

## **“Sob o olhar do design”: a construção de um ponto de vista**

*“The perspective of design”: to build a view*

FERREIRA, Patrícia Castro<sup>i</sup>

COUTO, Rita Maria de Souza<sup>ii</sup>

### **Resumo**

Este trabalho propõe abrir uma discussão sobre a construção do que vem sendo chamado de olhar do design. Os caminhos para a discussão foram traçados a partir de uma pesquisa sobre os temas de dissertações de mestrado em design que destacam o “olhar do design” como um elemento de valorização ou distinção dessa atividade. A discussão aponta que o chamado olhar do design é caracterizado, principalmente, pela articulação que o design faz com diferentes saberes na busca da construção do seu ponto de vista.

**Palavras-chave:** design; teoria do design; interdisciplinaridade.

### **Abstract**

The purpose of this paper is to motivate a discussion on the construction of what has been called the view of design. Lead by a research on postgraduate dissertations that highlight this concept as an element of value and distinction, the outcome signalizes that the so-called view of design is mainly characterized by the articulation that the design does with different knowledges on the pursuit of it's point of view construction.

**Keywords:** design; design theory; interdisciplinarity.

## Introdução

Este artigo propõe abrir uma discussão sobre a construção da ideia de que existe uma “forma de olhar” carregada de especificidades inerentes ao campo do Design que vem sendo chamada de *ponto de vista do design*.

São diversas as expressões hoje utilizadas para descrever essa forma considerada específica de observar, analisar e investigar no campo do design. Dentre elas, podemos citar as seguintes: *sob a ótica do design*; *sob o ponto de vista do design*; *uma análise a partir do olhar do design*; *o olhar do design sobre este ou aquele objeto de estudo*.

Se utilizarmos uma ferramenta de busca na Internet para consultar a expressão entre aspas “sob o ponto de vista do design”, encontraremos mais de cem ocorrências. Dentre elas, algumas não têm qualquer relação com o campo de atuação do design e outras são dirigidas aos aspectos ligados à aparência de alguma coisa. Mas a maioria das ocorrências aponta para páginas que veiculam artigos, pesquisas e títulos que possuem relação com os campos de atuação do designer, tais como *design da informação*, *design de interação*, *design de interfaces* e *design gráfico*, entre outros.

O Programa Brasileiro de Design – PBD, lançado em 1995 por iniciativa do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior para inserir e incrementar a gestão do design nos setores produtivos brasileiros, recorre à expressão *ponto de vista do design* para descrever um de seus subprogramas, o *Subprograma Geral I – conscientização, promoção e difusão*:

A sociedade precisa estar motivada e consciente da necessidade de utilização do design, uma ferramenta que promove a adequação ao uso, a funcionalidade e a identificação visual, agregando valor a produtos e serviços. Para promover e difundir o design são desencadeados vários eventos: campanhas de conscientização; congressos, seminários e outros eventos; concursos e premiações nacionais; disseminação de conhecimentos sobre o tema em cursos de formação de outras áreas profissionais, divulgação de dados comparativos de produtos, *sob o ponto de vista do design*. (PBD, 2008, grifo nosso.)

No meio acadêmico, essa e outras expressões similares são também recorrentes em artigos, monografias, dissertações e teses.

Mas, afinal, que ótica é essa? Como ela se constrói? Quais são suas características?

Refletir sobre essas questões é um desafio para o campo da Teoria do Design.

Segundo Couto & Oliveira (1999), “o design vem se construindo e reconstruindo em um processo permanente de ampliação dos seus limites” por meio de uma relação de troca com outras áreas do conhecimento e em função das exigências de

uma determinada época. Essa condição é definida pela vocação interdisciplinar do Design, que, muitas vezes, dificulta chegar a um consenso — daí as diversas tentativas de conceituação.

O design é uma disciplina notavelmente flexível, passível de interpretações radicalmente diferentes na teoria assim como na prática. Porém, esta flexibilidade frequentemente conduz a uma inadequada interpretação de sua natureza. A história do Design não é meramente a história dos objetos. É a história da mudança de visões do campo de atuação abraçado pelos designers e dos objetos concretos, concebidos, planejados e produzidos como expressão daquelas visões. (COUTO & OLIVEIRA, 1999, p. 7.)

