

DESIGNING E REDESIGNING O CAMPO

DESIGNING AND REDESIGNING THE FIELD

ARANHA, Carolina; Mestranda; Programa de Pós-Graduação em Economia Criativa, Estratégia e Inovação ESPM Rio

guimaraes.carolina@acad.espm.br

PERROTTA, Isabella; Doutora; Programa de Pós-Graduação em Economia Criativa, Estratégia e Inovação ESPM Rio

iperrotta@espm.br

Resumo

Esta pesquisa, de cunho bibliográfico e documental, visa revisitar as conceituações atribuídas ao campo do design pela sua historiografia e crítica, e por documentos e/ou sites de instituições profissionais, nacionais e internacionais, legitimadoras da profissão assim como instituições de ensino de design de reconhecimento notável no Brasil. Revisita-se também as tentativas de estabelecimento de uma teoria para o campo, e ainda a recente associação da disciplina com a ideia de inovação. O artigo não tem a pretensão de reunir todas as contribuições, diretas ou indiretas, que vêm sendo feitas para a constituição de uma teoria ou epistemologia do design, nem esgotar o assunto. Como principais resultados, destaca-se a falta de delimitação de contornos do campo, atualmente, pelas instituições de ensino e de promoção da profissão no país.

Palavras Chave: Epistemologia do Design; Contornos do campo; Instituições legitimadoras.

Abstract

This research, of bibliographic and documentary nature, intends to revisit the conceptualizations attributed to the design field by its historiography and critic, and by documents and/or professional institutions' websites, national and international, that legitimate the profession as for the renowned teaching institutions in Brazil. It also revisits the attempts to establish a common-ground theory for the field, as for its recent association with the idea of innovation. This article has no claim to encompass all the contributions, direct and indirect, that has been made to the establishment of a theory or epistemology of design, neither to exhaust the subject. Among the main results, highlights are made to the lack of definition and undefined boundaries for the field, recently, by the teaching and professional institutions in the country.

Keywords: Design epistemology; Field boundaries; Legitimizing institutions.

1. Introdução

Na sua 14ª edição, em 2022, pela primeira vez, o P&D Design propôs um tema para o encontro: “O Desenho do Campo”. A reflexão sobre o mesmo, proposta pelo Prof. João de Souza Leite, mencionava “um campo que se faz reconhecível, mas que, ao se ajustar a mudanças, evolui e ganha novos contornos” (Souza Leite, 2022, n/p). Mencionando a “conformação identitária” que começa no início do século 20, e se fortalece com a Escola de Ulm – que evidenciou o método como prática e instrumento da disciplina –, Souza Leite chamava a atenção para a “crescente complexidade social, tecnológica e ambiental” que exige “uma adequação dos recursos projetivos” (Souza Leite, 2022, n/p).

Dez anos antes, Rafael Cardoso (2013) chamava a atenção para o “mundo complexo” – a era da informação – ao qual o design estava tendo que se adaptar. O autor critica a linha de pensamento ‘forma segue a função’, originária do período industrial, pontua novas problemáticas como o impacto ambiental e social da produção e do consumo, e frisa que a globalização exacerba a complexidade dos sistemas de produção, distribuição e consumo.

Talvez a principal lição para o design — plenamente recebida e assimilada na prática dos designers brasileiros nos últimos vinte anos — seja a de que não existem receitas formais capazes de equacionar os desafios da atualidade. Não são determinados esquemas de cores e fontes, proporções e diagramas, e muito menos encantações como “a forma segue a função”, que resolverão os imensos desafios do mundo complexo em que estamos inseridos. Seria cômico sugerir, ao projetar um eletrodoméstico, que despojá-lo de ornamento é mais importante do que minimizar seu impacto ambiental. Seria cruel, quase obsceno, propor que arejar a mancha de texto de uma página é uma boa maneira de tornar a leitura mais acessível, num país onde não se lê por opção e falta de opção (Cardoso, 2013, p.21).

Referindo-se à atopia (a negação do lugar ou o lugar fugidio), como sendo o território que demarca o espaço do design, seus limites, e o que se inclui e se exclui da atividade, Bomfim deixa claro que “o design se consolidou e continua a se consolidar lentamente”, como uma área autônoma do trabalho social, “na esteira do longuíssimo processo de configuração e produção de artefatos” (Bomfim, 2003, n.p.).

