos reflexos e movimentos que ocorrem nos modos de criação, produção e na vida do homem que são explicitados no design contemporâneo. Mas é importante ressaltar que a abordagem que fazemos a respeito do design contemporâneo não é fechada e nem conclusiva, uma vez que viver ao mesmo tempo em que essas expressões e produções são construídas e reveladas exige a incorporação da atitude da flexibilidade, tanto no estudo e na pesquisa, quanto na observação e análise. Estas devem ser sempre pautadas e abertas às novas dinâmicas e revelações.

O design contemporâneo se constrói por meio de expressões, projetos e produtos que compreendem uma dinâmica diferenciada e ampla, fato que comprova, cada vez mais, a relação do design com outras ciências para a leitura mais precisa e completa desse campo que, em virtude da sua complexidade, exige o diálogo e a inter-relação com outros campos de conhecimento e com outras linguagens. Desse modo, as ciências humanas e sociais, em suas diversas áreas, tais como, história, sociologia, antropologia, filosofia, comunicação e semiótica, entre outras, constituem a amplitude de caminhos para análise do design contemporâneo.

Outro aspecto importante para entender o design contemporâneo é perceber que ele é marcado e constituído pelo rompimento de fronteiras e integração entre as diversas áreas dialógicas a esse campo, tais como artesanato, arte, arquitetura, engenharia, moda, sustentabilidade, ergonomia mais diretamente e, outras que parecem distantes, mas também atuam em conjunto, como medicina, física e biotecnologia.

O modo de atuação no design contemporâneo se faz principalmente por meio da noção de coletivo - em duplas, trios ou grupos de criação. Os coletivos são formas de organização de grupos, geralmente, sem hierarquias que reafirmam a destituição do conceito de autoria única e reafirmam a ação conjunta e a interdisciplinaridade presentes na ação projetual e política. O modo de atuação também implica lidar com as questões da diversidade, multiplicidade, confronto e visões de mundo diferenciadas, a interação entre imaginários e culturas, em novas construções materiais e simbólicas que incorporam como elementos característicos dos discursos desenvolvidos e construídos no cotidiano as multidimensionalidades e fragmentações, as metamorfoses e hibridismos.

Na contemporaneidade o design tem configuração diversa, com inúmeras possibilidades de relações e associações. É uma grande rede, um tecido entrelaçado e articulado, repleto de significações resultantes do entrelaçamento e articulação de signos que geram linguagens diferenciadas. Essa grande rede flexível atua na esfera da informação, comunicação e conhecimento, tem como foco central o homem, as dinâmicas e produções culturais que o envolvem. Um universo plural e aberto. Um campo amplo e fértil que retrata e impulsiona os hábitos, estilos de vida, o viver e estar no mundo, escrevendo a história do cotidiano.

E, também, o design contemporâneo é marcado e constituído pelo rompimento de fronteiras no aspecto interno à sua área específica, isto é, no sentido do design como um campo maior e o trabalho com a concepção-criação-produção em design desvinculado especificamente dos segmentos do design gráfico, de produto, moda ou joias. Essa diluição dos segmentos da área do design ocorre no sentido de um pensar o design como um campo maior e como uma questão mais abrangente, incorporando atitudes e desafios políticos e sociais e deixando de lado a fragmentação das áreas e subáreas divisórias em busca de um pensamento projetual mais amplo e consistente.

CARACTERÍSTICAS DOS OBJETOS DE DESIGN CONTEMPORÂNEO

As questões da diversidade, multiplicidade, multiculturalismo, bem como as citações e referências históricas e culturais, interações entre imaginários e culturas, confronto e visões de mundo diferenciadas estão presentes como elementos característicos dos objetos e discursos desenvolvidos e construídos no cotidiano do design contemporâneo e transmitidos aos olhares mais atentos.

Buffet Zuzu: citações e referências estético-culturais (política, moda e música). Designer: Amélia Tarozzo, SP. Empresa Schuster, 2010. Fotos: Acervo Schuster.

Luminárias: ressignificação de materiais com o emprego de viés, tule e fitas de cetim na iluminação. Designer: Isa de Paula, SP, Brasil. Exposição Marco 500, 2010, SP/SP. Fotos de Isa de Paula

Como podemos ver no exemplo ao lado, 'Buffet Zuzu', é uma peça de mobiliário na qual observamos um conjunto constituído de referências projetuais e estéticas relacionadas à cultura, política e história brasileiras. Aspectos que são resgatados e registrados em um objeto do cotidiano que retoma a história recente do país.

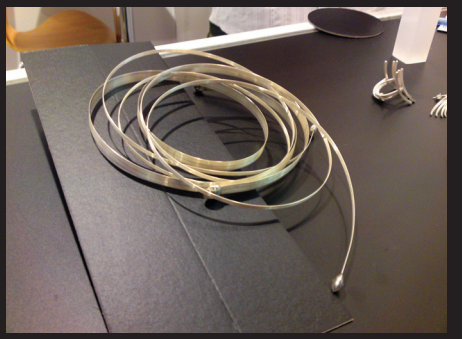
O nome do móvel, 'Zuzu', homenageia a estilista de moda Zuzu Angel que teve importante atuação política durante a ditadura brasileira, sendo, inclusive, perseguida e, ao que tudo indica, assassinada por esse motivo (em sua biografia o motivo da morte é indicado como "circunstâncias não esclarecidas"). Durante sua vida impulsionou a moda associada à cultura popular brasileira, promovendo-a internacionalmente e valorizando o uso de materiais populares, tais como, bordados, rendas e tecidos.

No móvel ao lado observamos a presença da renda em impressão serigráfica na porta da peça (em diálogo com o design gráfico), o tecido de algodão estampado, denominado 'chita', reveste as prateleiras e uma das gavetas (em diálogo com a moda). Ainda a peça traz impresso nas portas uma frase conhecida da música popular brasileira (diálogo do design com a expressão musical), 'Garota de Ipanema' de 1962 dos poetas cariocas Vinícius de Moraes e de Antonio Carlos Jobim. A frase "um doce balanço a caminho do mar" remete ao universo feminino, às praias e à beleza do Rio de Janeiro, como também indica o movimento no abrir e fechar das portas do móvel, incitando ao poético, ao interativo e à ação lúdica.

Os objetos de design contemporâneo, sejam de qualquer natureza, geram novas construções materiais e simbólicas, exploram as multidimensionalidades, em que a experimentação, a ressignificação de materiais e a multifuncionalidade estão presentes. Questões que encontramos e podemos observar nos próximos exemplos.

As luminárias desenvolvidas pela designer Isa de Paula, apresentadas no exemplo ao lado, indicam a experimentação de materiais oriundos da área de moda que, comumente, são utilizados para o acabamento de peças de vestuário - vieses e fitas de cetim -, ou em tecidos, como o tule, aqui empregados como material que constitui as luminárias, ora determinando o aspecto externo desses objetos, ora preenchendo internamente a estrutura de metal. Nota-se o estabelecimento da relação entre a moda e o design de produto, bem como percebe-se a experimentação de novos materiais, aplicados em novos contextos de uso e função, que geram resultados inusitados de texturas e gradientes de luminosidade.