Os caminhos para a discussão proposta no presente artigo foram traçados a partir de uma pesquisa sobre os temas de dissertações de mestrado em design, dada a recorrência do uso da expressão *ponto de vista do design* no campo científico.

A fonte de pesquisa inicial foi o catálogo *10 anos do Programa de Pós-Graduação em Design, Percursos e Perspectivas*, publicado em 2005 pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, pioneira na Pós-graduação em Design no Brasil e principal representante da produção científica do campo do Design em nosso país. Esse catálogo apresenta as dissertações de mestrado realizadas na Pós-graduação em Design na PUC-Rio no período de 1994 a 2005.

A pesquisa para selecionar o objeto de análise deste artigo foi feita a partir da leitura dos títulos e resumos dessas dissertações. Foram considerados para a análise trabalhos que destacam o “olhar do design” como um elemento de valorização ou distinção dessa atividade.

O catálogo está dividido segundo as linhas de pesquisa do programa de pós-graduação em design da PUC-Rio, a saber: Design: comunicação, cultura e artes; Design: ergonomia, usabilidade e interação homem-computador; e Design: tecnologia, educação e sociedade.

A partir da observação sobre a descrição dos títulos das dissertações e de seus resumos listados no catálogo, foi levantada uma amostra com os trabalhos elencados a seguir.

Na linha de pesquisa Design: comunicação, cultura e artes:

- *O design como diferença*: uma experiência docente, de Mônica Pimentel Cinelli Ribeiro;

- *Da possibilidade de um outro olhar*, de Alexandra de Almeida.

Na linha de pesquisa Design: ergonomia, usabilidade e interação homem-computador:

- *Cinto de segurança* – uma questão de design, de José Abramovitz.

E, na linha de pesquisa Design: tecnologia, educação e sociedade:

- *Contribuição do design ao uso de tecnologia computacional na educação*, de José Ricardo da Silva Cereja;

- *De software educacional para a área de geometria sob o ponto de vista do design*, de Clarinda de Jesus Machado;

- *O papel do design na busca da informação da web por usuários iniciantes e com diferentes níveis de escolaridade*; de Maria Inês Lemos Motta;

- *Adornos pessoais*: uma reflexão sobre as relações sociais, processo de design, produção e formação acadêmica, de Irina Aragão dos Santos.

Para proceder ao levantamento de pesquisas realizadas após a publicação do citado catálogo, fizemos nova busca no sistema de bibliotecas da PUC-Rio, nesse segundo momento considerando trabalhos que apresentassem as expressões “sob a ótica do design”, “olhar do design” e “visão do design”. Foram encontrados os seguintes trabalhos: *Vendem-se aparências*: leituras do corpo em imagens de consumo, de Stela Kaz; *Um olhar do design sobre a iconografia indígena. A ornamentação corporal kayapó: um estudo de caso*, de Taísa Figueira Rodrigues; e *Design em parceria*: reflexões sobre um modo singular de projetar sob a ótica do design e emoção, de Bianca Dal Bianco.

Neste momento é importante salientar que a intenção do presente artigo limita-se a dar início a uma discussão sobre como estão sendo construídos os chamados “pontos de vista do design”; assim, apenas um dos trabalhos citados foi selecionado para ser analisado de forma integral. Tratou-se de uma decisão metodológica, tomada para permitir um aprofundamento da questão em discussão.

### **Leitura sobre um “olhar do design”**

A dissertação selecionada para análise foi *Um olhar do design sobre a iconografia indígena. A ornamentação corporal kayapó: um estudo de caso*, de Taísa Figueira Rodrigues (2006)<sup>iii</sup>, desenvolvida na linha de pesquisa Design: comunicação, cultura e artes. O trabalho se propôs a investigar a apropriação que o design faz da iconografia indígena, bem como a intervenção do designer junto a comunidades indígenas, e aborda três campos de discussão: o primeiro trata da cultura material indígena, o segundo abrange a ornamentação corporal como representação social no contexto indígena e o último discute o olhar do design sobre a iconografia indígena.