Nota-se que, de acordo com a historiografia clássica do campo, o design começa a se configurar como uma atividade profissional com o incremento da divisão de trabalho nas manufaturas do século XVIII, e a consequente necessidade do desenho enquanto projeto – “quando o pensar sobre o artefato se apartou da sua execução” (Souza Leite, 2022, p. 15). Desta forma, esta mesma historiografia privilegiou o uso da palavra “artefato” como vemos em Bomfim (2003) acima, e em Forty (2009) abaixo. Contudo, artefato, enquanto um dispositivo, um instrumento ou um utensílio, pode ser material (tri ou bidimensional), digital ou imaterial.

O design é uma realidade, quer enquanto atividade profissional, como também enquanto resultado desta atividade, ou seja, os objetos configurados; o que também não implica juízo de valor sobre os possíveis benefícios ou malefícios da atividade. Para responder a esta pergunta é preciso investigar, primeiro, em que medida o design que se pratica se aproxima ou se distancia de suas próprias proposituras formais, de seus discursos teóricos, ou seja, se sua cartografia imaginária corresponde de fato a um território factual e, segundo, o que diferencia o design de outras atividades que também se ocupam da configuração de nossa cultura material, mas que são situadas - indevidamente ou não - à margem do design (Bomfim, 2003, n.p.)

Segundo Souza Leite (2022), teria sido nos anos 1950 e 1960 que a ideia de design estaria “consolidada, associada a método, à forma e ao estilo” e, então, “a resultante organização do campo em design industrial [de produto] e design visual [gráfico]” (Souza Leite, 2022, p.26).

Quanto à vertente visual, credita-se a William Addison Dwiggins, então um publicitário de 42 anos, em 1922, a introdução do termo “design gráfico”, em artigo publicado no jornal *Boston Evening Transcript* – ainda que no mesmo artigo ele também se refira a “artistas publicitários” e à “impressão com arte”. Dwiggins, que atuou como publicitário, designer de livros, calígrafo, tipógrafo e ilustrador, discorria sobre a “revolução mecânica (...) completa” que ocorria nos meios de impressão, para defender a importância do design impresso – “(...) o novo tipo de impressão exige um novo tipo de design” –, qualquer que fosse a técnica envolvida – “Um design perfeito ainda é um design perfeito, mesmo que seja executado com um novo material” (Dwiggins [1922], 2010, p. 18-19).

Quanto ao campo do design industrial, no prefácio à edição brasileira de *Objetos do Desejo: Design e Sociedade desde 1750*, em 2009, Adrian Forty referiu-se à primeira publicação da sua obra, datada de 1986, com alguma autocrítica, posto a forte ênfase que deu ao design como um aspecto da produção e dos produtores, e não sobre consumidores e consumo, o que seria a função social dos objetos como veículos de interação e troca social. O autor lembra a grande disseminação da ortodoxia da boa forma que ainda prevalecia, de modo “apaixonado e dominante” (Forty, 2009, p. 8) mas que, apesar desta crença, ainda preponderar à época daquela edição, em 1971 Victor Papanek já havia substituído “os argumentos morais da boa forma por outros baseados em preocupações ambientalistas e no hiato entre as culturas do primeiro e do terceiro mundo” e, “o antidesign iconoclasta de design milaneses (...) já era bem conhecido internacionalmente” (Forty, 2009, p. 8).

Forty (2009) se propõe a definir o significado da palavra design, vendo duas diferentes e costumeiras acepções quando aplicada a artefatos: uma ligada à aparência, outra – segundo ele mais exata – que “refere-se à preparação de instruções para a produção de bens manufaturados”. A primeira definição existe desde o século 19, sendo a publicação do *Journal of design and manufactures*, publicado entre 1849 e 1852, uma prova irrefutável. Mas Forty salienta que a conjunção de ambos os sentidos “em uma única palavra, expressa o fato de que são inseparáveis”, posto que “a aparência das coisas é (...) uma consequência das condições de sua produção (Forty, 2009, p. 12).

Este artigo pretendeu verificar se as entidades legitimadoras do campo do design conseguem, hoje, definir limites e contornos desta atividade. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e documental.

O levantamento bibliográfico – procedimento de construção de base teórica a partir de produções já elaboradas (Gil, 2002) – levantou definições endógenas, advindas de historiadores e críticos, focando na construção da epistemologia do campo, onde se procurou trabalhar com autores nacionais e estrangeiros tais como Gustavo Bomfim [1994], Rita Maria de Souza Couto (2014), Victor Papanek (1985), Richard Buchanan (1995), Victor Margolin (2002) e Ezio Manzini (2015).

