

## A MULTI(INTER)DISCIPLINARIDADE DO DESIGN

JOANNA DE OLIVEIRA BORGES VOLOSKI<sup>1</sup>;  
PROF<sup>a</sup>. DR<sup>a</sup> ANA DA ROSA BANDEIRA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas - [jovoloski@gmail.com](mailto:jovoloski@gmail.com)

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas - [anaband@gmail.com](mailto:anaband@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A complexidade que engloba a palavra design vem, antes de mais nada, da formação do profissional denominado designer. Ao analisar o currículo dos cursos de Design Digital e Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas – UFPEL, verifica-se a necessidade de formar um profissional que tenha conhecimento em diversas áreas, sem que se limite a estar ciente apenas acerca de cores ou de formas, mas também aspectos relacionados à comunicação, à organização de informação, à ergonomia, ao marketing, à história da arte, assim como empreendedorismo enfim, disciplinas teóricas e práticas que devem também ser somadas a sua formação.

Mas esta multidisciplinaridade não deve apenas estar inserida dentro da grade curricular do grupo, como deve também ser trabalhada na sua interdisciplinaridade, fazendo com que várias disciplinas ao longo do semestre trabalhem em conjunto visando um único projeto onde o graduando exerce o conhecimento adquirido em todas as aulas integradas e avaliado por todos os docentes envolvidos, a partir dos conceitos ministrados em suas disciplinas.

Mesmo tendo uma educação ampla, recém-saídos de sua formação acadêmica, os novos designers são ainda apenas projetos de profissionais (CARDOSO, 2016), afinal para abranger tantas áreas de conhecimento, estão em constante processo de aprendizado. Aliado a isso, a polissemia da palavra Design insere os mais diversos pontos de vista em torno do seu significado, sem que isso lhe cause prejuízos, muito pelo contrário, origina uma riqueza de possibilidades que tem como principal característica beneficiar a sociedade, originando soluções tanto materiais quanto simbolicamente.

A partir das explicações de VILLAS-BOAS (2003), entende-se que a ambiguidade do termo vem desde sua etimologia, uma vez que a palavra inglesa Design é originada de *designo*, termo em latim que significa designar, ordenar. O complexo enredo em volta do termo, assim, relaciona-se à amplitude que está associada a tudo o que a palavra representa, abrangendo diferentes áreas de conhecimento em um mesmo propósito. Já CARDOSO (2008) repercute a origem da palavra design a partir do latim *designare*, verbo que abrange tanto o sentido de desenhar como o de designar, e concorda que a ambiguidade do termo já causa tensão por atrelar aspectos tanto concretos quanto abstratos.

A finalidade deste estudo não é apenas explicar a origem da palavra design, mas também tangenciar e apresentar alguns aspectos associados ao termo por diversos autores, assim como identificar, ainda que brevemente, a área acadêmica e profissional por ele representada, destacando sua amplitude. Um ponto em comum entre todos os autores estudados diz respeito à interdisciplinaridade que o termo comporta. Seguindo este pensamento, CARDOSO (2012) afirma que o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas.

## 2. METODOLOGIA

Este artigo insere-se em uma perspectiva qualitativa, a partir de uma abordagem exploratória envolvendo revisão bibliográfica (GIL, 2008), expondo introdutoriamente o parecer de alguns renomados pesquisadores da área, como Vilém Flusser (2013), Rafael Cardoso (2008; 2016), Ana Luísa Escorel (2004) e André Villas-Boas (1998; 2003), em torno da interdisciplinaridade que a palavra Design apresenta, além de articular estas definições e suas influências junto aos currículos apresentados nos cursos citados anteriormente.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Definir o que é design depende do ponto de vista de quem o aborda. Segundo CARDOSO (2016), o design pode pautar-se em seu caráter projetual, trabalhando na conformação da materialidade, assim como pode ter ênfase informacional, influenciando na valorização de experiências. Ao profissional designer são atribuídas as mais variadas demandas, sendo responsável por produzir materiais, mas também sensações.

Projetando produtos e desejos, o design é uma metamorfose constante que pode ora se associar às artes, ora ao artesanato. Além disso, pode trabalhar em conjunto com a publicidade e delegar funções a produtos que a sociedade sequer imagina. Manipula-se o conhecimento em prol de despertar o desejo. Conforme bem define FLUSSER (2013, p. 182), “a palavra design ocorre em um contexto de astúcias e fraudes. O designer é, portanto, um conspirador malicioso que se dedica a engendrar armadilhas”. Simular, projetar, esquematizar, tramar, podem soar negativamente, mas ainda assim não deixam de fazer parte das atribuições do termo, uma vez que projetar também é reconfigurar, alterar o estado “natural” das coisas, “simulando” assim novos usos e propriedades ao que é configurado.