Na primeira parte do trabalho, o discurso relacionado ao design remete às questões da cultura material e aos valores simbólicos de objetos de culturas distintas: a contemporânea e a indígena. A autora levanta questões sobre o fenômeno de

homogeneização cultural mundial, característico da pós-modernidade, e a consequente valorização social, econômica e cultural do local e do regional. Segundo Rodrigues, essas discussões são essenciais para o designer compreender os processos de produção da cultura material e artesanal, e argumenta:

[...] esforçamo-nos em perceber o porquê e como um designer, produtor legitimado de objetos de cultura material em nossa sociedade, se apropria das manifestações estéticas indígenas e paralelamente, como tais comunidades reagem diante de uma demanda cada vez mais crescente de suas representações culturais. (RODRIGUES, 2006, p. 19.)

Na segunda parte do trabalho, o design é discutido a partir da representação da imagem corporal tratada como uma expressão visual do corpo:

Dentro da esfera da representação contemporânea e do atual estatuto da imagem, trazer a imagem corporal indígena como reflexão teórica dentro do campo do design nos permite descobrir um rico repertório de elementos formais e conceituais sobre a concepção de corpo e a construção da imagem corporal. Para o campo do design, o interessante desta representação corporal não é o corpo em si, mas sua expressão visual. Pois através dos artefatos que o circundam podemos perceber as diferentes maneiras que o corpo humano pode ser pensado, retratado, configurado e constituído. (RODRIGUES, 2006, p. 36.)

Na terceira parte da dissertação, Rodrigues (2006) discute “o olhar do design sobre a iconografia indígena”. Nesse capítulo são abordadas as relações entre “o sistema estético hegemônico e o sistema estético popular”. Além disso, são apontados elementos do relacionamento do design com a iconografia indígena a partir da apropriação que o design faz desta iconografia e da intervenção do design junto a comunidades indígenas.

A pergunta que se impôs nesse momento para nós, pesquisadoras, foi: Como a construção do olhar do design é apresentada na pesquisa? Para respondê-la, observamos que para a construção do discurso acerca do problema de pesquisa a autora recorre principalmente aos autores dos campos da sociologia e da antropologia, entre os quais Marcel Mauss, Lévi-Strauss, Nestor Canclini, Pierre Bourdieu e Roland Barthes. Entre os brasileiros, os autores citados são Berta Ribeiro, Lux Vidal e Eduardo Viveiros de Castro. Além deles, são visitados autores do campo da Estética e do Design, tais como Raymond Bayer, Alexander Baumgarten, Luc Ferry, Dijon de Moraes, Gustavo Bomfim e Gillo Dorfles.

A partir desse embasamento teórico, a autora propõe lançar um olhar sobre a iconografia indígena como uma manifestação da cultura popular, nos termos propostos por Nestor Canclini.

[...] Canclini parte do princípio que todas as culturas estão o tempo todo se relacionando, que todas as artes se desenvolvem em relação com as outras. As culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento. (RODRIGUES, 2006, p. 75.)

Com tal proposição, a autora traz a discussão para o campo do design e do artesanato, apontando para o fenômeno da hibridação dos processos socioculturais proposto por Canclini, segundo o qual “estruturas ou práticas discretas que existiam de forma separada se combinam para gerar novas estruturas, objetos e prática”. Nessa perspectiva, Rodrigues destaca a criação de objetos da cultura material a partir de influências culturais diferentes, permitindo a construção de uma nova identidade.

Mas qual seria o papel do design para a autora da dissertação?

Podemos perceber que, no trabalho analisado, o design é reconhecido como uma atividade mediadora de dois sistemas simbólicos estéticos: um contemporâneo e dominante; outro popular e regional. Rodrigues entende que o papel do design é promover um “diálogo harmônico e equilibrado entre sistemas simbólicos e estéticos tão diversos”.

Desta forma é requerido do designer além de sua capacidade projetista, um aprofundamento intelectual que lhe possibilite fazer associações entre elementos, códigos e conceitos de sentidos múltiplos, oriundos de modelos comportamentais diversos. O Design, na pós-modernidade é o resultado híbrido de diferentes conceitos e valores, sejam simbólicos ou estéticos. (RODRIGUES, 2006, p. 80.)