O segundo procedimento foi a análise documental – processo de exame e interpretação de fontes primárias com objetivo de extrair informações ainda não sistematizadas em produções acadêmicas – que se propôs a investigar como instituições legitimadoras da profissão (como as de ensino e de promoção profissional) delimitam o campo. Foram pesquisadas as definições do campo do Design nos sites institucionais de entidades legitimadoras da profissão de cunho e relevância que se estende internacionalmente – como World Design Organization e International Council of Design – e nacionalmente – como a Associação Brasileira de Empresas de Design e a Associação dos Designers Gráficos.

A análise documental partiu da identificação e verificação de documentos com o objetivo de descrever, representar e contextualizá-los de modo a introduzir novas perspectivas, como propõe Barros (2006).

2. A constituição do Campo Teórico

Em função da dificuldade de se constituir uma dialética entre os campos envolvidos, uma teoria do design tende a ser uma “teoria-teórica”. Ao contrário da teoria científica, baseada em leis e postulados, a “teoria-teórica” tende a ter um “discurso profético ou programático que tem em si mesmo o seu próprio fim e que nasce e vive da defrontação com outras teorias” (Bourdieu, 2003, p. 59). Enquanto a “teoria-teórica”, conforme Bourdieu, vive da confrontação com outras teorias, a teoria científica apresenta-se como um programa de percepção e ação que se revela no trabalho empírico. Neste sentido, a constituição de um campo teórico para uma disciplina que se baseia na praxis, será sempre uma disputa dialética.

No Brasil, desde o lançamento da primeira publicação de natureza acadêmica e científica sobre Design, a revista *Estudos em Design*, em 1993; e, quase que conseqüentemente, o primeiro congresso acadêmico no campo, o P&D realizado em São Paulo em 1994, “esforços no sentido de definir um corpo teórico para o design têm ocupado a mente de muitos estudiosos da área” (Couto, 2014, p. 7), inclusive Gustavo Bomfim que, ainda no referido congresso de 1994, defendeu que “uma teoria do design deveria ser, necessariamente, interdisciplinar e possibilitar a interação entre o fazer prático e o pensamento teórico” (Couto, 2014, p. 7). Para Bomfim [1994], uma teoria do design poderia ser desenvolvida pela via da indução [efeito – causa] ou da dedução [causa – efeito], que ele não considerava conceitos excludentes, mas complementares. A indução se justificaria já que

(...) a atuação de um designer se concentra preferencialmente na solução de problemas específicos e concretos¹. A via indutiva não se estabeleceria, contudo, pela relação da práxis com uma única teoria, mas com várias, uma vez que esta práxis demanda fundamentos de diversas áreas do conhecimento (Bomfim [1994], 2014, p.19).

O caminho do processo dedutivo – considerado, por Bomfim, menos acessível aos designers –, partiria de conhecimentos gerais que, gradativamente, encontram aplicações específicas na prática. “A grande dificuldade neste caso se revela quando do emprego simultâneo de conhecimentos independentes a situações particulares, processo que se caracteriza mais pelos conflitos que provoca, do que pelo consenso esperado” (Bomfim [1994], 2014, p.19).

Nos anos 2000, Bomfim e Portinari (n/d) alertavam que o debate sobre a construção de uma teoria para o campo tornava-se mais relevante em função da constituição dos primeiros cursos de pós-graduação *stricto sensu* em design.

De um modo geral, cursos de mestrado e doutorado objetivam o estudo, a pesquisa e a aplicação de novos conhecimentos relacionados à filosofia, às ciências ou às artes, ou seja, visam a produção de saber que possa fundamentar ou criticar determinada práxis. (...) Design, no entanto, não se relaciona imediatamente a nenhuma filosofia, ciência ou arte em particular, ao contrário, enquanto atividade interdisciplinar, busca fundamentos nestes três domínios (Bomfim, Portinari [n/d], 2014, p.115).

Sem a pretensão de reunir aqui neste espaço todas as contribuições, diretas ou indiretas,

¹ Cabe observar que esta visão pragmática, calcada em “problemas concretos”, de certa forma é ainda enviesada pelo racionalismo e será contradita adiante, especialmente por Buchanan que falará em “problemas perversos”. A intenção aqui foi ressaltar a ideia de indução e dedução como uma retroalimentação do design.

que vêm sendo feitas para a constituição de uma teoria ou epistemologia do design, tentou-se promover um diálogo entre algumas daquelas que têm sido mais acessadas, como as de Simon e Buchanan.

