

Da práxis ao ensino do design

Célio Teodorico dos Santos

Bacharel em Desenho Industrial pela Universidade Federal da Paraíba (1983) e Mestre em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (1998) e Doutor em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal de Santa Catarina (2009). Atua como professor Adjunto do Departamento de Design da Universidade do Estado de Santa Catarina, sendo docente do Programa de Pós-Graduação em Design (PPG Design) da UDESC. Atualmente é Vice-coordenador do PPG Design. Tem experiência na área de Design, com ênfase em Design Industrial, Prospecções Metodológicas em Design, Semântica do Produto, Tecnologia Ubíqua, Métodos Representacionais para o Ensino de Design. Foi Chefe do Departamento de Design da UDESC e Curador Adjunto da Bienal Brasileira de Design, em Florianópolis 2015. Hoje é Coordenador do Laboratório de Pesquisas em Design de Interações (LPDI/UDESC). Possui várias premiações na área, e tem uma obra no acervo permanente do Museu Oscar Niemeyer em Curitiba.

celio.teodorico@gmail.com

Cláudio de São Plácido Brandão

Doutor em Design e Sociedade pela PUC-Rio (2012), atualmente é professor da Universidade do Estado de Santa Catarina. Foi professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina por 32 anos. Vice-líder do grupo de pesquisa Poéticas do Urbano, que integra estudos acadêmicos e pesquisadores afins às dinâmicas urbanas contemporâneas. Fotógrafo sênior do Estúdio Aruera Oficina de Fotografias, em Florianópolis. Atua na pesquisa da História Social da Fotografia. Possui graduação em Engenharia de Operações, na Modalidade Fabricação Mecânica pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (1977), Licenciatura plena para graduação de professores pela Universidade do Estado de Santa Catarina (1985) e Mestrado em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal de Santa Catarina (1980).

cbrandao@terra.com.br

Introdução

Breve análise do campo de Design

Parece ter caído no senso comum que o fazer do designer é criar belos objetos utilitários, como lembra Adrian Forty (2007). Pensar que o design se constitui de um conjunto de métodos e metodologias projetuais, capazes de resolver quaisquer tipos de problema, tem levado a um pensamento de que a disciplina pouco ou nada tem a ver com o capitalismo. Aos iniciados no campo, não parece ser de bom tom falar de dinheiro ou de ter preocupações com este. Continuando com Forty, não é possível esquecer que o Design nasceu dentro de uma das fases do capitalismo e muito contribuiu para o desenvolvimento das indústrias. Pouco vemos uma crítica de peso sobre o papel do design, e a violência simbólica que este pode provocar de forma até mais duradoura que a publicidade e os meios de comunicação.

Alberto Cipiniuk (2014) discorre com muita propriedade sobre a constituição do campo do Design, com base nas teorias de Pierre Bourdieu, levantando a seguinte pergunta: como estes agentes que dominam o campo constroem a representação de sua prática? Em palavras de Marcelo Lacerda, na apresentação do livro de Cipiniuk *Design: o livro dos porquês*, o campo não parece interessado em fazer uma autoanálise e opta por reproduzir e relançar metodologias de ensino e aprendizado, dando a entender que o designer é um ser especial dotado de uma qualidade especial, quase um “escolhido”, fundamentando uma noção carismática do próprio Design. No outro extremo, existe uma noção funcionalista que prega que o designer, munido de seu receituário, é capaz de tudo resolver.

Cipiniuk, em resumo, critica a falta aparente da vontade de criar uma teoria de base para o campo, buscando um paralelo ao que ocorreu no campo da Arte, por exemplo, autores como Bourdieu há muito tempo faz relações em campos como Pedagogia, Moda entre muitos outros do próprio design reconhecidos internacionalmente por suas contribuições na área. Interessante observar que Forty, na introdução do livro *Objetos de Desejo*, fala do mesmo autor embora lamentando que não tivesse conhecido seus escritos quando da realização de seu livro.