Outro exemplo que explora as possibilidades corporais, os aspectos da multifuncionalidade e a participação ativa do usuário no uso e na destinação da função do objeto são as joias articuladas desenvolvidas pela designer Joana VP, de Brasília. Aqui o corpo



humano é evidenciado e explorado enquanto forma e em relações que buscam o conforto e o envolvimento. Essa joia possibilita que a mesma peça seja utilizada de diversas maneiras: pulseira ou colar ou cinto, e isso ocorre por causa do material empregado (prata reciclada em fitas finas e temperadas) que permite ao usuário explorar a configuração final, interferindo e obtendo resultados únicos e diferenciados.

O design de joias é uma área que tem explorado características contemporâneas, incluindo uma discussão a respeito do próprio conceito joia na atualidade. Os objetos considerados joia contemporânea, em grande parte das produções, abandonam os materiais e pedras preciosas, atuando como adornos que dialogam com a moda e com o design de produto, explorando novos e diferentes materiais.

Joia Articulada Linha Retenso: Multifuncionalidade (pulseira, gargantilha, colar e cinto na mesma peça) e ação ativa do usuário na construção, função e uso do produto. Designer: Joana VP, Brasília, 2010. Fotos de Mônica Moura (1ª à esquerda) e do catálogo de produtos Joana VP (sequência das 03 imagens).

Podemos ver o conjunto de peças desenvolvidas pela designer Miriam Pappalardo que são constituídas de contas trançadas de maneira tal que formam uma trama, espécie de tecido em que algumas partes da peça tornam-se tridimensionais. A designer, autora dessa coleção de objetos de joia, atua na diluição e no rompimento de fronteiras, tão característico do design contemporâneo e, também, respaldado pela seleção em primeiro lugar na categoria de têxteis na 23ª edição do Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira no ano de 2009. Os colares tubulares carregam relações transdisciplinares, pois transitam entre a arte, o artesanato, o design, dialogam com o universo da joalheria, do design de produto e da moda, são para o corpo e para o espaço, transitam entre o bidimensional e o tridimensional.

Colares Tubulares de Miriam Andraus Pappalardo, SP, 2009. Fotos de Arnaldo Pappalardo

Como dissemos anteriormente, um dos aspectos da joia contemporânea brasileira é a utilização de materiais de diversos gêneros e categorias. Nesse sentido, essas joias destacam as questões sustentáveis e são inter-relacionadas com as questões da moda. Madeira, tecidos (resíduos, lycra, lã), látex, PET, cobre, prata, ródio, ferro, hematita, cerâmica, couro, acrílico, miçangas, sementes, palha, prata reciclada, papéis reciclados, embalagens, cds e restos de peças de informática são empregados nos objetos de joia. Também é fato presente a relação com a cultura brasileira, referenciando e misci-

Peças de Joia Contemporânea Brasileira: Colar e Pulseira de PET de Mana Bernardes| Colar de papel reciclado e ouro de Bettina Terepins| Brincos de nióbio de Miriam Korolkovas. Fotos de Gustavo Ribeiro

Joias de 'vestir', design em diálogo com a moda: peças de Alice Ursini (colar-gola), Carol Pedroso (broche), Mirla Fernandes (colar), Audrey Girotto (meio-xale), 2010. Fotos de Gustavo Ribeiro

Árvore Generosa. Estante, mancebo e brinquedo. Objeto multifuncional e lúdico. Referência na literatura infantil (relação design e literatura). Sustentabilidade na economia de materiais e processos. Designer: Pedro Useche, SP. Fabricante: Taedda, 2010.

genando as culturas indígena e africana e diversas comunidades artesanais brasileiras, retratando a diversidade e a multiplicidade em que vivemos.

Como podemos ver nas imagens acima, os objetos de joia contemporânea desenvolvidos pelos designers brasileiros apresentam novas formas de vestir e de adornar o corpo. São encontradas peças como gola-colar, tornozeleiras, pequenos xales, broches ou colares que ocupam o espaço do corpo destinado a roupa, integrando e constituindo peças do vestuário.

As problemáticas sociais e as ambientais são outro foco constituído na produção de objetos do design contemporâneo e destacam-se pelos aspectos do reaproveitamento e da busca de novos materiais e processos.

O designer venezuelano radicado no Brasil, Pedro Useche, desenvolveu um projeto que resulta em uma estante, cabideiro e um brinquedo, o cachorrinho. Partiu de uma relação entre o design e a literatura ao tomar como referência o livro "A Árvore Generosa" (1964) do autor Shel Silverstein (atualmente publicado pela editora Cosac Naify). Uma fábula sobre a relação entre uma árvore e um menino no decorrer de sua vida.

No desenvolvimento do projeto o designer buscou a economia de materiais e processos ao desenvolver esse produto utilizando apenas um único painel de Pinus (madeira certificada FSC). Como podemos observar na imagem acima, as partes do produto são encaixadas de tal maneira na placa que não há sobra de material. O corte é realizado em usinagem CNC (controle numérico computadorizado). Em virtude do emprego da madeira, esse produto tem previsão de existência por mais de 30 anos. A peça, ao ser adquirida pelo consumidor, é entregue desmontada e é acompanhada pelo livro.

COLETIVOS DE DESIGN

Perante os objetos contemporâneos de design, o usuário passa a ter ação e participação mais ativa no ato de escolha das formas de uso e destinação da função do objeto. Além disso, os aspectos sensoriais do usuário são amplamente explorados. O corpo humano é evidenciado e explorado enquanto estrutura, forma e suporte, em relações que buscam o lúdico, o conforto e o envolvimento.

Veremos a seguir exemplos de produtos e objetos desenvolvidos por coletivos de design internacionais e brasileiros, entendendo que esses coletivos configuram-se como tal, seja em duplas, trios ou grupos de criação em design.

A dupla das designers Benvignatti e Quagliola desenvolveu a poltrona multifuncional que apresenta, no mínimo, três possibilidades de formato e uso. Pode ser utilizada como sofá-cama na combinação de dois módulos; como poltrona ao utilizar um único módulo e como uma peça de vestuário na forma de um quimono.

Os tecidos que constituem as peças são retalhos reutilizados provenientes do descarte da industria têxtil e de confecção ou o aproveitamento de sobras de tecidos, normalmente geradas na comercialização desse tipo de produto. A estrutura interna desse objeto múltiplo (poltrona-sofá-roupa) é de poliestireno (bolinhas de isopor). Zito, em dialeto do sul da Itália, significa noivo, namorado com compromisso. O objeto, de forma divertida, remete aos abraços e carinhos, mais ou menos apertados, que ocorre entre os apaixonados, conforme a situação, desejo ou imaginação.

Zito: Poltrona Vestível. Multifuncionalidade, mobilidade e participação ativa do usuário e sustentabilidade no reaproveitamento de materiais: tecidos descartados pela indústria têxtil e sobras da comercialização de tecidos. Designers: Benvignatti e Quagliola, Itália. Salão Satélite, Milão, 2008. Fotos de Mônica Moura.

