

ENSINO DE DESIGN E CRIAÇÃO: PROBLEMATIZAÇÃO DAS NECESSIDADES COEXISTENTES

CECÍLIA OLIVEIRA BOANOVA¹; CARLA GONÇALVES RODRIGUES²

¹ Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul) – <cecília.boanova@bol.com.br>

² Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – <cgrm@ufpel.edu.br>

1. INTRODUÇÃO

O presente resumo abarca o estudo e a investigação sobre o ensino e a criação em design perante a recente implantação do curso de Bacharelado em Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense em 2012, ano de ingresso da primeira turma e lócus da atuação docente da pesquisadora. A proposta de criação do curso segundo BRISOLARA (2012), pautou-se na demanda de mercado da região e na oportunidade de formação continuada de profissionais já atuantes no mercado de trabalho, especialmente, pela oferta noturna do curso.

Nessa direção, busca-se investigar o ensino de design em meio a criação e entender quais são as possíveis relações singulares entre a geração de alternativas (primeiras ideias percorridas e a reunião de conceitos e elementos visitados durante o processo) e o projeto finalizado (produto aprovado encaminhado à produção), considerando a coexistência das necessidades técnicas, estratégicas e criativas.

A criação em design atende sobremaneira formas estratégicas pautada nos limites dos sistemas de produção, envolvendo conteúdos técnicos e sistematizados que acatam normas. Entretanto, crê-se que essa espécie de engessamento sistêmico e técnico torna a criação trapaceira, já que ela é sempre uma linha de fuga. Simplificadamente pode-se dizer que a desterritorialização é o movimento pelo qual se abandona o território provocado pela linha de fuga e a reterritorialização é o movimento de construção do novo território, contudo “fugir não é absolutamente renunciar às ações, nada mais ativo que uma fuga” (DELEUZE e PARNET, 1981, p.47).

Cabe, então, para ampliar a discussão, questionar: o ensino brasileiro tem sido capaz de produzir diferença criando linhas de fuga, trapaceando o engessamento que é constitutivo do próprio design?

Durante a etapa de geração de alternativas, muitas paisagens inventadas são descartadas em prol de exigências múltiplas (estéticas, funcionais, mercadológicas e ou técnicas). Essas paisagens são expressas pelos seus criadores através de textos, desenhos, imagens, figuras e colagens. Em meio a esses registros, um especial instrumento/artefato material tem sido suporte para a composição de tais paisagens: o *sketchbook*. Segundo SALAVISA (2008), ele é uma espécie de livro de ideias manuscritas, contém especialmente desenhos, croquis e anotações que resultam em registros do pensamento, geralmente não usado, para uma avaliação formal ou algo mais escolarizado que leve a uma obrigação de utilização. Com isso, instala-se a questão: Dentre as múltiplas exigências, acima mencionadas, quais são mais recorrentes e em que medida impulsionam o descarte?

A base teórica utilizada nesta pesquisa sustenta um olhar focado nos processos de criação do designer em formação e, menos no produto pautado nos apelos e exigências do mercado contemporâneo. Essa perspectiva, comunga com as Filosofias da diferença problematizando os processos do que é descartado.

A proposta de observar de maneira processual surge de um pensar com as Filosofias da diferença, especialmente, a partir dos escritos de Gilles Deleuze e Félix Guattari (DELEUZE, 2007, 1999; DELEUZE & GUATTARI, 1992; DELEUZE & PARNET, 1997, 1998). Apesar de Deleuze não ter produzido obras necessariamente voltadas à educação, o que aqui importa é a potência do complexo e rizomático pensamento do filósofo francês que permitiu pensar outro lugar para o design e seu ensino ao ser observado por deslocamentos.

Gilles Deleuze e Felix Guattari distinguem três tipos de pensamento no livro “O que é a Filosofia?” O pensamento científico, que cria funções, que mede e distingue; o pensamento filosófico, que cria conceitos e nomeia; e o pensamento artístico, que cria blocos de sensação, os afectos e os perceptos. O pensamento artístico se distingue dos demais por pertencer ao campo do sensível e isto faz com que eles proponham uma filosofia que se debruce sobre a permanência da sensação.