Para a autora,

O lugar do designer, enquanto realizador, é um lugar de poder, pois cabe a ele o papel de tradutor intercultural. Em outras palavras cabe ao designer hoje, ao se apropriar da iconografia indígena, construir um processo comunicativo no qual estejam inseridos práticas e sistemas de pensamento dos índios e assim os transmitir à sociedade hegemônica. (RODRIGUES, 2006, p. 83.)

Mas em que momento se configura para a autora o olhar do designer?

Rodrigues o apresenta como um agente de conexão entre diferentes culturas; ou seja, para ela, o designer atua como um mediador que associa diferentes conceitos e sentidos dentro de determinada variedade sociocultural visando à produção de novas formas de expressões estéticas.

A dissertação em questão dialoga com diferentes campos do conhecimento, o que se evidencia pelas referências à sociologia, antropologia, filosofia, arte, estética e a outras ciências. Para a autora, a opção pelos campos de conhecimento envolvidos em trabalhos na área do design dependerá do diálogo entre esta e o objeto do estudo — a partir desse diálogo serão construídas novas referências para o campo do design.

Entendemos, portanto, que Rodrigues (2006) apontou o design como campo de conhecimento mediador entre diferentes culturas, considerando sua capacidade de promover um “diálogo harmônico e equilibrado” entre as culturas.

Mas quão “harmônico e equilibrado” será o diálogo proporcionado pelo design? E de que forma o design articula os saberes para construir uma percepção sobre a sociedade e influenciá-la?

Esse olhar certamente dependerá da intenção do design, ou seja, dos objetivos almejados para essa intervenção. Nessa perspectiva, os objetivos da intervenção, seja a demanda de um produto ou de um serviço, irão determinar os caminhos para a definição das características desse olhar.

### **Onde encontrar o papel do design**

É comum identificar as relações do design com a produção de objetos e sistemas visuais, mas, no campo científico, qual é o objeto de conhecimento do design? O que o design produz? Que tipo de intervenção ele promove? Tais questões foram instigadas durante estudos no campo da epistemologia do design<sup>iv</sup>, estudos esses que apontaram para algumas questões. A primeira foi a pertinência de se entender que o design está presente em outros níveis que influenciam o desenvolvimento da sociedade; e, além disso, que o olhar do design sobre a cultura material talvez seja o caminho para a percepção do seu objeto de conhecimento (PORTINARI, 2008).

No livro *Conceitos-chave em Design* encontramos a seguinte descrição para o verbete “cultura material”:

Partindo do conceito primário de cultura, compreendido como expressão política, científica, espiritual, artística de uma determinada sociedade ou grupo, a cultura material se particulariza nos objetos dessas expressões, quando caracterizados como artefatos. O artefato resulta de um processo que antecede a criação do objeto e almeja uma finalidade determinada, diferenciando-se assim do objeto natural, cuja materialidade não expressa intenção. Essa interpretação de artefato e, por extensão, de materialidade tem origem no relacionamento entre os quatro elementos da pesquisa causal de Aristóteles: a causa material (aquilo de que é feito o objeto), a causa eficiente (o que deu lugar a esse objeto), a causa formal (o que deu a forma do objeto), a causa final ou teleológica (aquilo que um objeto visa). Dessa relação é derivado o princípio do hilemorfismo: hylé (matéria) + morphé (forma) + finalidade (causa final). Se a cultura está relacionada aos quatro elementos citados por Aristóteles, a cultura material, por sua vez, se manifesta somente por intermédio da causa material e da causa formal. (CIPINIUK & PORTINARI, 2008, p. 63.)

Os autores ressaltam que mesmo com esse entendimento, a cultura material também tem níveis de indefinição a partir do momento em que um objeto, produto dessa cultura, pode ter matéria e forma, mas também pode ser constituído como um objeto imaterial e ter representação sensível nos níveis mais gerais da cultura. Para os autores, o mesmo acontece com o Design:

O Design pertence a essa área de indefinição, pois enquanto atividade tem como objetivo a configuração de objetos de uso e sistemas de informação, ora pertence à expressão cultural mais ampla de uma sociedade, enquanto atividade que se apropria de valores estabelecidos; ora a cultura material dessa mesma sociedade, enquanto resultado, ou seja, objetos e sistemas configurados, que representam materialmente e formalmente esses valores. Essa parece ser justamente uma das características do design: materializar ideais, valores e conceitos,

configurando-os através de objetos utilitários, correspondentes às mais diversas necessidades, demandas e anseios sociais. (CIPINIUK & PORTINARI, 2008, p. 64.)