Ambos os autores clamam pela constituição de um forte corpo de conhecimentos que questionem o poder das Metodologias Projetuais. O Design precisa justificar a realidade social de sua produção. Uma teoria crítica está por ser desenvolvida.

O mundo mudou

Lembrando Umberto Eco (2017), em uma das “butinas” intitulada “Para que serve o professor?”, um aluno com o objetivo de provocar um professor teria questionado “desculpe, mas na época da internet, o que o senhor faz exatamente?”.

Sob o ponto de vista dos alunos, perdemos nossa função, qual seja, informar, visto que esta informação está à disposição a menos de dois cliques de seu dispositivo eletrônico. Ainda concordando com Eco, é claro que isto é uma meia verdade, pois a função primeira do professor é, antes de mais nada, instruir, estimular o estudante para uma reflexão e o agir: não se trata de reproduzir as metodologias projetuais nem esquemas mágicos capazes de resolver quaisquer tipos de problemas.

Mudaram os alunos, não mudamos nós; aliás, o mundo mudou, as relações sociais se tornaram mais fluidas; o “mundo líquido” de Bauman se apresenta em cada esquina, um escândalo em Paris e a bolsa de valores de Kuala Lumpur dispara, ou pior, quebra. A ideia de um mundo globalizado é hoje banal, ligamos nossos computadores e, ao invés de comprar na mercearia da esquina, fazemos compras em outro país, tudo sem que precisemos tocar no dinheiro físico, agora um fluxo virtual transnacional. Podemos desejar qualquer coisa pois estará ao alcance de um clique.

Uma questão não menos importante, diz respeito a como recebemos e qual é o perfil dessas novas gerações de alunos que chegam às universidades para fazer um curso de graduação; conhecer e partilhar com esse novo perfil de estudantes é um bem necessário.

Neste contexto complexo e de muitas variáveis, não se pode negligenciar os constantes avanços tecnológicos que a cada dia nos apresenta um novo panorama, que altera, para o bem ou para o mal, as relações e o comportamento humano. Novos termos tecnológicos são colocados, e de alguma maneira nos adequamos às suas funcionalidades ou o rejeitamos quando sua complexidade está além da capacidade de uma maioria de usuários. Neste pacote tecnológico, vem novas formas de trabalho, a criação de atividades e de especialistas que atuam em situações pouco comuns ou conhecidas até então, ou, ainda, se apresentam como profissões do futuro.

Os novos agentes a serem educados

Na onda das radicais mudanças no mundo do trabalho e das relações interpessoais, que seguem a lógica da pós modernidade (pensando com David Harvey) muda também o aluno que chega à universidade, nesta nova sociedade nebulosa típica de uma era de incertezas, encontra-se paralelo com o período definido como modernidade, onde os agentes sociais deslocados dos espaços rurais para trabalhar nas novas fábricas derivadas da Revolução Industrial, sentiam-se fora da “nova ordem social”.

Nosso corpo discente está doente, obrigado a tomar decisões para as quais não foram devidamente orientados. Questões de gênero, discussões sobre raça e política, estão na pauta dos jovens, seja via bombardeamento pelas mídias ou sobre novos modelos de artistas que estão a quebrar as últimas barreiras dos padrões da educação tradicional. Na medida em que professores tendem a sublimar estas questões, que para os jovens são fundamentais, passam a se sentir ainda mais perdidos e não acolhidos.

Palestras e acompanhamento com psicólogos para alunos e professores, tentam minorar este enorme abismo entre as gerações. Cabe registrar que estas novas gerações super segmentadas, como as Y e X, já cursando ou concluindo seus cursos universitários, e geração I, aquela dos dispositivos eletrônicos individuais que ainda não chegaram às universidades, são submetidos a uma concorrência selvagem pelo sucesso, medido em número de *likes*. Se não atingem o objetivo, são denominados *losers* e engrossam as estatísticas de suicídio.