Talvez devido a seu caráter subjetivo e flexível, a contribuição do cientista político estadunidense, Herbert Simon em seu livro, *The Sciences of the Artificial*, publicado originalmente em 1969, seja uma das mais citadas. Na obra, ele afirma que o design se preocupa em como as coisas devem ser para alcançar suas funções e objetivos (Simon, 1982 *apud* Manzini, 2015), e que projetar (no original, "to design"), é "desenvolver cursos de ação imagináveis com o objetivo de alterar situações existentes em outras preferíveis"² (Simon, 1996, p.111 – Tradução nossa). Para Manzini (2015), a interpretação mais comum do conceito proposto por Simon é a de que o design é um agente orientado à solução de problemas, atuando de forma a solucionar problemas em diferentes escalas, do cotidiano ao global.

De forma semelhante, Victor Papanek (1985) também define o campo tomando como ponto de partida a noção de que o Design é uma atividade orientada aos problemas, defendendo que as habilidades mais relevantes que um designer pode agregar ao seu trabalho é a sensibilidade à existência dos problemas, reconhecendo, isolando, definindo-os, para então buscar uma solução. Dessa forma, o autor defende que o design se tornará a forma através da qual a juventude modificará a sociedade.

Considerando a realidade da profissão, o Design historicamente resolveu problemas que se tornavam concretos em manifestações práticas com contornos e materialidades aparentemente coerente e distintas, nos quais se agregavam também de formas distintas. É o caso do design industrial, cujo foco residia em produtos físicos, mas também do design gráfico, arquitetura e urbanismo. Todavia, diferentes forças sociais, a crescente influência da tecnologia e novas correntes intelectuais levaram a um colapso dos limites e divisões da prática do design (Margolin, 2002) e adentram ao escopo da profissão o design para problemas sociais, estruturas organizacionais, design de serviço e experiência, cujos problemas a serem resolvidos apresentavam crescente complexidade (Norman, 2010 *apud* Friedman; Stolterman, 2015). Como resultado, as divisões e categorizações da prática profissional do design se tornaram progressivamente inadequadas e ineficientes (Margolin, 2002).

Diante da crescente complexidade dos problemas de design, bem como os limites turvos entre as diferentes manifestações práticas do design, Richard Buchanan (1995) elabora uma proposição de Design enquanto arte liberal da cultura tecnológica, com base no conceito de problemas perversos³ de Horst Rittel e na proposta do uso da noção de localizações (no original, *placements*) como padrão conceitual para o *design thinking*, em detrimento do uso de categorias.

Partindo da compreensão de que nenhuma definição proposta ao campo, tampouco as categorias através das quais o campo exerce sua práxis, são capazes de contemplar a multiplicidade e diversidade de ideias, conceitos e métodos abrangidos sob a lente do Design, Buchanan (1995) pretende dar luz frente à sua natureza ampla, flexível e integrativa. Dessa forma, defende que o Design é uma arte liberal da cultura tecnológica, capaz de "conectar conhecimentos úteis das artes e das ciências, de formas que sejam adequadas para os problemas e propósitos do presente" (Buchanan, 1995, p.4).

No cerne do argumento de Buchanan (1995) está a noção de indeterminação que deriva do

² No original: "Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones."

³ No original, "wicked-problems"

conceito de problemas perversos proposto por de Horst Rittel, que defende que a perversidade dos problemas de Design se encontra justamente na sua indeterminação, posto que estes não apresentam definições, limites, formulações e explicações determinadas. Para o autor, a grande contribuição deste conceito não está na descrição que proporciona do cenário do campo — visto que apenas esta compreensão nada mais é do que um descritivo do contexto social enfrentados pelos profissionais do design — mas do entendimento mais amplo, que justifica o constante reposicionamento do campo: a indeterminação dos problemas de Design é sintomática de uma própria indeterminação de seu objeto de estudo.

Para o autor, o Design não apresenta um objeto de estudo definido pois o *design thinking* pode ser utilizado em todos os campos da experiência humana, revelando um potencial escopo universal de seu objeto de estudo. O designer, para o autor, dispõe de *quasi* objetos de estudo, que se tornam concretos e específicos face à concepção de um projeto de design e a aplicação do *design thinking*. O objeto de estudo do Design é, desta forma, resultante da própria concepção do designer (Buchanan, 1995).