Design é uma atividade que já faz parte do cotidiano, mas muito confusa ainda é a compreensão que se tem sobre ela. A partir de uma visão crítica ao senso — que imperou na literatura da área por muitos anos — de que “design é tornar objetos belos”, bem como a de que “design é uma forma especial de resolver problemas”, Forty (2007) traz uma grande contribuição para a compreensão do papel do design na sociedade. O autor entende o design como uma atividade que exerce forte influência sobre os aspectos econômicos e ideológicos de uma sociedade, o que se torna claro quando ele evidencia que “o design provoca efeitos sobre a sociedade porque dá forma tangível e permanente às ideias sobre quem somos e como devemos nos comportar”. Segundo ele, o design nasceu em um momento histórico do capitalismo, se desenvolveu e suscita grande influência na forma de pensar das pessoas.

Para Forty (2007, p. 12), o conceito de design vem da conjunção de dois sentidos: um, relativo à “aparência das coisas” e, outro, concernente à “preparação de instruções para a produção de bens manufaturados”. O autor argumenta que os dois conceitos são inseparáveis, considerando que as condições de produção de um artefato determinam sua aparência. Com isso, salienta que a responsabilidade pelos resultados no processo de design não está exclusivamente nas mãos do designer. Para o autor, o design deve ser tratado em termos “do que ele faz e não de quem o fez” (p. 324).

O design de bens manufaturados não é determinado por uma estrutura genética interna, mas pelas pessoas e as indústrias que os fazem e pelas relações entre essas pessoas e indústrias e a sociedade em que os produtos são vendidos. (FORTY, 2007, p. 14.)

Na concepção de Forty, o ponto mais importante reside nas consequências que as mudanças no design de bens de fabricação industrial trazem para a sociedade, ou seja, como o design influencia o desejo, o pensamento e o comportamento das pessoas.

O autor acredita que o design tem papel importante na formação das ideias, e argumenta que o design tem a capacidade de moldar ideias em formas sólidas, tangíveis e duradouras como se fossem a própria realidade. Como exemplo, apresenta o design de um escritório modelo, um ambiente desenhado para sugerir aos que lá trabalham mais satisfação, prazer, dinamismo, entre outras sensações; porém, na verdade, todos esses recursos são pensados para estimular a maior produtividade dos funcionários.

O design altera o modo como as pessoas veem as mercadorias, talvez por ter a capacidade de fazer com que as coisas pareçam diferentes do que são. O autor relaciona essa capacidade à finalidade de atender às demandas dos consumidores de expressar o sentimento de individualidade. Forty (2007) diz que essa capacidade foi essencial para o crescimento das sociedades industriais modernas e conclui que o design é uma atividade social por natureza.

Ao discutir o design sob o ponto de vista social e não pelo individual, Forty, por meio de argumentos históricos, mostra que o design modificou a sociedade com a criação de objetos, com a transformação de ideias e a influência nas relações sociais.



Nas palavras do autor, “nenhum design funciona, exceto se encarna ideias que são comuns às pessoas para as quais o objeto se destina” (2007, p. 330). Para ele, o design não pode ser visto à parte do funcionamento da sociedade.

Por outro lado, essa característica suscita também o que Foster (2002) chamou de lado perverso do design. Fazendo uma crítica ao momento pelo qual passa a relação sociedade e design, ele defende a ideia de que o design está presente em todos os níveis da sociedade e exerce grande influência na relação entre produção e consumo.

Em sua crítica, Foster (2002) destacou a capacidade de o design criar desejos e influenciar a sociedade. Para ele, essa capacidade se justifica por três fatores: primeiramente, pelo desenvolvimento dos processos produtivos que permitem a personalização do produto; em segundo lugar, pelo poder da embalagem para disseminar a imagem do produto, e, por último, pela indústria midiática que atua como um agente para a criação de desejos.