Devemos notar que nossa responsabilidade como professores que somos, está grandemente ampliada. Não nos basta mais formar, é preciso também educar, ainda que paralelamente muitos de nós tenham evitado estas discussões políticas. A falta deste pressuposto básico da Universidade, ou seja, espaço dos estudos “superiores”, tem deixado estes jovens à sua própria sorte.

Ensino para o terceiro milênio

São muitos os desafios enfrentados pelos educadores e, se não bastasse a realidade estrutural dos sistemas de diretrizes nacionais para o ensino em nosso país – antiquada em muitos aspectos, morosa frente às mudanças, quer sejam, conceituais ou de adequações de caráter evolucionário – de

fato percebe-se que uma revolução deveria acontecer a cada dia. No entanto, pequenas revoluções podem ocorrer quando educadores em sua arte de bem instruir, saem da sua zona de conforto, pensam conceitualmente e criam possíveis caminhos para uma reflexão do aluno em direção à construção de saberes reflexivos; neste processo, o professor assume o caráter de instrutor para conduzir os alunos a “pensar o que fazem, enquanto fazem e enxergam por si só”¹. Isto revela um processo de ajustamento frente à uma realidade posta, como uma oportunidade do construir reflexivo.

A programação ou sistematização dos processos de design, apresenta um caminho muito marcado, padronizado, saturado, apático e pouco inovador frente ao mundo que se apresenta. Esta experiência reflexiva a que nos referimos é o ajustamento de uma ação reflexiva do agora como efeito sinestésico numa confluência de sentidos, um outro modo de ver e agir emerge dessa ação quando as partes envolvidas atuam de forma integrada. Queremos dizer que muito do ferramental utilizado nos cursos de design atuais são oriundos de outras áreas, e ainda, em grande parte, continuam sendo aplicados, mesmo com prazo de validade vencido para as especificidades da área e o que almejamos como educação para esse novo milênio.

Dada a complexidade no design, a abordagem sistêmica é necessária. No entanto, deve-se abrir espaço para a configuração de abordagens mais abertas, que possibilite a experimentação e rearticulações dos envolvidos, professores e alunos, em conexão com o mundo real.

Qualquer curso bem-intencionado é elaborado por uma equipe de professores, comprometida com o ensino, após longas discussões e de processos burocráticos. No mínimo um conceito de projeto pedagógico e grade curricular aparentemente bem estruturado, resulta dos esforços da equipe em oferecer um produto de qualidade.

A anatomia do ensino em design no Brasil mostra sinais de exaustão nos projetos políticos pedagógicos, em sua estrutura curricular, no modo clássico de trabalhar conteúdos disciplinares, frente à realidade externa à universidade e à uma mudança acentuada de comportamento da nova geração de alunos que entram nas universidades, desmotivados e, em sua maioria, despreparados para essa nova realidade que se apresenta. O resultado dessa mistura, transforma a experiência vivenciada dentro da universidade em um calvário de desilusões sem quaisquer perspectivas de futuro, salvo, algumas exceções.

1. (DEWEY, 2010).

É fundamental conhecer esse novo perfil de estudante e ter um projeto inovador que o conduza em sua jornada acadêmica e cidadã.

A falta de experiência e reflexão na aplicação de conteúdos por parte de professores, gera o uso ineficaz das metodologias, métodos e técnicas auxiliares correntes, travando o processo de design, principalmente nas práticas projetuais e disciplinas de metodologia, gerando atividades burocráticas e pouco relevantes, deixando de lado o espaço para a curiosidade e a experimentação. Aqui o talento e habilidades potenciais dos estudantes não são colocados à prova.

Rafael Cardoso (2012) considera que

a escola é apenas um reflexo parcial de todo um pensamento, e que qualquer atividade precisa existir antes que seja possível ensiná-la e, mais ainda, precisa ter história pregressa antes de assumir uma dimensão institucional. O autor comenta que se tornou comum pensar a história do design como uma história de seu ensino, e o que se viu foi “uma cultura do didatismo reativo” a partir de modelos importados (CARDOSO, 2012, p. 123).