Multifuncionalidade: cadeira-cabideiro, estantes modulares e poltrona-travesseiro com encosto flexível. Design: Coletivo How About Viktor, Salão Internacional do móvel, 2008, Milão. Fotos do Catálogo do Coletivo.

Por outro lado, produções muito significativas, questionadoras e experimentais têm sido desenvolvidas por coletivos. Geralmente, são objetos lúdicos, multifuncionais, criam novas contextualizações para a forma e a função dos produtos. No exemplo ao lado podemos observar a cadeira que virou estante, sendo colocada em outro contexto e para outra função, a partir da diminuição de seu módulo principal. A cadeira alta tem em sua estrutura uma parte que serve como apoio para pendurar roupas ou outros objetos, é cadeira e ao mesmo tempo, cabideiro. Por sua vez, as almofadas retangulares, associadas em conjunto, transformam-se em poltrona.

Esse coletivo finlandês, fundado em 2005 por cinco designers da área de interiores, se apresenta como uma plataforma criativa na qual seus membros trocam e desenvolvem ideias de forma colaborativa e sem limites. Atuam tanto no sistema de coletivo quanto desenvolvendo seus próprios projetos, de forma individual e independente. Atuam na área de mobiliário, espaço e ambiente, design de produto. Consideram Viktor (esse ser imaginário que nomeia o grupo) como o sexto integrante do coletivo, pois ele representa todos as pessoas do mundo do design.

Um dos primeiros coletivos de design foi o alemão Droog. Fundado em 1993 em Amsterdã no contexto da cultura underground , e tinha como objetivo difundir trabalhos de jovens designers que atuavam com a redução dos aspectos formais e decorativos, buscando a essência dos objetos que eram desenvolvidos com materiais considerados pobres, e que associavam a baixa e alta tecnologia.

Atualmente, esse coletivo cria produtos, projetos e eventos em todo o mundo, coloca em colaboração designers, clientes e parceiros, tem uma pequena equipe inter-

Criações Droog: Gaveteiro, Tejo Remy, You can lay down about your dreams, 1991 | Banco-Tronco, Jurgen Bey, 1999 | Sabão Mina Terrestre, Hideaki Matsui, 2009.

disciplinar que atua em sistema de laboratório, desenvolvendo produtos e sistemas de comunicação que resultam de pesquisa, geração de ideias, design e implementação. A proposta desse coletivo é propiciar a mudança da experiência na vida cotidiana.

Podemos ver o lado três exemplos da produção do coletivo Droog, sendo a primeira um gaveteiro desenvolvido a partir de uma pilha de gavetas usadas recolhidas nas ruas e envolvidas por um fita de couro. Seu título remete ao armazenar de forma simbólica e emocional (você pode definir os seus sonhos) . Esse objeto deu prestígio e colocou o Droog em destaque no mundo do design.

O banco-tronco indica a discussão a respeito da relação entre o material bruto e o material industrializado e polido, como os encostos. Inclusive, são apenas esses objetos que são comercializados para o usuário instalá-los onde bem convier. O uso do tronco remete a uma reflexão ecológica e sustentável, antes desse tema ter virado um modismo.

O sabão é resultado de uma tese de um aluno da Parsons The New School for Design , cada barra é vendida a 2 doláres, que são doados ao Museu de Minas no Camboja para prover os fundos de remoção de minas e de assistência aos sobreviventes de minas terrestres. A proposta é que com o simples ato de lavar as mãos as pessoas ajudem a limpar as minas terrestres da terra, tanto é que o formato do sabão é em forma de mina terrestre. Assim como o sabão, que ao ser utilizado desaparece, espera-se que as minas também desapareçam. A relação inclui uma ação que vai além do objeto. O design como ação e atuação no exercer da política!

O coletivo brasileiro Amor de Madre apresenta-se como um grupo que cria oportunidades de união entre novos criadores, de diferentes vertentes, para explorar talento com liberdade, produzirem obras de arte, produtos exclusivos, objetos de decoração, utilitários para uso doméstico e pessoal, com qualidade e preços justos. Tem como objetivo aprofundar a relação das pessoas com os objetos de uso cotidiano. Fato que é identificado na maneira como dividem seus produtos nos segmentos: para brincar, para compartilhar, para enfeitar, para iluminar, para saber, para adornar. Comercializam esses produtos em uma loja, localizada na capital de São Paulo, que é apresentada como um espaço contemporâneo e um polo de encontro entre criadores, jovem e os todos interessados em novas tendências e soluções para uma vida melhor, mais alegre e mais bela.

Esse coletivo estabelece profundas misturas entre o papel dos designers como novos criadores em diálogo com outras áreas do conhecimento e, além disso, se relaciona diretamente com o mercado, funcionando como um grande entreposto de distribuição e comercialização dos objetos contemporâneos.

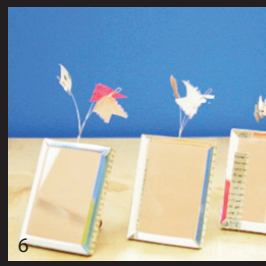
1

2

3

4

5


6

1 De Brincar: Colher Superhero - colher infantil, super-herói, Fred and Friends. 2 De Compartilhar: Citrus Sippers - Forma de gelo em formato de rodelas de limão, Fred and Friends. 3 De Enfeitar: Budas loga em porcelana, coleção Yoga, artista Amaury Moraes em parceria com Coletivo Amor de Madre. 4 De Iluminar: Luminária Marcio Pontes - leds e caixa acrílica. 5 De Saber: Hub Man - Multiplicador de entradas USB, Kikkerland. 6 De Adornar: Espelhos bandeirinhas - Estudio Manus.
Fotos: www.amorart.com.br

Objetos alados: Estúdio Manus, SP, 2009.
Fotos: www.estudiomanus.com

Dorfles (1989) aponta que o design na contemporaneidade passa a ser pautado, muito mais, pelo valor semântico do que pelo valor utilitário do objeto, em que o significado do produto é a base fundamental de sua concepção, muito mais do que suas qualidades utilitárias.

Outro coletivo brasileiro é o Estúdio Manus que divulga sua proposta como a busca de um caminho entre o design e as artes a partir da

> "produção de objetos únicos que tentam comunicar, bem além do funcional, também o inusitado, o despojamento, o lúdico e a poesia. Buscamos novas maneiras de utilizar ou reaproveitar os materiais, e a valorização e o resgate do artesanal (...) reaproveitamento e releitura de formas existentes, procurando um desenho atemporal, poético, com referências às nossas memórias e experiências, à partir (...) de antigos moldes recriamos novas formas que remetem ao inusitado e ao lúdico, misturando formas básicas e contemporâneas com referências clássicas (...) conceitos utilizados em nosso trabalho nas áreas de interiores, arquitetura, desenho de mobiliário, cenografia." (in: http://www.estudiomanus.com)

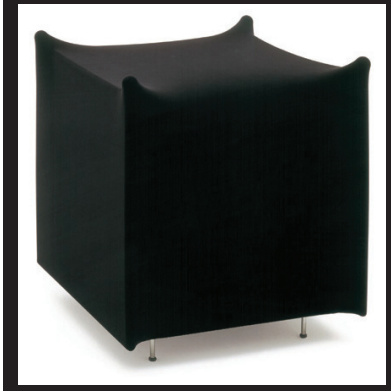
Como podemos observar os coletivos não apenas desenvolvem criações e projetos em conjunto, como também atuam em varias áreas e segmentos relacionados às atividades criativas e projetuais. Exemplo vivo da diluição de fronteiras entre os segmentos de design com outros campos de conhecimento, exemplo das atitudes interdisciplinares e transdisciplinares.