O design está presente na sociedade, ele faz parte dela, ele tem capacidade de influenciá-la e de transformá-la. Não se pode pensar em design — ou refletir sobre a teoria do design, sobre como se faz design — como algo individual — a partir da análise dos estilos dos designers — e desvinculado de aspectos sociais. Por mais que um artefato venha a ser produzido para um fim específico, este é carregado de influências culturais e sociais, tanto do designer que o produziu como, e mais ainda, dos agentes para os quais ele foi idealizado.

### **Características do olhar do Design**

O olhar do designer sobre um objeto, uma questão ou uma situação é carregado de percepções formadas pela natureza interdisciplinar do campo do design. Então, como determinar as características do olhar do design? Como reconhecer que este é um olhar do design e não da antropologia ou da sociologia ou de outras tantas áreas pelas quais o design transita?

Procurando entender essa questão, lançamos mão das ideias de Bomfim (1997), quando discute a possibilidade de construção de uma teoria do design a partir de uma compreensão dos objetivos, dos métodos e dos campos de ação do design. O autor afirma que o design “demanda conhecimentos científicos teóricos, explícitos e sistemáticos para sua práxis” (p. 28).

Embora essa demanda seja comum também em outros campos do conhecimento, Bomfim (1997) acredita que o design traz uma relação original entre teoria e prática no seu campo de atuação. Segundo o autor, os conhecimentos demandados pelo design são provenientes de diferentes campos do saber, o que o caracteriza como uma “atividade interdisciplinar”.

[...] o design abre mão de tentar construir um corpo teórico próprio, em troca dos conhecimentos de disciplinas diversas, combinando-as de modo particular em cada situação específica. O design, através de sua práxis, seria o elo conciliador ou interventor entre especialidades de diversas áreas. (BOMFIM, 1997, p. 30.)

O autor chama atenção para a dificuldade de construção de uma teoria do design, tendo em vista a sua essência interdisciplinar e, por consequência, a ausência de fronteiras no seu campo de conhecimento. Por outro lado, ele defende a ideia de que construir uma teoria do design é tão possível quanto é sua práxis. Em razão de sua natureza interdisciplinar, o design prescinde de fronteiras e, para pensar sobre o campo de conhecimento, devem ser consideradas questões mais amplas, tais como:

Como promover a interação entre conhecimentos científicos que, por razões ontológicas, metodológicas e axiológicas são irreconciliáveis, ou seja, como constituir uma Teoria do Design, que permita o trânsito entre áreas distintas do conhecimento sem impor redução a estes conhecimentos?

Como diferenciar o design do senso comum sem explicitar os conhecimentos sobre os quais esta práxis se fundamenta?

Como promover a interação efetiva entre o conhecimento teórico e a atividade prática sem recorrer à especialização disciplinar? (BOMFIM, 1997, p. 30-31.)

Para responder a essas questões, Bomfim entende que deve haver uma compreensão do design a partir de seus objetivos, métodos e campos de ação. Considerando seu percurso histórico, o autor caracteriza o design como um agente ideológico.

O design seria, antes de tudo, instrumento para a materialização e perpetuação de ideologias, de valores predominantes em uma sociedade, ou seja, o designer, conscientemente ou não, re-produziria realidades e moldaria indivíduos por intermédio dos objetos que configura, embora poucos designers aceitem a faceta mimética de sua atividade. (BOMFIM, 1997, p. 32, grifo do autor.)

Os discursos políticos, filosóficos ou éticos que legitimaram o design ao longo do seu desenvolvimento vêm sendo diluídos pelas forças do mercado de consumo. O design é “interpretado ora como tecnologia básica, ora como valor agregado, ora como instrumento de publicidade”; todas essas caracterizações podem ser formadoras e mantenedoras de ideologias a serviço do mercado (BOMFIM, 1997). Esse ponto de vista aproxima-se das ideias de Forty (2007) e Foster (2002), que acreditam ser o design um agente transformador da sociedade.

