

O produto como ideia e não como objeto - a metodologia do design

The product as an idea and not as an object - a design methodology

Marly de Menezes Gonçalves

Istituto Europeo di Design – Brasil
arq.menezes@yahoo.com.br

ABSTRACT

This article will present the content of the discipline of the Interdisciplinary Project, conducted in the 2nd semester of the Interior Design of the Instituto Europe di Design in Sao Paulo by a common theme and across all subjects, develops an interdisciplinary project.

KEYWORDS: ensino; interdisciplinaridade; design.

Introdução

A segunda metade do século XX foi um período de grande importância para o desenvolvimento do ensino do Design no Brasil. A atividade que outrora era exercida por arquitetos, artistas plásticos e engenheiros, passou a contar com cursos especializados nas mais variadas vertentes como: Design de Interiores, de Produto, de Games, Gráfico. Desta forma, cada ramo abrangido pela área do design, passou a ser entendido como um elemento de estudo autônomo, na qual suas especificidades norteiam os alunos em que atividade profissional este deseja se aprimorar.

O curso de Design de Interiores tem como principal objetivo a busca de soluções para problemáticas ambientais e sociais, tendo como foco norteador a valorização da qualidade espacial para o usuário. Como esclarecem BRUMMER e EMERY, “*design é um trabalho de todos. É preciso mais do que bons designers para fazer bons designs*” (BRUMMER e EMERY, 2010, 15). Assim sendo, durante a formação, o aluno é capacitado a administrar projetos, trabalhando em equipe multidisciplinar com as áreas de arquitetura, engenharia, decoração e comunicação.

Este artigo apresentará o conteúdo da cadeira de Projeto Interdisciplinar, ministrada no 2º semestre do curso de Design de Interiores do Instituto Europeu di Design, em São Paulo que por meio de um tema comum e transversal a todas as matérias, desenvolve um projeto interdisciplinar.

A disciplina Projeto Interdisciplinar no curso de Design de Interiores

Projeto Interdisciplinar é uma disciplina que desenvolve a prática projetual, integrando os conteúdos programáticos das diversas matérias ministradas no curso. Um dos principais objetivos é fazer o aluno compreender que a interdisciplinaridade entre os vários conteúdos programáticos é o elemento formador do profissional de Design. Deste modo, a disciplina procura sensibilizar o aluno na constante busca do seu aperfeiçoamento profissional, dentro do mundo do design, promovendo a pesquisa, o registro e seu amadurecimento profissional.

O método de ensino empregado procura dialogar com o processo de aprendizagem, promovendo atividades que possam exercitar a atuação frente a um caso/problema,

permitindo o questionamento, a análise, a reflexão, a fundamentação, promovendo o desempenho do futuro profissional.

Como nos esclarece Telma Weisz: “*Não é o processo de aprendizagem que deve se adaptar ao de ensino, mas o processo de ensino é que tem de se adaptar ao de aprendizagem. Ou melhor: o processo de ensino deve dialogar com o de aprendizagem. O papel do professor é organizar situações de aprendizagem: atividades planejadas, propostas e dirigidas com a intenção de favorecer a ação do aprendiz sobre um determinado objeto de conhecimento, e essa ação está na origem de toda e qualquer aprendizagem*” (WEISZ,1999).

Dentro do conceito Construtivista de ensino, o professor tem a função de orientar o aluno na construção de um caminho de pesquisa, interpretação e questionamentos que o induzam a trilhar novos desafios e, conseqüentemente, elaborar novas soluções (Rezende, 2002). Assim sendo, para fazer o aluno compreender o problema é primordial que ele consiga visualizar para além dos paradigmas existentes, ou, como se diz popularmente, “*pensar fora da caixa*”.

A disciplina Projeto Interdisciplinar emprega a metodologia de projeto, (Munari,1981), (Löbach, 2001), (Gomes Fo, 2007), agregada ao conceito pedagógico Construtivista da Aprendizagem baseada em Problemas, na qual o professor conhece não apenas o seu conteúdo programático, como tem noção dos conteúdos das demais disciplinas que compõem a grade curricular do curso, tanto horizontalmente (matérias do mesmo período), como verticalmente (conteúdos programáticos anteriores e posteriores ao período), para que os saberes apreendidos possam fazer parte do escopo profissional do aluno, acrescentando as demais cadeiras curriculares.