Os *quasi* objetos de estudo mencionados pelo autor são o que ele define enquanto localizações. O autor aponta para quatro grandes áreas de atuação do Design, que representam a ampla presença do Design na vida cotidiana contemporânea: comunicação visual e simbólica, design de objetos materiais, serviços e atividades e sistemas complexos de ambientes. Embora tais disciplinas orientem para a objetividade humana e na percepção de categorias, o autor sugere que sejam percebidas para além de seus produtos resultantes, mas enquanto localizações "compartilhadas por todos os designers, localizações onde se descobrem as dimensões do *design thinking* através da reconsideração de problemas e soluções"⁴ (Buchanan, 1995, p.8. Tradução nossa). A sequência formada por signos, coisas, ações e pensamentos são as localizações e *quasi* objetos de estudo propostos por Buchanan (1995) para o campo do Design, cujas relações estabelecidas são de integração e interpenetrabilidade e não devem ser estabelecidas prioridades.

A proposição sugerida por Richard Buchanan (1995) para o campo do Design é capaz de contemplar sua práxis e profissões derivadas em um conceito que engloba a histórica, e possivelmente futura, expansão do campo, tal como a necessidade de adaptação a um mundo complexo proposta por Cardoso (2013) ou de uma adequação de recursos projetivos, colocada por Souza Leite (2022). Ao traduzir as disciplinas e profissões embarcadas sob a lente do Design no conceito de localizações, o autor propõe uma definição que não se limita aos produtos resultantes da atividade, mas se pauta neles para explicar uma natureza mais ampla. Como consequência, aproxima a realidade prática do Design às definições acadêmicas e teóricas.

3. Um olhar dos designers para o Design

O esforço de congregação de profissionais de design, sob a égide de uma entidade legitimadora, data da década de 1950. Em 1957 é fundado, em Londres, o International Council of Societies of Industrial Designers – (Icsid). Em 1959, na ocasião do primeiro congresso da organização, foi adotada a primeira definição oficial de design industrial e o nome teve seu final alterado de "Industrial Designers" para "Industrial Design". Na década de 1960 a organização adquire caráter consultivo da UNESCO, através do qual trabalharam em conjunto em projetos de desenvolvimento com o propósito de utilizar o design como forma de melhorar as condições

⁴ No original: "[...] they are also places of invention shared by all designers, places where one discovers the dimensions of design thinking by a reconsideration of problems and solutions."

humanas. Em 1971 o Icsid propõe um novo formato de seminário, no qual os associados se encontrariam para pensar e estudar problemas de relevância regionais e internacionais. Ao longo das décadas seguintes a organização — em parcerias com a UNESCO, Icograda (posteriormente ICoD) e outras associações de caráter internacional— desenvolve projetos, premiações e iniciativas de naturezas variadas que compreendem e divulgam o design através de seu potencial transformador social, de impactar positivamente a qualidade de vida e de resolução de problemas das cidades. Em 2017 o Icsid se tornou oficialmente o World Design Organization, embora já se apresentasse desta forma desde o ano de 2015 (WDO, 2024b).

O antigo International Council of Graphic Design Associations (Icograda) fundado em 1963 pelos designers gráficos Peter Kneebone e Willy de Majo em conjunto com a adesão de 28 membros de 17 países europeus, teve como propósito de seus congressos, documentos e debates, discutir e delimitar a ética, limites e competências da profissão do designer gráfico. Nas décadas de 1980 e 1990, diante do aumento de sua presença e relevância internacional, bem como seu caráter consultivo em relação à UNESCO, a Icograda expande a noção de design em seu mandato social, enfatizando o processo para além dos produtos resultantes. Em 2014, o conselho decide alterar oficialmente o nome para International Council of Design (ICoD), ao "refletir uma transformação integral para um formato multidisciplinar" (ICoD, 2024c).