Vejamos esses objetos (ao lado): uma xícara alada e um ovo alado que integram questões da arte e do design. Para o desenvolvimento da coleção desses objetos, esses designers partiram das seguintes proposições: o ovo sempre foi símbolo do design, pois evoca a perfeita relação entre forma e função, embalagem e conteúdo. A maioria das xícaras contém asas, local onde as seguramos e nos auxilia a pegar mais facilmente. Então, a dupla Manus confere releituras a esses objetos e os destacam com o acabamento dourado. São asas que propiciam e falam da liberdade de criação e expressão, asas que possibilitam dar liberdade ao pensamento. Uma xícara que não é apenas para tomar um café e sim navegar entre o lúdico e o irreverente, destacados pelo teor do dourado que contrasta com a porcelana branca.

Podemos inferir que o design, assim como a arte, se constrói a partir da interferência e do conhecimento humano sobre a matéria que, somada ao universo do sensível e da estética, dá forma ao objeto. Na contemporaneidade, os objetos não atendem mais ape-

nas as questões da função e da utilidade e sim levam a fruição, a vivências, ao experenciar e experimentar outras questões e relações que vão além do objeto em si mesmo.

,Ovo também é o nome de uma dupla formada pelos designers Gerson de Oliveira e Luciana Martins. Ao desenvolverem produtos questionam além de sua utilidade. Por exemplo, a poltrona Cadê nos questiona diretamente a respeito da própria função, será mesmo um objeto de sentar? Esse objeto nos ilude com relação ao que é, pois ora parece uma mesa de apoio e ora um módulo para canto de parede. Dúvida e insegurança são questões presentes diante desse objeto, caso ele não esteja sendo utilizado para sua função principal, a de sentar. O tecido flexível e a estrutura interna somada aos pontos de apoio derrubam a insegurança no ato de sentar, quando o experimentamos. Também remetem ao lúdico, redimensionando o objeto, reinventando o cotidiano e as relações do homem com os objetos. Dessa maneira, auxiliam a reinventar o próprio homem e seus hábitos, tanto no seu papel de ser criativo quanto no seu papel de usuário.



Poltrona Cadê ,Ovo - Gerson de Oliveira e Luciana Martins. Foto: www.ovo.art.br

Os objetos do design contemporâneo, mesmo ao preservarem a utilidade, o desenvolvimento projetual e a produção industrial, questionam valores de concepção, de uso, de relação com o usuário, provocando o inusitado e o sensível, subvertem e colocam em questionamento a forma, a textura, o material, as relações táteis e também as relações espaciais.

> "Os melhores objetos contemporâneos são aqueles que expressam a história e a contemporaneidade; esbanjam o humor da cultura material, a linguagem global e carregam a memória do passado e a inteligência do futuro; aqueles que, como os grandes filmes, nos levam a lugares onde nunca fomos. E, claro, aqueles que nos dizem por que estão sendo feitos e revelam os processos com os quais foram feitos, nesses tempos de tantas possibilidades tecnológicas e culturais." (Antonelli: 1999, p. 34)

Portanto, objetos contemporâneos retratam e revelam ambientes, modos e estilos de vida e são expressões do criar, fazer e produzir. Ajudam a interpretar o homem, o tempo e a cultura. Remetem ao universo de valorização e conferem outra esfera, outro lugar e outro valor aos objetos e aos campos de conhecimento e de produção do design. Outros discursos estéticos são construídos e incorporados no cotidiano, não apenas no âmbito material, mas também no âmbito dos sentidos. Objetos contemporâneos podem também ser lidos como poesias e constroem ricas poéticas no cotidiano e do cotidiano.

Ciranda - equipamento de retificação postural. Designer Érika Foureaux e Equipe – Instituto Noisinho da Silva. Fotos do Acervo do Instituto Noisinho da Silva.

DESIGN COMO AÇÃO E INCLUSÃO NA CONTEMPORANEIDADE

Outro aspecto do design na contemporaneidade são as ações efetivas (que sempre existiram na história e na base fundamental do design) construídas pela análise e relação com problemáticas sociais, em que o design é inserido na constituição de objetos que podem auxiliar e contribuir de fato para a melhoria de vida das pessoas e da comunidade.

Podemos encontrar nas relações com as questões sociais tanto a busca de soluções de problemas de determinados grupos, tais como a falta de água, doenças e outras necessidades, como também a valorização e o estímulo ao resgate do artesanato não apenas como uma questão cultural, mas especialmente perante a possibilidade de geração de renda e autonomia financeira para comunidades.

O projeto Noisinho da Silva envolve a ação social, a inclusão e o design universal pela proposta e pelos produtos que tem desenvolvido, entre eles o equipamento de retificação postural denominado Ciranda, cuja imagem vemos ao lado.

O desenvolvimento desse equipamento ocorreu a partir da constatação de um número significativo de crianças, de 1 a 6 anos, portadoras de deficiência da função motora grossa (nível 3 e 4 pelo GMFCS - Sistema de Classificação da Função Motora Grossa). Essa deficiência impossibilita a criança de assentar sozinha, o que faz com que ela fique deitada durante todo o tempo, fato que gera uma série de consequências físicas, motoras e emocionais, tais como redução da mobilidade, problemas gástricos, respiratórios, deformações ósseas e transtornos afetivos, como insegurança e fragilidade emocional.

Ciranda permite que a criança possa assentar de forma segura, exercite a coluna vertebral, movimente órgãos internos e, especialmente, a peça amplia a socialização por meio de vivências, brincadeiras e aprendizado com outras crianças nessa situação de deficiência, que, também ao utilizar o produto, conseguem outra relação corporal, espacial e de relacionamento. O equipamento, normalmente relacionado à categoria médica é multifuncional, pois pode ser utilizado em outras situações na vida da criança portadora dessa deficiência. A cadeira, por utilizar ventosas, permite que ela seja utilizada para o banho da criança. Com o apoio de pés no equipamento, seu uso torna-se possível para que a criança sente-se à mesa.

Os materiais empregados são o polietileno (assento, encosto, selas e chave); tampa de aço inox colorido, travas injetadas em termoplástico colorido e ventosas em PVC.

Outro problema social é a situação dos pais da maioria dessas crianças, que vivem em dificuldades econômicas e, consequentemente, não podem pagar para adquirir o

equipamento. Para minimizar esse problema, a equipe do Instituto Noisinho da Silva criou a Oficina da Ciranda, uma ação que reúne os pais para aprenderem a construir o equipamento em MDF e possibilita que personalizem a Ciranda no processo de acabamento. A Oficina também permite que os pais ampliem a relação de proximidade com seus filhos portadores da deficiência, exercitem a criatividade e o senso estético, troquem experiências com outros pais na mesma situação, partilhem a busca de soluções conjuntas e o exerçam seu papel político de cidadania.