Segundo Pierre Lévy: “*É preciso superar-se a postura ainda existente do professor transmissor de conhecimentos. Passando, sim, a ser aquele que imprime a direção que leva à apropriação do conhecimento que se dá na interação. Interação entre aluno/professor e aluno/aluno, valorizando-se o trabalho de parceria cognitiva;... elaborando-se situações pedagógicas onde as diversas linguagens estejam presentes. As linguagens são, na verdade, o instrumento fundamental de mediação, as ferramentas reguladoras da própria atividade e do pensamento dos sujeitos envolvidos. ... [é preciso] buscar o desenvolvimento de um espírito pesquisador e criativo entre os docentes, para que não sejam reprodutores, incapazes de refletir e modificar sua prática profissional. ... este processo criativo é sempre coletivo, na medida que a memória e a experiência humana são patrimônio social*” (LÉVY,1998,100).

Deste modo, o professor precisa atuar não mais como detentor e transmissor das várias ciências, como

acontecia no passado, onde a informação era de difícil acesso, mas, como um gerenciador que promove no ambiente de estudo, um intercâmbio de ideais, pensamentos, reflexões, provocando questionamentos, análises, opiniões, permitindo a ascensão de novos conceitos e experiências sobre o desempenho profissional do educando.

Adotando uma prática pedagógica Construtivista, baseada na Aprendizagem baseada em Problemas o professor aproxima os conteúdos programáticos da disciplina à realidade do mundo profissional.

O exercício:

Para a realização da atividade, as aulas são iniciadas com uma introdução teórica sobre temas a serem abordados pelo trabalho ao longo do semestre, procurando motivar os alunos na busca de informação por meio da investigação e pesquisa. Ao final, o trabalho deverá conter: a pesquisa do tema, o registro gráfico da solução, a justificação do partido adotado, o memorial descritivo do projeto e a apresentação para o “*cliente*”.

Seguindo o conceito que os “*produtos são sobre ideias; eles não são simples objetos*” (BRUMMER e EMERY, 2010,25), desde o primeiro dia de aula, o aluno é orientado a compreender no que consiste a problemática do projeto a ser ultrapassada, percebendo a sua particularidade dentro de um todo.

Na introdução teórica da primeira aula, é apresentada uma série de estruturas existentes no mercado, baseadas no conceito de módulo, para que os alunos se familiarizem com o tema. Em virtude do material escolhido para a realização do módulo ser determinante à sua formalização, este fica a cargo do próprio estudante.

O exercício inicial consiste na elaboração de um elemento tridimensional que possa ser multiplicado e encaixável, um módulo. Este módulo deverá fazer parte de dez estruturas tridimensionais, constituídas por dois módulos, no mínimo. Cada estrutura deverá ser registrada graficamente, ou por desenho, ou por fotografia para que, posteriormente, o aluno identifique uma função determinante para a elaboração de um objeto ou instalação.

Identificadas as funções das dez peças, serão escolhidas três estruturas tridimensionais para pesquisa e análise de mercado, de materiais, de funcionamento, de necessidades para que o estudante possa conhecer o existente para propor novas soluções. Neste período da pesquisa, cada estudante investiga um profissional da área do design, arquitetura ou artes plásticas, verificando a atividade exercida, relevância para a área de atuação, conceitos e partidos adotados.

Realizadas as investigações, o aluno elege uma

estrutura para o desenvolvimento gráfico do projeto e a elaboração de um portfólio no qual deverá constar o módulo gerador, as estruturas descartadas, a pesquisa de materiais, mercado e do profissional e, finalmente, o memorial descritivo da peça escolhida para apresentação de um cliente hipotético.

Esta atividade procura desenvolver a capacidade de apreender os conhecimentos teóricos aliados à experimentação vivencial dos elementos formadores do mundo do Design, visando a integração dos conhecimentos adquiridos nas demais disciplinas do curso.

Ao longo da disciplina o aluno realiza uma série de etapas para o desenvolvimento de um projeto que vão desde a pesquisa, a representação gráfica, até a elaboração do memorial descritivo, a fim de um maior enriquecimento na sua formação como Designer de Interiores.

A experiência projetual relatada pela aluna Lucia Zahara

Iniciamos o projeto com a leitura do texto “*A laranja, a ervilha e a rosa*”, de Bruno Munari (1993), que apresenta uma abordagem inusitada sobre formas da natureza, analisando-as como a um objeto de design. Trata-se de um ponto de vista investigativo e inspirador.

Utilizei massa de modelar para a produção de módulos em três dimensões, com formas não definidas, permitindo a livre expressão da criatividade, na medida em que não se objetivava o desenvolvimento de produtos específicos.

Realizei diversas experimentações das combinações possíveis utilizando três unidades do módulo, buscando composições esteticamente interessantes. Depois de elaboradas as dez estruturas tridimensionais, foram necessárias verificar as funcionalidades possíveis de cada estrutura. Esta foi uma experiência instigante na medida em que como as peças foram criadas apenas pensando na sua materialidade, descobri funções para os meus objetos que não seriam encontradas de outra maneira.