Podemos então dizer que o olhar do design se constitui na interpretação de conhecimentos trazidos de outras áreas, tais como as da arte, educação, informática, ergonomia, sistemas de produção, estética, mercado, comunicação e tantas outras quantas o objeto de estudo demandar. Mas como se constrói o olhar do design? Quando pensamos em design, quais são os elementos relevantes que devem ser questionados, pesquisados, quais os elementos que fazem parte do nosso campo de investigação?

Segundo Love (2002), o desenvolvimento de um corpo único de teoria transdisciplinar sobre projeto e design tem sido interesse persistente no campo da pesquisa de design durante os últimos cinquenta anos. Apesar dos óbvios benefícios e do volume substancial de pesquisas em curso, um corpo coerente de teoria e conhecimento ainda não emergiu nesse campo.

Recentemente, diz o autor, tornou-se claro que essa falha está intimamente ligada à fraqueza nas fundamentações filosóficas do campo, da qual decorrem diversas consequências adversas, como, por exemplo: conflitos teóricos entre pesquisadores, especialmente aqueles que trabalham em domínios diferentes; dificuldade em validar teorias contrárias aos seus contextos ontológico, epistemológico e teórico; falta de conhecimento sobre escopo, fronteiras e focos dos campos de pesquisa e elaboração de teoria sobre projeto e design, entre outras.

Segundo Love (2002), muitos obstáculos e dificuldades apresentam-se para pesquisadores iniciantes na carreira ou para pós-graduandos quando eles se dedicam à tarefa de estabelecer revisões de literatura satisfatórias, identificando fundamentações epistemológicas sólidas e confiáveis em suas pesquisas. O mesmo ocorre quando se dedicam à tarefa de construir uma teoria composta por um amplo leque de disciplinas dispersas associadas com projeto e design.

Para o autor, muitas das razões sobre o porquê de um campo unificado de teorias transdisciplinar não ser desenvolvido são bem conhecidas. Ele cita, entre outras, o fato de a teoria estar sendo atrelada a domínios únicos da prática ou a preocupante negligência nas questões epistemológicas e ontológicas na elaboração de teorias.

Em termos gerais, afirma Love, há uma carência de fundamentação filosófica que afeta em muito o desenvolvimento de uma base transdisciplinar coerente, que seja confiável em termos teóricos, epistemológicos e terminológicos.

Conforme assevera Love (2002), teorias sobre projeto e design têm sido desenvolvidas por pesquisadores que utilizam uma variedade de perspectivas vindas de culturas disciplinares e subdisciplinares. Isso tem resultado em uma larga coleção de elementos teóricos, analíticos, conceituais e terminológicos individuais que, em muitos casos, são contraditórios, ambíguos ou limitados em uma disciplina que frequentemente clama por ser universal.

A construção de um corpo unificado de conhecimento e teoria com base nas diversas áreas envolvidas em projeto e design requer a compreensão das relações entre esses elementos, advoga Love. Isso requer clareza acerca das fronteiras entre disciplinas que conjuntamente irão propiciar a elaboração de uma teoria do design.

O mapeamento dos contornos teóricos, dos métodos e procedimentos das disciplinas que vêm contribuindo ou contribuirão para a constituição de uma teoria do design é fundamental para que se possa trabalhar a diversidade em direção a uma unidade teórica e conceitual dentro de um novo campo disciplinar. No caso do design, esse é um procedimento ainda tímido e, por vezes, pouco desenvolvido. Vindo ao encontro dessa ideia, pode-se citar Couto (1997) quando diz que, apesar de todos os problemas de indefinição relacionados à atividade que o designer exerce, este não pode prescindir de uma visão ampla da natureza do design e do próprio objetivo de sua aplicação.

Buchanan (1992) afirma que a partir da reflexão sobre o seu campo de atuação, os designers poderão explicar o que é design. Quando desenvolvidas e bem

apresentadas, essas explicações poderão transformar-se em filosofias do design. Para ele, essas explicações podem proporcionar uma moldura essencial para cada designer entender e explorar materiais, métodos e princípios da teoria do Design.

Muitos questionamentos podem ser feitos a partir de um olhar sobre o próprio campo de conhecimento. A discussão levantada por este artigo, mesmo que sucinta, permite a visão da abrangência do tema.