O produto Ciranda também é produzido e comercializado para hospitais, clínicas e escolas gerando lucros e recursos para a ação social e para a pesquisa e desenvolvimento de novos produtos que atendam e busquem soluções para problemáticas sociais.

Os exemplos tratados até aqui indicam, por meio da produção dos objetos contemporâneos e da ação dos designers de nosso tempo, as características e os significados gerados pela relação entre pensamento e ação; concepção, criação e produção. Porém, outros discursos são gerados pelo design contemporâneo e é importante que eles sejam analisados para que, também, tenhamos consciência das ações de marketing que visam apenas à divulgação e à venda ao utilizarem amplamente a expressão design contemporâneo.

Oficina da Ciranda – Instituto Noisinho da Silva – MG – Brasil. Fotos do Acervo do Instituto Noisinho da Silva.

OUTROS DISCURSOS DO DESIGN CONTEMPORÂNEO

A Pós-Modernidade apontou uma série de questões e rupturas que foram expandidas e estão presentes no momento atual da contemporaneidade. Porém, também trouxe o discurso mais determinado do estilo como modo de vida e a crescente valorização do consumo.

Um dos resultados da valorização do estilo e do consumo foi o crescimento da cultura do design, quando então, mais do que em épocas anteriores, os designers passaram a ter destaque graças aos contratos efetuados com as grandes empresas. Consequentemente ocorreu um aumento significativo do valor, da importância dos projetos e objetos com assinatura e destaque ao 'criador-designer'. Papel reafirmado pela atenção da mídia e dos meios de comunicação.

Nesse aspecto, devemos lembrar que foi nos anos 1990 que a denominação design na língua inglesa foi adotada pela grande maioria dos países europeus, asiáticos, das Américas do Sul e Central. Situação que ocorreu, inclusive, nos países que já tinham em

seu léxico a nomenclatura específica para o design. Como é o caso dos países de língua espanhola (diseño), italiana (disegno/ progettazione) e francesa (dessein).

Muitos países, indústrias e marcas passaram a investir e valorizar o design como a nova palavra de ordem, a nova chave do consumo, da diferenciação e produção estética, da comunicação e do marketing. Essas empresas estimulam e valorizam o design, a marca é o próprio design e o amplo leque de significados que essa palavra abarca na contemporaneidade. Muitas vezes, como uma ação de marketing que apenas visa à mídia.

Por sua vez, os designers, almejando a consagração, ampliaram sua atuação e atenção na criação, expressão e experimentação, constituindo novos discursos e promulgando de forma consciente, ou não, uma série de contradições e rupturas ao discurso tradicional do design moderno e funcionalista.

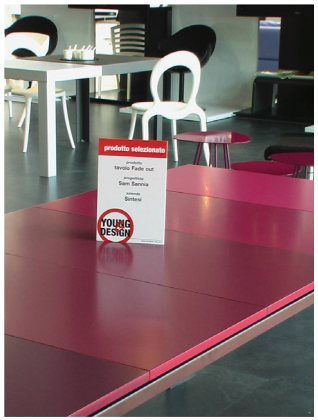
Nesse sentido, passamos a ver e a lidar com a constituição de discursos do design contemporâneo como uma combinação e, podemos até dizer, uma miscelânea entre aspectos da criação em design associados à terminologia do marketing e de temas eleitos em cada momento que impõem-se como palavras de ordem. Parecem ter como objetivo informar sobre os ditados que estão sendo tratados e proclamados pelos objetos produzidos, que geralmente não são claros ao usuário.

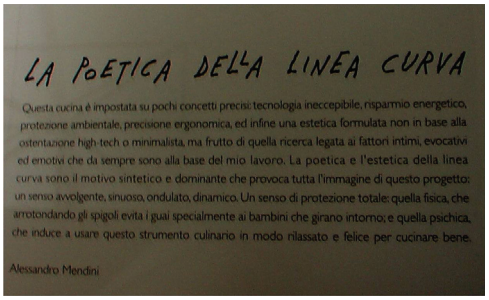
Pudemos observar mais diretamente alguns exemplos da Semana Internacional do Design de Milão[5], na sua 47ª edição, em 2008, que continuam sendo amplamente explorados até esse momento. Esses discursos ou palavras de ordem são vastamente divulgados tanto no espaço expositivo dos salões (I Saloni) em Fiera Milano quanto na Zona Tortona, bairro que concentra os eventos paralelos, de cunho mais alternativo, com maior envolvimento de universidades, estudantes e jovens designers iniciantes em suas carreiras profissionais.

Podemos ver nas imagens ao lado os enunciados e as mensagens presentes nesse evento que reúne milhares de pessoas do mundo inteiro, todos os anos (em 2010 foram mais de 300 mil visitantes, 2500 expositores em uma área de 200 mil metros quadrados).

Os discursos apresentam dicotomias que são tratadas como sinônimos: Luxo e Simplicidade; Barroco e Minimalismo; Compacto e Extravagante; Democrático e Chic (luxuoso); Cotidiano e Fora do comum. Essas afirmações são utilizadas pela empresa francesa x-O Design que atua com processos produtivos como a injeção de polipropileno, materiais plásticos e produtos com distribuição na Ásia e nos EUA. O nome dessa empresa vem da palavra "extraordinary" sintetizada em uma sigla que pode ser compreendida em diferentes lugares do mundo: x-o. Os produtos da X-O são desenvolvidos por designers considerados ícones da contemporaneidade, tais como Philippe Starck,

5 A Semana Internacional de Design de Milão é constituída por 7 salões específicos nos anos pares e, nos anos ímpares, 5 salões específicos. Os salões são grandes mostras, cada qual relacionada a um segmento do design, conforme seguem: mobiliário (Salone Internazionale del Mobile); iluminação (Euroluce); móveis, equipamentos e objetos de escritório (Salone Ufficio); objetos de decoração (Salone del Complemento d'Arredo); novos designers (Salone Satellite); móveis, equipamentos e objetos de cozinha (Eurocuccina); móveis, equipamentos e objetos de banheiro (Salone Internazionale Del Bagno).





Discursos e palavras de ordem a respeito do Design Contemporâneo encontrados e veiculados no Salão Internacional do Móvel e no Bairro de Zona Tortona, no circuito Fuori Saloni em Milão, 2008. Fotos: Mônica Moura.

Karim Rashid, Marcel Wanders, Patrick Jouin. Os discursos proferidos, tanto pela empresa quanto pelos designers, é de que os produtos da X-O são eleitos e vendidos como peças de arte contemporânea.

O campo da arte é foco dos discursos construídos pelo design contemporâneo em que são lançados manifestos, como aqueles que no passado foram concebidos em alguns dos mais importantes movimentos de ruptura da arte moderna. Como exemplo, temos o 'Breve Manifesto do Bom Espaço', da empresa italiana Danese ou 'A Poética da Linha Curva' de Alessandro Mendini para o mobiliário modular de cozinhas da empresa Alessi.