A proposta de fazer uma filosofia debruçada sobre a dimensão sensível aponta o grau de importância das sensações como fonte de conhecimento (DELEUZE, 2007). Desta forma torna-se imperativo explorar com vagar, como é vista a dimensão sensível no ensino de design em que os processos de criação se alinham às metodologias de mercado. A possibilidade de análise sensível de uma paisagem descartada qualquer, através do “artifício”, ou do esforço, de um olhar reduzido é uma fonte de conhecimento considerável na perspectiva aqui adotada.

Por ora, acredita-se na existência da criação em design ao modo rizomático (DELEUZE; GUATTARI, 1995), já que os processos de invenção agenciam múltiplos e variados elementos. É sabido que alguns destes elementos sofrem descarte indevido sem problematização ou desconsiderando o desejo de quem os criou – no caso o estudante. Segundo DELEUZE E PARNET (1997), desejar é construir agenciamentos, é reunir formas de expressão e de conteúdos, territórios e desterritorializações, tais como se apresentam em um *sketchbook*.

Contudo o objetivo central quer entender quais forças atravessam o ensino enquanto algo é criado, bem como compreender as singularidades das paisagens descartadas e o papel do professor na eleição de determinado elemento em detrimento do descarte de outro?

2. METODOLOGIA

O método de pesquisa é articulado utilizando-se de uma abordagem mista, primeiro sob o olhar da Crítica Genética que conforme SALLES (2000) são propostas e reflexões teóricas capazes de formular um discurso sobre o processo, ou seja, uma crítica de processos criativos e segundo o Método Cartográfico proposto por DELEUZE E GUATTARI (1995) que se volta para a composição de novas práticas recorrentes em pesquisas focadas no estudo da subjetividade. O intuito de investigar os vestígios das paisagens descartadas é para criar novos sentidos em que parte da pesquisa se ocupa do plano da experiência e o cartógrafo busca a malha dos agenciamentos que emergem entre indivíduos e objetos de investigação, capturando transitoriedades. Defende-se que uma abordagem mista poderá auxiliar melhor na tarefa de entender a complexidade que envolve ensino e ato de criação.

Quanto aos procedimentos metodológicos estão previstas oficinas a serem propostas aos acadêmicos de design (estudantes/professores), com base na criação seguida de abordagem e problematização das paisagens por ali geradas e descartadas. Os registros das oficinas serão obtidos por meio de vídeos,

imagens fotográficas e digitalização das paisagens produzidas. Outro procedimento serão as coletas e observações de *sketchbooks* em desuso entendidos como documentos de processo. SALLES (2007, p.37) declara que “Os documentos de processo, muitas vezes, preservam marcas da revelação do ambiente que envolve os processos criativos e a obra em construção”. Os documentos de processos, segundo SALLES (2007, p. 18) “desempenham dois grandes papéis ao longo do processo criador: armazenamento e experimentação”. De tal modo esses documentos são a materialidade dos territórios habitados demarcando a trajetória de quem os criou (estudantes/professores de design).

A escrita subsequente traça um breve panorama analítico dos resultados obtidos junto da primeira parte da revisão de literatura que tem subsidiado inicialmente a pesquisa. A coleta foi realizada pela palavra-chave “ensino”, existente nos títulos dos anais do evento P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, ocorridos em 2012 e 2014.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A parte inicial da revisão de literatura possibilitou entender os últimos movimentos produzidos no Brasil sobre ensino de design. Amplamente pode-se dizer que dentre as temáticas recorrentes encontram-se: inovação social, cocriação, interdisciplinaridade, atividade projetual aliada a problemas reais, mediação tecnológica e trabalho em equipe.

Perante a diversidade de temas surgiu a ideia da construção de uma análise longitudinal que sistematizasse as necessidades coexistentes em meio ao ensino. Dentre as necessidades foram sistematizadas seis, nomeadas por: Criativa, Estratégica, Criativa e Estratégica; Técnica; Técnica e Criativa e por último Estratégica e Técnica distribuídas conforme Gráfico 1.

Em rápida definição das necessidades cita-se: Criativa (trabalha com propostas marginais e com público alvo minoria), Estratégica (trabalha próximo à publicidade, ao custo, a produção, busca soluções de competitividade e diferencial da concorrência), Criativa e Estratégica (foca nas questões da sustentabilidade e procura viabilizá-las economicamente); Técnica (mantém a preocupação nos conteúdos); Técnica e Criativa (mantém a preocupação nos conteúdos, mas procura outros agenciamentos que possam potencializar desejos) e por último Estratégica e Técnica (mantém a preocupação nos conteúdos com foco no desenvolvimento de pensamento estratégico e na inovação social).