Muitos jovens doutores sem experiência prática, replicam modelos teóricos e metodológicos de vinte anos atrás. Esse modelo de receituário não cria um ambiente de empatia e envolvimento natural para o aluno. Esta prática se arrasta e geralmente na quarta fase do curso, os alunos parecem mortos vivos vagando pelos corredores ou quase dormindo em sala de aula, ou ainda, abduzidos pelos seus *smartphones* em um universo paralelo e pouco efetivo; é uma fuga para lugar nenhum. Tudo isso aumenta o deslocamento da academia do mundo real, gerando muitas vezes, uma produção de conteúdos artificiais, as vezes medíocre e de contribuição duvidosa.

Se não bastasse, nos deparamos com uma profusão de designações para o design de sempre, e muito da essência do design se dissipa, se esvai em receituários óbvios de mais do mesmo. Essas iniciativas intencionam ampliar a atuação do design, buscar mais respeito, prestígio e posicionamento estratégico, e, às vezes melhorar o seu *status*.

É sabido que o design no Brasil atingiu maturidade e reconhecimento em âmbito nacional e internacional. O prestígio veio com premiações significativas na área, além de termos profissionais brasileiros com atuação

em cargos de destaque em empresas internacionais, no entanto, esta condição pede disciplina, atualização e avaliação de processos utilizados com foco na realidade. Queremos dizer que é necessário manter a mente aberta e além das fronteiras do design, trazer experiências significativas que possam ser replicadas na prática do design.

Mudanças urgentes em nosso modelo de ensino para o design, devem considerar uma ontologia a partir de princípios norteadores focados no bom convívio, ou seja, nas relações humanas e de sua responsabilidade com o meio ambiente, é necessária uma compreensão de mundo e de um propósito. Que tipo de vida queremos? Como vamos interagir uns com os outros? Como lidar com os recursos disponíveis? Para quem vamos pagar por produtos e serviços? O que vou fazer com o meu tempo livre? O que devo apreender? São muitas as angústias, mas é necessário estabelecer uma compreensão de cenário e agir para compor um projeto rico em conteúdos que ofereça experiências estimulantes.

Ao estudante, não se pode ensinar o que ele precisa saber, mas se pode instruir. Ele tem que enxergar por si próprio e à sua maneira, as relações entre meios e métodos empregados e resultados atingidos. Ninguém mais pode ver por ele, e ele não poderá ver apenas falando-se a ele, mesmo que o falar correto possa guiar seu olhar e ajudá-lo no que ele precisa ver (DEWEY, 2010, p. 25).

No ambiente acadêmico, a fase de prototipação conduz o estudante ao exercício prático, onde ele pode testar e avaliar o que concebeu colocando seu talento e habilidades no fazer. Entretanto, isto ocorre geralmente ao final do ciclo de projeto, e sem tempo para retroceder, refinar ou até mesmo fazer uma mudança conceitual no projeto de produto ou de serviço que esteja desenvolvendo. Uma imersão nas primeiras fases do processo de design com os *stakeholders*, poderia conduzir a um leque de possibilidades conceituais e auxiliar a tomada de decisão para uma resposta de projeto mais oportuna enquanto solução; trazer fruição para o processo cria uma atmosfera positiva e um comprometimento natural entre os envolvidos.

Em direção à uma percepção de cenário, Tim Brown (2010) comenta que há sempre um ponto de partida. Ele chama de referências úteis, do ponto de vista do que seria desejável e que faz sentido para as pessoas,

do que seria praticável e que é funcionalmente possível em um futuro próximo e por último, o que seria viável e que possa se transformar em um modelo sustentável.

Não começamos alguma coisa do nada, um ponto chave e inicial é a compreensão do fenômeno. Conhecer o nosso estudante, seus desejos, aspirações e valores, ajuda os educadores designers a buscar referenciais nas práticas bem-sucedidas, pois, envolver esses estudantes no processo diminui os ruídos e cria uma atmosfera mais favorável ao ensino aprendizagem. Cabe aos educadores saírem da sua zona de conforto e discutir um modelo de ensino para o design articulado com a realidade, e, principalmente, focado em nossa responsabilidade social.