No discurso da Danese denominado 'Breve Manifesto do Bom Espaço', o consumo é aclamado como atitude responsável na busca de uma inteligência universal a partir do vivenciar da acessibilidade, com liberdade para usufruir do tempo, e isso tudo vivenciado com o mínimo, o fluido, resultados da subtração e da experiência perceptiva.

Por sua vez, Alessandro Mendini, aclamado designer e arquiteto, desenvolve uma proposta que remete ao orgânico e às curvas presentes na natureza que são referências para o desenvolvimento de módulos para cozinha. Esse processo ele denomina e conceitua como a poética da linha curva, no qual estão incluídos valores, tais como, o carinho materno, o ato de cozer e da alimentação em família, bem como relaciona o ergonômico ao emocional.

Discursos se proliferam e se reiteram em nomes de loja ou de stands de demonstração de produtos, como por exemplo, fábrica de design contemporâneo. Ou, ainda, reafirmam palavras e significados que ganharam importância na atualidade e vemos muitos desse termos repetidos, tais como, sustentabilidade, reciclagem, reutilização, inovação, emoção. Também é presente a necessidade de enfatizar que, apesar do projeto global, a produção é local. Cresce o emprego, a importância e o destaque da palavra "novo": novo design, nova geração de designers, novos produtos, nova geração de eletrodomésticos!

Discursos do marketing, da propaganda, do estímulo ao consumo que se revestem com uma aura de contribuição para o esclarecimento do que vem a ser design na contemporaneidade. Porém, é importante destacar que esses discursos e essas palavras de ordem, geralmente, confundem o entendimento, tiram o valor da nomenclatura, diluem e tornam superficial o sentido do design contemporâneo, uma vez que essa palavra passa a ser empregada nos mais distintos usos, significados e empreendimentos.

Observando esse breve panorama da contemporaneidade, voltamos às perguntas iniciais: qual o ensino mais adequado para a formação em design?

EDUCAÇÃO, ENSINO E AS INTELIGÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS

O caráter de mutabilidade da educação e de outros saberes se intensificam na contemporaneidade quando se torna, cada vez mais, fundamental pensar a educação em sua totalidade. Para isso é importante ir além das estruturas curriculares fechadas e sedimentadas. Instrumentalizar e possibilitar aos alunos uma leitura do mundo que os circunda, a partir da decodificação do real e do virtual, de forma a prepará-los para o exercício pleno de sua função social na produção e na transformação da realidade.

Os processos de informação e de comunicação se ampliam na cultura contemporânea, especialmente perante a existência das mídias digitais e interativas e das tecnologias de informação e comunicação, quando ocorre a premência do conhecimento ser explorado e exercitado além das linguagens verbais e textuais, as linguagens imagéticas, sonoras e espaciais. Onde também devem ser incluídas as relações hipertextuais, as questões da conectividade e da convergência que apontam relações ampliadas.

São essas relações ampliadas que nos levam ao percurso entre a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade, bem como a observar os novos processos cognitivos que passam a se estabelecer, afinal, mudanças tecnológicas e culturais implicam mudanças na percepção humana. Dessa forma, nas últimas décadas pudemos ver e observar o desenvolvimento e a disseminação de teorias relacionadas à cognição e ao conceito de inteligência.

> "No debate contemporâneo, verifica-se, no entanto, a presença de algumas novas abordagens da inteligência. Há uma profusão de novos termos como redes neurais, inteligência artificial (Minsky), inteligências múltiplas (Gardner), ecologia cognitiva (Lévy), inteligência emocional (Goleman), inteligência criadora (Marina). A emergência dessas novas abordagens sugere que, neste final de século, o tema da inteligência esteja se consagrando como temática ainda mais determinante." (Miranda: 1998, p.65)

Cabe destacar que a inteligência diz respeito à capacidade de apreender, organizar dados e informações, resolver problemas, dominar processos abstratos, enfim, conhecer, compreender e aprender. Isso tudo organizado por um conjunto psíquico e psicofisiológico que é ativo para a formação do conhecimento e para a compreensão dos significados dos fatos e das coisas.

A contemporaneidade nos traz, segundo Miranda (1998) uma tendência à intelectualização do processo produtivo, em virtude da supervalorização da capacidade intelectual humana, pois a sociedade capitalista requer novas habilidades cognitivas que são relacionadas ao trabalho, à vida social e ao consumo, em que o perfil do novo trabalhador indica que esse deve "(...) ser capaz de transferir conhecimentos e experiências, relacionar as partes e o todo no processo produtivo, dominar linguagens apropriadas e procedimentos técnico-científicos, possuir capacidades de elevada abstração, flexibilidade, criatividade, interatividade." (Miranda: 1998, p.75)

Tendo em vista as questões acima elencadas, percebemos que a educação e os processos de ensino-aprendizagem em design devem ser repensados de forma significativa nesse cenário cultural e tecnológico.

No design, o projeto passa a incluir outras dimensões e permite ampliar aquelas já existentes. Na inclusão de outras dimensões, contamos principalmente com o pensar e o projetar perante as relações de interatividade, da não linearidade ou da não sequencialidade, da conectividade e da convergência de mídias. A contemporaneidade é marcada pelo aumento da complexidade, ao lidar com informações de diferentes naturezas que apontam a importância da experimentação no ato de projetar a partir da atitude de pesquisa que possibilita a reflexão, o pensamento e a ação interdisciplinar.

INTER-RELAÇÕES DO CONHECIMENTO: INTERDISCIPLINARIDADE E TRANSDISCIPLINARIDADE

A interdisciplinaridade é, antes de tudo, um ato de construção do conhecimento. Não se trata de estabelecer um movimento das partes em relação ao todo e sim desenvolver uma produção por meio do pensamento da totalidade. É uma prática pedagógica que vai atuar no caminho do ensino por meio do trabalho em suas especificidades e no exercício para a compreensão da totalidade, no sentido do pensar no conjunto, no todo em oposição ao ensino fragmentado.

O projeto interdisciplinar é desenvolvido mediante a quebra de barreiras das questões disciplinares isoladas. É um olhar para o projeto no sentido maior e mais amplo, desenvolvido pela ação da pesquisa e por todo um conjunto constituído pela seleção e edição das informações de naturezas diversas focadas em uma temática e em um recorte que constituem o produto final.

É a atuação para a estruturação de conteúdo e forma entre as disciplinas e o conhecimento universalmente produzido, pois a interpenetração da forma e do conteúdo leva à produção de conhecimentos. Isso se dá a partir de uma postura político-pedagógica que assume o espaço da sala de aula como um ambiente na qual o educador supera o plano individual em busca da produção coletiva e procura interagir entre os conteúdos trabalhados e o cotidiano, por meio de problematizações e de questionamentos. Não se observa aqui apenas a soma de disciplinas ou de ciências, mas o inter-relacionamento de métodos e de linguagens.

Na relação interdisciplinar, tanto o professor como o aluno são agentes. Elaboram e reelaboram ideias e pesquisas, criam e desenvolvem um produto que será fonte para novas ideias e reflexões sobre o ato de ensinar e aprender, bem como sobre o ato e o processo de criar e desenvolver.