A atual definição de Design Industrial proposta pela WDO foi apresentada na 29ª Assembleia Geral em Gwangju no ano de 2015. A organização afirma que, no evento, renovou seu compromisso com o Design para um mundo melhor ao se tornar mais acessível para a comunidade mundial do design. É também na ocasião do evento que a atual definição de Design Industrial proposta pela WDO é apresentada (WDO, 2024b). Compreendendo-o sobretudo como um processo centrado no usuário, e orientado à solução de problemas, a organização ressalta a transdisciplinaridade e caráter inovativo da profissão (WDO, 2024a). A organização pontua que através da criatividade, da co-criação e do entendimento profundo das necessidades do usuário, o design industrial acarreta na melhoria da qualidade de vida através do desenvolvimento de produtos, sistemas, serviços e experiências e que, ao conectar inovação, tecnologia, negócios, pesquisas e clientes, promove "novos valores e vantagem competitiva através das esferas econômica, social e ambiental"⁵ (WDO, 2024a. Tradução nossa.).

O Design Industrial é um processo estratégico orientado à solução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso de negócios e leva a uma qualidade de vida melhor através de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadoras. O Design Industrial preenche a lacuna entre o que é e o que é possível. É uma profissão transdisciplinar que faz proveito da criatividade para solucionar problemas e co-criar soluções com a intenção de criar um produto, sistema, serviço, experiência ou negócio, melhor. No seu cerne, o Design Industrial proporciona uma forma mais otimista de se olhar para o futuro através da reformulação de problemas em oportunidades. Ele conecta inovação, tecnologia, pesquisa, negócios e clientes para proporcionar um novo valor e vantagem competitiva através das esferas econômicas, sociais e ambientais (WDO, 2024a. Tradução nossa)⁶.

⁵ No original: "It links innovation, technology, research, business, and customers to provide new value and competitive advantage across economic, social, and environmental spheres."

⁶ No original: "Industrial Design is a strategic problem-solving process that drives innovation, builds business success, and leads to a better quality of life through innovative products, systems, services, and experiences. Industrial Design bridges the gap between what is and what's possible. It is a trans-disciplinary profession that harnesses creativity to resolve problems and co-create solutions with the intent of making a product, system, service, experience or a business, better. At its heart, Industrial Design provides a more optimistic way of looking at the future by reframing problems as opportunities. It links innovation, technology, research, business, and customers to provide new value and competitive

Atualmente, a definição de Design proposta pelo ICoD (2024a) o compreende enquanto campo de estudo e prático orientado às interações entre as pessoas e ambientes artificiais e suas dimensões "estéticas, funcionais, contextuais, culturais e sociais" (ICoD, 2024a. Tradução nossa), cujas noções e princípios centrais, em conjunto com as metodologias do campo, determinam os fundamentos comuns que servem de base às diferentes áreas de atuação do design e suas vastas aplicações. A análise holística de problemas e seus sistemas constituidores, a abordagem orientada a soluções centradas no usuário-final e suas necessidades e capacidades e o uso da criatividade para otimizar recursos compõem as noções centrais definidas pela organização enquanto constituintes da ideia central do design.

Enquanto atividade, a organização define o design⁷ como um processo cuja metodologia estruturada através de etapas de pesquisa, ideação, iteração, prototipação e implementação permite desenvolver soluções em resposta a um problema dado, em um contexto específico, delimitado e considerando fatores produtivos, tecnológicos, sociais, econômicos e os possíveis impactos de seus produtos resultantes, sejam eles visuais, materiais, espaciais ou experienciais. Todavia, ressalta que embora a maior parte das experiências vivenciadas entre as pessoas e o design se concretize através de interações cotidianas com o mundo concreto, essa relação não engloba a expansão apresentada hoje no campo, tampouco seus caminhos futuros. Nos âmbitos teóricos, disciplinares, conceituais e metodológicos, a manifestação prática do design é ampliada para territórios e aplicações mais abstratas, cujos produtos oriundos podem ser de ordem física, como objetos, mas transitar também entre soluções, sistemas, colaborações e conceitos, de caráter intangível e abstrato.

Por outro lado, o ICoD (2024b) defende que o design, enquanto campo, deve compreender que muitos objetos desenvolvidos contribuem para o acúmulo de resíduos e rejeitos e que, portanto, as responsabilidades e atuação prática do design do futuro devem se tornar gradualmente menos relacionadas a criação de objetos, mas sim a de fazer os indivíduos repensarem seus desejos, necessidades e hábitos de consumo através, por exemplo, do estabelecimento de políticas e sistema de reuso de bens de consumo.