Klaus Krippendorff (2006), em seu livro *The Semantic Turn*, falando sobre a trajetória da artificialidade, apresenta e discute a evolução do design na parte de projetos com viabilidade social e que tenham uma direção e compromisso. Quanto ao discurso do design, ele deve ser generalista, articulador e solidário.

Um começo para um design bem-sucedido está em sua prática como uma disciplina regular para a educação de crianças no ensino básico, introduzir conceitos sobre princípios de design e o seu papel social, pensando em uma educação para o presente e o futuro. O design no ensino fundamental pode auxiliar na formação educacional de crianças, tendo como objetivo despertar uma percepção de mundo aprimorada sobre os artefatos: como são feitos, para que servem, os recursos utilizados para a sua fabricação e sua relação com o meio ambiente; além de ilustrar e educar a criança sobre o comportamento das pessoas em relação ao consumo a partir do berço familiar. Poderia ter um caráter lúdico, investigativo e exploratório, apresentar e trazer as crianças para conhecer o mundo a partir do exercício de cidadania. Aqueles que no futuro quiserem fazer uma graduação em design, virão com uma percepção mais afinada a respeito dos conceitos de design. Este processo pode gerar pesquisas de mestrado e doutorado que corroborem na efetividade dessas ações em um plano político pedagógico.

Construir cenários numa visão de futuro e alcance social, vivenciar novos processos que estimulem a criatividade e ofereçam novos aprendizados. Não existirá nada acabado, a criatividade necessita de curiosidade, inquietação, imersão, mudança de lugar, e muita experimentação.

Criar um espaço de discussão em consonância com as demandas sociais, econômicas e culturais, para alimentar um modelo dinâmico de

educação em design, conectada com o ensino, pesquisa e extensão (integração entre graduação e pós-graduação).

A sistematização do processo de design tem importância para a produção de conhecimento sobre a área, o que nos permite investigar em profundidade e criar modelos iterativos. No entanto, deve-se observar as particularidades de uma abordagem teórica em direção a uma abordagem prática para fins concretos. O processo deve ser um convite à fruição em todas as suas fases.

Acompanhar e orientar os jovens doutores em suas práticas de docência, apresentar um discurso coerente, ser uma disciplina regular para a educação de crianças no ensino básico e introduzir conceitos sobre princípios de design e seu papel social, é pensar uma educação para o presente e o futuro.

Fazer mais uso da tecnologia e da ubiquidade para o desenvolvimento de produtos e serviços, direcionados para áreas tais como saúde, educação, transporte, segurança e meio ambiente. O uso mais efetivo de tecnologias no ensino da ubiquidade como redes onipresentes para criação de cenários desejáveis, pode contribuir com a geração de configurações semânticas para a conceituação e desenvolvimento de projetos de alcance social. Pesquisas multidisciplinares nesta direção têm muito a contribuir, quer seja no ambiente acadêmico ou profissional.

O que se percebe é que o design não caminha sozinho. É necessário expandir o olhar, ampliar seus objetivos, bater nas portas de outras áreas e interessados em compartilhar conhecimento. Essa percepção dará aos educadores e profissionais do design, elementos para construir cenários desejáveis e de alcance social, centrados no ser humano.

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- BROWN, Tim. *Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- CIPINIUK, Alberto. *Design: o livro dos porquês: o campo do design compreendido como produção social*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2014.
- DEWEY, John. *A arte como experiência*. São Paulo: Martins Fonte, 2010.

- ECO, Umberto. *Pape Satán allepe: crônica de uma sociedade líquida*. Rio de Janeiro: Record, 2017.
- FORTY, Adrian. *Objeto de Desejo – design e sociedade desde 1750*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOSTER, Hal. *Design e Crime: e outras diatribes*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. 6. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- KRIPPENDORFF, Klaus. *The semantic turn: a new foundation for design*. Boca Raton: Taylor & Francis, 2006.
- SCHON, Donald. A. *Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2000.