Um dos aspectos mais importantes da interdisciplinaridade é que esta atitude traz para o cotidiano da sala de aula como as realidades e as verdades do nosso tempo podem ser desenvolvidas e trabalhadas pelo aluno no sentido de expandir seu conhecimento e ampliar seu repertório a partir da esfera circundante, das propostas e dos desafios eleitos.

Esses desafios envolvem também as políticas educacionais, pois permeiam a postura e a necessidade de um docente que tenha um repertório cultural sempre renovado e transite no movimento das novas propostas que são desenvolvidas. Portanto, a interdisciplinaridade também implica um processo sistematizado de capacitação dos recursos humanos, do planejamento global e na definição de conteúdos fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem.

Quando falamos em interdisciplinaridade, uma série de relações do universo científico, da produção de conhecimento e do universo da prática pedagógica se torna presente no envolvimento e no trabalho em equipe. É fundamental saber ouvir, trocar, se relacionar e levar o aluno a desenvolver competências em busca das descobertas e do conhecimento que se dá a partir do somatório de diferentes vivências e diversos autores.

A educadora Pires Ferreira (1997) nos lembra que o movimento interdisciplinar pode ser pensado como uma poíesis, ou seja, a criação de uma poética no sentido de construir para habitar, sendo este o maior desafio na formação de pessoas capazes de questionar e de cooperar. E, além disso, colaborar para a construção do conhecimento mediante as descobertas, para a atuação em um método de trabalho que relaciona o individual e o coletivo, aprendendo e exercitando a produção e a partilha de algo que é seu, mas também é de todos.

Jean Piaget (1990), Roland Barthes (1988), Edgar Morin (2000), John Dewey (1997) e Célestin Freinet (2003), entre outros autores, apontam a interdisciplinaridade na construção de um objeto que seja novo e que não pertença a nenhuma disciplina específica, mas seja construído com o resultado da correlação entre várias disciplinas.

Por sua vez, Rita Couto (1999) nos lembra que o design é um campo fertilizado por outras áreas do conhecimento e que esses limites são ampliados no universo interdisciplinar, especialmente perante as exigências do mundo contemporâneo. Ela diz que, em linha com essa tendência, a vocação interdisciplinar do campo do design impede um fechamento em torno de conceitos, teorias e autores exclusivos. Sua natureza multifacetada exige interação, interlocução e parceria. A professora e pesquisadora Ivani Fazenda (1998) também destaca que nas relações interdisciplinares a reciprocidade, a mutualidade, a co-propriedade de interação e de co-autoria estabelecem um diálogo presente e importante entre os participantes desse processo.

Outros autores da área do design, como Gustavo Bomfim (1997 e 1999), Victor Margolin & Richard Buchanan (1995 e 2001), indicam em seus textos que o design vai se relacionar com outras áreas do conhecimento, tanto no exercício profissional como no acadêmico, e também com a natureza científica, empírica, intuitiva e tecnológica, apontando uma visão holística que é trazida por meio do inter-relacionamento das parcerias, do debate, da troca, pela flexibilização e pela quebra das barreiras disciplinares.

Para falar em transdisciplinaridade vamos nos remeter ao educador D'Ambrosio (1997) ao afirmar que mediante a situação contemporânea do mundo no qual vivemos é imprescindível a reflexão e um outro pensar que a transdisciplinaridade oferece. Esse outro pensar aponta, muitas vezes o sentido de transgressão e também o de transposição. Muitos autores já se debruçaram e continuam observando, examinando e pesquisando a questão transdisciplinar.

A transdisciplinaridade é um ir além, como a própria definição da palavra sugere. São transformações na maneira de refletir e analisar a própria ciência e a construção do conhecimento humano contemporâneo em que as relações são estabelecidas entre diferentes competências e campos de formação que levam ao surgimento de outras novas questões e outros saberes. Por exemplo, a nanotecnologia ocorre pela convergência de várias ciências: a física, a biologia, a química, a nanociência, a biotecnologia, a tecnologia de informação, a ciência cognitiva, entre outras. Ela não pertence a nenhuma delas exclusivamente, se dá pela soma de todas.

Gustavo Bomfim, durante a década de 1990, trabalhou na construção de uma teoria do design por meio da transdisciplinaridade. Conforme esse autor, se o design não tem

um campo fixo de conhecimentos e se movimenta entre as disciplinas tradicionais e não-tradicionais, dependendo da natureza e do problema tratado, é possível comprovar que o design é um campo móvel, instável, transdisciplinar. Porém, traz em seu cerne as questões interdisciplinares. Bomfim (1997) aponta ainda que uma teoria do design não é uma conquista de uma única pessoa, pois a transdisciplinaridade não pertence a um único indivíduo. Ela se forma e se desenvolve por meio de processos dialógicos entre os participantes envolvidos nas diferentes situações de projetos, incluindo os próprios usuários. Na verdade, é isso o que temos vivido na cultura contemporânea. E esse processo requer primeiro, vontade e humildade para admitir a existência de distintas verdades, diversas experiências acumuladas, emoções singulares e, principalmente o novo, o desconhecido. Finalmente, é necessário lembrar que o conhecimento não é neutro, ele toma partido e faz opções. O conhecimento não é igualmente isento. Demanda ética e sua ação prática, uma posição política.

Edgar Morin (1998) vai nos dizer que as ciências são e sempre foram transdisciplinares, que as divisões com as quais lidamos se estabeleceram a partir do séc. XVIII. O saber, o próprio universo do conhecimento que envolve a reflexão, a discussão e a crítica, aponta que o desenvolvimento da ciência resulta da transformação dos princípios que organizam o conhecimento. Desse modo, a ciência não se limita a crescer, transforma-se.

A ciência, a cultura e a tecnologia se transformam, assim como o cotidiano se modifica, a partir das diferenças no modo de se relacionar com as pessoas e com o mundo. Nessa transformação, lidamos com os paradigmas da complexidade e a imensa quantidade de informações produzida pela nossa sociedade, o tempo todo. Assim, a transdisciplinaridade permite refletir e perceber maneiras de transpor essas relações; como pensar além das situações apresentadas; e como inter-relacionar campos de conhecimentos distintos. Por isso, a necessidade de um novo pensamento, uma nova postura e uma atitude aberta e plural.

Mas, é importante ressaltar que a "-transdisciplinaridade não constitui uma nova filosofia, uma nova metafísica, nem uma ciência das ciências. Muito menos uma postura religiosa. Nem é, como alguns insistem em mostrá-la, um modismo. O essencial na transdisciplinaridade reside na postura de reconhecimento de que não há espaço nem tempo culturais privilegiados que permitam julgar como mais corretos – ou mais certos ou mais verdadeiros – os diversos complexos de explicações e de convivência com a realidade. A transdisciplinaridade repousa sobre uma atitude aberta, de respeito mútuo e mesmo de humildade com relação a mitos, religiões e sistemas de explicações de conhecimentos, rejeitando qualquer tipo de arrogância ou de prepotência". (D'AMBROSIO: 1997, p. 79-80)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este texto teve como proposta trazer dúvidas e inquietações a respeito da educação e dos processos de ensino e aprendizagem no design, tendo em vista as questões, características, relações e produção dos objetos e discursos que são encontrados na contemporaneidade. Fatos que nos levam à consideração de como o campo do design é, cada vez mais, complexo, abrangente e plural.