Na continuação, realizei a pesquisa sobre o arquiteto canadense Frank Gehry (1929), estudando sua história e carreira que me despertou para um raciocínio criativo diferente. Fui atraída pelas formas arrojadas e pelo uso de materiais inusitados.

Os colegas de turma apresentaram suas pesquisas e, dessa forma, houve um intercâmbio de repertórios artísticos e culturais.

A leitura do livro “*Design Industrial*”, de Bernd Lobach, trouxe clareza sobre os diversos aspectos envolvidos no design de produto, principalmente sobre o papel do designer em cada etapa do processo de produção.

Abordou a importância do repertório pessoal do designer, o surgimento de idéias, a busca de adequação aos interesses da empresa, da sociedade e do consumidor.

Terminadas as pesquisas, iniciei o detalhamento técnico do objeto com função de ventilador de teto com pás-giratórias que abrem quando em uso, e fecham, quando desligado.

Defini os materiais, a aplicabilidade do objeto, seus diferenciais e o público consumidor. Optei por dois materiais com características opostas: o plástico (polipropileno) e o titânio (metal) para a elaboração de um mesmo objeto para públicos diferenciados. Desta forma, pude obter um ventilador de teto colorido, arrojado e barato, executado em plástico e outro de aparência metálica, durável, sofisticado e elegante, em titânio. Ambos se destinam a pessoas que apreciam peças de design, sendo a opção em plástico colorido destinada a um público jovem e a opção em titânio para ambientes requintados.

O uso da metodologia inspirada em Bruno Munari, Gomes Filho e Bernd Lobach possibilitou aprenderem um processo de criação diferenciado, que trouxe como resultado um produto inovador. Isso foi possível, principalmente, devido à dissociação entre forma e finalidade exploradas nas primeiras etapas do projeto.

Para a realização deste exercício foi necessário compreender a integração dos conhecimentos adquiridos nas demais disciplinas do curso Design de Interiores, onde as leituras e pesquisas realizadas aumentaram o conhecimento específico sobre design industrial e os processos de produção/criação, incrementando o meu repertório artístico.

Conclusão

Neste texto foi apresentada a metodologia empregue na disciplina de Projeto Interdisciplinar, no curso superior de Design de Interiores no IED/SP, como forma de expor aos alunos o conteúdo programático da cadeira. O conceito pedagógico Construtivista, abordando a Aprendizagem baseada em Problemas, possibilitou ao professor elaborar exercícios fomentando a compreensão e aplicação do método projetual na realização da atividade, agregando o conhecimento adquirido nas demais disciplinas do curso. O aluno foi estimulado a participar do processo de aprendizagem, na medida em que o conteúdo programático das demais áreas foi requerido para a realização da atividade.

Para que o trabalho seja bem conduzido é necessário que o professor adote uma postura gerencial, permitindo que os alunos construam o seu percurso formativo utilizando o seu repertório pessoal, aliado ao conteúdo programático das demais disciplinas do curso, de forma

a compreender que a sua formação profissional não é estanque ou compartimentada, mas que necessita da interação de saberes de diversas áreas e profissionais.

O exercício não foi exposto aos alunos como um mero adestramento do conteúdo letivo, mas como uma atividade a ser desenvolvida no cotidiano do futuro designer de interiores, onde todos os dias o profissional tem que se valer do seu repertório atualizado para criar e recriar soluções para cada novo desafio. Desta forma, o aluno percebe a interação dos conteúdos disciplinares que formam a grade curricular do curso e a importância de cada cadeira na sua formação como designer.

Agradecimentos

À aluna Lucia Zahara por ter compartilhado a experiência de realização do trabalho que embasa este artigo e à Professora Cristine Stuermer Coli, coordenadora do cursos de superior em Design de Interiores do IED/SP.

Referências

BRUMMER, Robert e EMERY, Stewart. Gestão Estratégica do Design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa. São Paulo: M. Brooks do Brasil editora ltda.2010.

GOMES FILHO, João. Design do Objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

LÉVY, Pierre. A ideologia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 1998.

LÖBACH, Bernd. Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Editora Edgard BlücherLtda. 2001.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Edições 70. 1981.

REZENDE, Flavia. As Novas Tecnologias na Prática Pedagógica sob a Perspectiva Construtivista. In: ENSAIO – Pesquisa em Educação em Ciências Volume 02 / Número 1. UFR: Núcleo de Tecnologia Educacional para a Saúde, 20.

WEISZ, Telma. O Diálogo entre o ensino e a aprendizagem. São Paulo: Ática, 2002