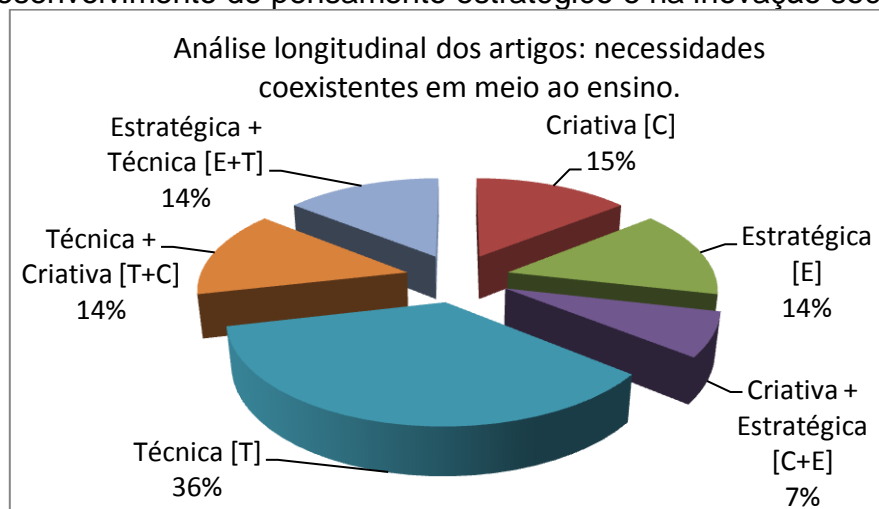


Gráfico 1 – Sistematização das necessidades - Fonte: elaboração própria

A partir dos resultados acerca da questão: o ensino brasileiro tem sido capaz de criar linhas de fuga, trapaceando o engessamento que é constitutivo do próprio design? Pode-se dizer, em pequena medida, que sim, mas a maioria está voltada para a parte técnica que mantém a preocupação no ensino de conteúdos técnicos. Fica evidente que o espaço para criação é minoritário e que isso acarreta em perdas da dimensão sensível que é considerada fonte de conhecimento preciosa para o movimento de habitação de novo território produtores da diferença.

Discutir esses resultados iniciais contribuiu para ir além da indevida problematização das paisagens descartadas, permitiu entender que o ensino está relegando a necessidade criativa a um segundo plano.

4. CONCLUSÕES

A realização dessa etapa inicial da investigação permitiu constatar a predominante força que vem atravessando o ensino: a preocupação com conteúdos técnicos. Essa força limita o potencial de criação e a dimensão sensível que são pilares singulares no design.

A dedicação do ensino em prol da exigência técnica pode comprometer o processo de criação efetuado pelo designer, uma vez que o investimento maior nessa parte empenha as outras necessidades coexistentes cedendo ao engessamento. A dosagem equilibrada nos investimentos das necessidades passa pela escolha e eleição de matérias e agenciamentos que professor e estudante são capazes de realizar.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRISOLARA, D. **Design e currículo: pensando um novo curso de design** p. 6133 - 6141 . In: Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Luís: EDUFMA, 2012.
- DELEUZE, G. **Francis Bacon: Lógica das Sensações**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil Platôs, Capitalismo e Esquizofrenia**. v.1. São Coordenação da tradução: Ana Lúcia de Oliveira Ed 34, São Paulo, 1995.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, G; PARNET, C. **Diálogos**, São Paulo, Escuta, 1998.
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **L' Abécédaire de Gilles Deleuze**. Entrevista com Gilles Deleuze. Editoração: Brasil, Ministério de Educação, "TV Escola", 2001. Paris: Editions Montparnasse, 1997. 1 videocassete, VHS, son., color.
- SALAVISA, Eduardo. **Diários de Viagem: desenhos do cotidiano**. Lisboa: Quimera, 2008.
- SALLES, C. A. **Crítica genética: uma nova introdução**. São Paulo: EDUC, 2000.
- SALLES, C. A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 3ª Edição, 2007.