O olhar do design é caracterizado, principalmente, pela articulação que a disciplina estabelece com diferentes saberes. A forma de conduzir essa articulação é orientada pelos objetivos propostos, pelos métodos utilizados e pelo campo de atuação em que o objeto de estudo se insere. Ou seja, a construção desse olhar é diversificada tanto quanto é diversificado o corpo teórico com o qual o design se relaciona.

Sob essa perspectiva, parece ser consenso o movimento necessário de ampliação de fronteiras que o design precisa empreender em busca de conhecimentos em outros campos para construir seu próprio ponto de vista.

## **Bibliografia**

BOMFIM, G. A. Fundamentos de uma teoria transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. **Estudos em Design**. v. 5. n. 2. Dez./1997. p. 27-41.

CIPINIUK, A.; PORTINARI, D. Cultura material. In: COELHO, L. A. L. (Org.) **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio; Novas Ideias. 2008. p. 63-64.

COUTO, R. M. S. **Movimento interdisciplinar de designers brasileiros em busca de educação avançada**. 1997. 246 p. Tese (Departamento de Educação). PUC-Rio. 1997.

COUTO, R. M. S.; OLIVEIRA, A. J. (Org.). **Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro: 2AB: PUC-Rio, 1999. 196 p. (Série Design).

DAL BIANCO, Bianca; DAMAZIO, Vera. **Design em parceria: reflexões sobre um modo singular de projetar sob a ótica do design e emoção**. 2007. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

FORTY, Adrian. **Objetos do desejo: Design e sociedade desde 1750**. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 352 p. Título original: Objects of desire – design and society since 1750.

FOSTER, Hal. Design and crime. In: FOSTER, Hal. **Design and crime and other diatribes**. Londres: Verso, 2002. p. 13-26.

KAZ, Stela; PORTINARI, Denise B. **Vendem-se aparências: leituras do corpo em imagens de consumo**. 2005. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

LOVE, Terence. Constructing a Coherent Cross-Disciplinary Body of Theory about Designing and Designs: Some Philosophical Issues. In: **Design Studies Special Edition on Philosophy of Design Research**, 23, 2002, p. 345–361.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO. **10 anos do Programa de Pós-graduação em design**: percurso e perspectivas. Resumos das teses e dissertações defendidas. Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2005. 145 p. Catálogo.

PORTINARI, Denise. Título da aula: **Epistemologia do Design**, 5-30 de set. de 2008. 26 f. Notas de aula.

PROGRAMA BRASILEIRO DE DESIGN. PBD. **Subprogramas gerais**. Disponível em: <<http://ftp.mct.gov.br/prog/empresa/pbd/Default.htm>>. Acesso em: 27 nov. 2008.

RODRIGUES, Taísa Figueira; CIPINIUK, Alberto. **Um olhar do design sobre a iconografia indígena**. A ornamentação corporal kayapó: um estudo de caso. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

Patrícia Castro Ferreira, MSc.

Mestre em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio. Bacharel em Design pela Universidade Federal do Maranhão. Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio e integrante do grupo de pesquisa Pedagogia do Design, no qual desenvolve pesquisas sobre a atuação do designer na produção de recursos digitais para educação.

designer.patricia@gmail.com

Rita Maria de Souza Couto, DSc.

Bacharel em Desenho Industrial e Comunicação Visual pela PUC-Rio; Mestre e Doutora em Educação pela PUC-Rio. Docente dos cursos de Graduação e de Pós-graduação no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Coordena o Laboratório Interdisciplinar de Design/Educação. Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. Líder do Grupo de Pesquisa ‘Pedagogia do Design’ no CNPq. Consultora *ad hoc* do CNPq, CAPES, FAPERJ, INEP e SESu/MEC.

ricouto@puc-rio.br

Agradecimentos ao apoio dado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio.

---

<sup>i</sup> Mestre em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

<sup>ii</sup> Doutora em Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

<sup>iii</sup> RODRIGUES, Taisa Figueira; CIPINIUK, Alberto. *Um olhar do design sobre a iconografia indígena. A ornamentação corporal kayapó: um estudo de caso.* 2006. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

<sup>iv</sup> Disciplina de Epistemologia do Design, ministrada pela Professora Denise Portinari, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro em 2008.