As ações do design contemporâneo envolvem o pensamento amplo do design materializado por meio da criação, dos projetos e produtos, constituindo diferentes estilos e modos de vida por meio das inter-relações entre o ser e as questões que a sociedade, a história, o tempo e, as reflexões levam à produção da cultura constituindo novas possibilidades de viver.

Muito há o que se percorrer e produzir no movimento constante das oscilações e das mudanças da contemporaneidade. Muito há o que se observar, analisar, perceber e aprender com as produções advindas do design contemporâneo. Muito há o que refletir, repensar e propor na relação ensino e aprendizagem, na formação dos futuros profissionais. A prática com a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade nos apontam caminhos e desafios. Esse caminhar implica o envolvimento e a interação das pessoas no universo da experimentação do sensível até no lidar com a construção de discursos e questionamentos; no despertar para vivências e interpretações pessoais e subjetivas até o estimular da experiência do sensível e da fruição estética. Tudo isso visando ao estímulo da pesquisa, do pensamento e da reflexão para a constituição de novos objetos de uso, sistemas de informação e comunicação e para que outras propostas construam poéticas que possibilitem uma vida melhor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, N. ***Dicionário de Filosofia***. 2ª ed.; tradução Alfredo Bosi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

AGAMBEN, G. ***O que é contemporâneo? e outros ensaios.*** Santa Catarina: Argos, 2009.

ANTONELLI, Paola. ***Modernidade Tropical*** In: ARC Design, nº 8, SP, Quadrifoglio Editora, 1999, p.30-35.

BOMFIM, G. A. ***Algumas Considerações sobre Teoria e Pedagogia do Design*** In: Estudos em Design, n.2, v.7, Rio de Janeiro: 2AB, 1999. p.23-39.

_____. ***Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design***: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação In: Estudos em Design, n.2, v.5, Rio de Janeiro: Aend-BR, 1997, p.27-41.

_____. ***Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais*** In: Formas do Design. Rio de Janeiro: 2AB, 1999, p. 137 – 155.

BRANDÃO, C.A.L. ***A Arte, o Nazismo, a Contemporaneidade e Platão*** In: NAZÁRIO, Luiz e FRANCA, Patrícia (Orgs.). ***Concepções Contemporâneas da Arte***. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p.78-90.

COUTO, R. ***Contribuição para um Design Interdisciplinar***. In: Estudos em Design, n.1, v.7, Rio de Janeiro: Aend-BR, 1999, p.79-90.

D'AMBROSIO, U. ***Transdisciplinaridade***. São Paulo: Palas Athena, 1997.

DEMO, P. ***Formação Permanente e Tecnologias Educacionais***. Petrópolis: Vozes, 2006.

DEWEY, J. ***Experience and Education.*** London: Simon & Schuster, 1997.

DORFLES, G. ***As Oscilações do Gosto***. Lisboa: Einaudi e Horizonte, 1989.

FAZENDA, I. C.A. ***Interdisciplinaridade um projeto em parceria***. São Paulo: Loyola, 1998.

FREINET, C. Dewey, J. Montessori, M. ***Pedagogias do Século XX.*** Porto Alegre: Artmed, 2003.

FREIRE, Paulo. ***Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa***. 21ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MARGOLIN, V.; BUCHANAN, R. ***The Idea of design: a design issues reader***. Cambridge: The MIT Press, 1995.

MIGUEL, A.D. ***O Design no Mundo notas sobre as origens da aldeia global*** In: NAZÁRIO, Luiz e FRANCA, Patrícia (Orgs.). Concepções Contemporâneas da Arte. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006. p. 91- 103.

MIRANDA, M. G. ***Inteligência e Contemporaneidade*** In: Trabalho e Educação, Belo Horizonte, NETE UFMG, v. 4, 1998. p. 63-75.

MORIN, E. ***A Cabeça Bem Feita***. Rio de Janeiro: Bertrand Russel, 2000.

MOURA, M. ***Objetos de Fazer Pensar: 23º Prêmio Design MCB***. Revista Dobras, nº 8, março de 2010, p. 25-31.

_____.***Design Brasileiro: muito além das fronteiras*** (entrevista com Adélia Borges). Revista Dobras, nº 4, setembro de 2010, p. 106-119.

PIAGET, J. ***Para onde vai a educação?*** . Portugal: Livros Horizonte, 1990.

PIRES FERREIRA, M.E.M. ***Interdisciplinaridade como poíesis...uma alternativa para a formação de professores***. In: Nexos, n.1, São Paulo: Anhembi Morumbi, 1997. p.9-19.

TORRENT, R. e MARÍN, J.M. ***Historia del Diseño Industrial***. 2ª Ed. Madrid: Ediciones Cátedra, 2007.

VASCONCELOS, M.L.M.C. ***A Formação do Professor do Ensino Superior***. Niterói:Intertexto; São Paulo: Xamã, 2009.

Catálogo ***JOIA CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA*** 2011. São Paulo: ACASA Museu do Objeto Brasileiro.
Catálogo ***BIENAL BRASILEIRA DE DESIGN*** 2010. Curitiba: Centro de Design do Paraná.
Catálogo ***23º PRÊMIO DESIGN MCB*** 2009. São Paulo: Museu da Casa Brasileira.

http://www.amorart.com.br/
http://www.cosmit.com/tool/home.php
http://www.droog.com/
http://www.estudiomanus.com
http://www.howaboutviktor.com
http://www.mcb.sp.gov.br/mcbEdicao.asp?sPremio=PPD&sEdicao=23&sOrdem=0
http://www.oficinadaciranda.org.br/?page_id=30
http://www.ovo.art.br/
http://www2.uol.com.br/tomjobim/index_flash.htm
http://www.viniciusdemoraes.com.br/site/
http://www.zitomeu.com/
http://www.zuzuangel.com.br/html/instituto.asp
http://www.isadepaulasantos.com

MÔNICA MOURA

Graduada em Artes Visuais e licenciada em Arte-Educação pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo (1983) Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1994) e Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo na área de concentração Signo e Significado nas Mídias e tese sobre Design de Hipermídia (2003). Atualmente é Professora Assistente Doutora do Departamento de Design e Professora Credenciada do Programa de Pós-Graduação em Design da UNESP, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC), Campus de Bauru. Atua nas linhas de pesquisa em Planejamento de Produto; Teoria e Crítica de Design. Coordena o Grupo de Pesquisa em Design Gráfico Contemporâneo. É Presidente da Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI e membro fundador da Associação Brasileira de Estudos e Pesquisas em Moda. É responsável pela Editoria de Design da Editora Estação das Letras e Cores e Colunista da Revista Dobras. Tem experiência na área de Design, atuando principalmente nos seguintes temas: Teoria do Design; Ensino em Design (Interdisciplinaridade e Transdisciplinaridade); Design Gráfico; Design de Moda; Relações Design, Arte e Artesanato; Design da Informação; Mídias Digitais; Design Contemporâneo.