Aprofundando-se, ESCOREL (2004), define que design é uma linguagem e assim sendo possui duas possibilidades de articulação: a horizontal, que determina os aspectos formais do produto e a vertical, que determina seus aspectos simbólicos. E este produto, como um todo, resulta desta soma dando a ele seu significado. Tal perspectiva, mais uma vez, corrobora o exposto tanto por FLUSSER (2013) quanto por CARDOSO (2012), quando abordam a (re)configuração formal de elementos como forma de atribuição de novos sentidos aos artefatos projetados.

Analisando os currículos dos cursos citados na introdução notamos a presença de conteúdos que englobam as duas necessidades apresentadas. Encontrando disciplinas como Projeto de Cartaz e Percepção Espacial já no primeiro semestre, percebemos a aplicação na prática da definição de ESCOREL (2004) relacionando os aspectos formais e os simbólicos na formação deste futuro designer, assim como segue nos demais semestres, onde as disciplinas de Fundamento da Comunicação, Cibercultura, além de Teoria e Crítica que buscam estabelecer senso crítico por parte dos alunos ao longo do currículo. Da mesma forma, unidades curriculares como Metodologia Projetual e de Pesquisa buscam estimular o aluno a pensar no método, no fazer, tanto teórico (na pesquisa) quando prático (nos projetos). Contudo, esta multidisciplinaridade ainda não garante a interdisciplinaridade, pois há a necessidade de articulação deste conhecimento adquirido buscando resultar em uma prática projetual que tenha ênfase tanto em seu caráter processual quanto no resultado efetivamente obtido.

Esta articulação deve resultar de forma que os trabalhos desenvolvidos em sala de aula possam ser avaliados dentro de todo o conhecimento adquirido ao longo do percurso acadêmico, não apenas dentro da disciplina aplicada, gerando

assim, no aluno, a assimilação de que um trabalho, seja ele acadêmico ou não, deve dialogar com diversas áreas em seu entorno. É como projetar um objeto e trabalhar não só na sua eficiência, mas também na sua sustentabilidade, métodos de fabricação eficiente e descarte.

Conforme detalha CARDOSO (2016), a escola de Ulm – Hochschule für Gestaltung, possuía um modelo educacional onde alunos não aprendiam apenas a aplicar formas estéticas pré-concebidas ou, como poderia repercutir nas grades acadêmicas dos dias atuais, a utilização de softwares de edição e criação de imagens. O padrão pedagógico implantado por aquela instituição instigava a formação de designers pensantes, aprofundando seus estudos em ciências políticas, sociais, cognitivas e culturais, afim de formar não apenas executores de tarefas, mas principalmente profissionais capazes de assimilar o mundo a sua volta, sabendo não só no que está trabalhando, mas incluir em seus questionamentos o como, o para quem e o por quê.

A responsabilidade dos profissionais formados, assim, vem muito bem definida por LADIM (2010, p.24), “Os designers são os criadores do ambiente material que habitamos e, desta forma, devem ter uma visão, ou ao menos saber como deveria ser esse ambiente e qual o efeito dele sobre nossas vidas”.

#### **4. CONCLUSÕES**

Busca-se sempre definir o que é o design, quando na verdade deve-se analisar o que forma o design. Não se deve encarar a questão como uma área de formação única e sim a partir da interdisciplinaridade, onde duas ou mais áreas de conhecimento cooperam entre si, trabalhando unidas para alcançar o melhor resultado, integrando e articulando métodos, conceitos e experiências.

Uma formação acadêmica onde a importância do produto pronto, vai além da melhor estética e funcionalidade, englobando o sentir e o pensar, faz com que a gama de profissionais injetada no mercado seja de pessoas preocupadas com o bem-estar social associado a um produto que atenda às demandas sem esquecer da sustentabilidade, instigados a conhecer a realidade cultural a sua volta.

A palavra design pode ter muitos significados, mas a ela deve estar sempre atrelado o caráter social, onde projetar vai além de um simples artefato, considerando o contexto de produção e de uso em que é projetado, na tentativa de sempre buscar sua adequação e diante do público que deverá ser atingido.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Livro

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. São Paulo, Editora Blucher, 2008.

ESCOREL, A. L. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo: Editora Senac, 2004.

FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2013.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

LADIM, PC. **Design, empresa, sociedade** [online]. São Paulo: Editora UNESP; 2010.

VILLAS-BOAS, A. **Utopia e Disciplina**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 1998.

VILLAS-BOAS, A. **O que é (e o que nunca foi) design gráfico**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2003.

### Resumo de Evento

BONI; SILVA; SILVA, C. R.; K.; J. C. P. A (In)definição do design – Os limites do Design e a Relação com a Arte e a Indústria. In **11º P&D DESIGN**, Gramado, novembro de 2014, Blucher Design Proceedings. Número 4, Volume 1