O Design Council UK (2024) sugere uma definição do campo que se conecta com os conceitos do Design enquanto uma ciência do artificial, dialogando com Simon (1996), e de uma atividade orientada à resolução de problemas, como defende também o autor e diversos outros teóricos e críticos. Para a organização, o Design é o resultado do uso da criatividade para solucionar problemas, transformando ideias em ações, e que, enquanto atividade, é tanto o ponto de partida quanto o responsável pela produção de tudo aquilo que não é natural — ou seja, tudo aquilo que é artificial. O Design Council se propõe, para além de delimitar o que é o Design, a reconhecer também as capacidades do campo e suas responsabilidades. A entidade compreende que o Design, ao desenvolver soluções, se encontra no cerne da inovação, sendo um de seus viabilizadores e que, através da criatividade aplicada e de uma abordagem centrada no cliente ou no cidadão é capaz de reimaginar e melhorar processos, moldando o mundo.

Como consequência da capacidade de transformação do mundo e da vida de indivíduos, o Design Council defende que o bom design pode promover impactos positivos e inovação, mas

advantage across economic, social, and environmental spheres."

⁷ O ICoD usa o termo "*designing*", do verbo "*to design*" no gerúndio, para fazer referência a manifestação prática do campo do design. No mesmo contexto, exploram as variações linguísticas (em inglês) do termo design, ora enquanto substantivo, ora enquanto verbo, sendo essas: "*designing*" a se referir a atividade do design enquanto prática e processo, "*designs*" para referenciar os artefatos resultantes desse processo; "*designer*" ao profissional que conduz o processo de design e "*design*" em relação ao campo como um todo, enquanto disciplina (ICoD, 2024b).

reconhece a responsabilidade do campo ao compreender que o mau design pode ser gerador e agravador de problemas em múltiplas esferas. Para exemplificar, a organização cita problemas nas esferas ambientais, como esgotamento de recursos naturais e entupimento de aterros sanitários e na esfera social, como a ampliação de disparidades sociais através da exclusão de comunidades através de aparatos físicos, como rodovias, ou serviços mal projetados. Dessa forma, situa o Design não apenas como uma atividade capaz de encontrar soluções, mas também como uma atividade que, caso mal executada, tem o potencial de se tornar parte do problema (Design Council UK, 2024).

4. Associações Promotoras da Profissão no Brasil

A primeira associação profissional de design do Brasil – a Associação Profissional de Desenho Industrial (ABDI) –, funcionou entre 1963 e 1978 sendo constituída por profissionais pioneiros, de formações diversas, que atuavam no campo nos anos 1950 e 1960 (basicamente em design de mobiliário e interiores, e de identidade visual) – alguns também ocupando a docência na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU) da USP, e na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI). Os objetivos principais da instituição eram promover a divulgação e a conscientização do design junto a governos e ao empresariado, além de fomentar discussões, entre seus associados, sobre a prática profissional, tais como contrato de trabalho, código de ética e regulamentação da profissão (Braga, 2010, n.p.)

Para atingir seus propósitos, a entidade instituiu cinco ações principais:

- a) reunir “os desenhistas industriais que exercem a profissão no país” e servir de fórum de aproximação com quaisquer interessados no desenvolvimento do desenho industrial no Brasil; b) atuar “na criação de condições favoráveis ao desenvolvimento do desenho industrial” e “contribuir para a qualificação técnico-formal e cultural do produto industrial” através de diversificados eventos e ações; c) “divulgar e documentar as atividades dos sócios”; d) assessorar os sócios em suas relações profissionais, destacando o registro autoral na própria Abdi; e) “desenvolver gestões no sentido do reconhecimento e regulamentação da profissão” (Estatutos Sociais da Associação Brasileira de Design *apud* Braga, 2010, n.p)

Em 1979, ABDI, APDINS-RJ e APDINS-PE organizaram o 1º Encontro Nacional de Desenhistas Industriais (ENDI), no Rio de Janeiro, que tinha o objetivo de debater e propor encaminhamentos para um conjunto de assuntos que estavam presentes nas discussões de uma parcela da categoria que vinha procurando se organizar. O encontro contou com cinco grupos de trabalho, cujos documentos por eles produzidos foram discutidos e aprovados em sua plenária final, a saber: 1. Regulamentação da profissão; 2. ensino; 3. desenho industrial e subdesenvolvimento; 4. Desenho industrial e indústria; e 5. grupo de estudantes (Ferreira, 2018).

Quase 45 anos depois, e após a dissolução de ambas as associações, os esforços para a regulamentação da profissão no país ainda não se fizeram bem-sucedidos. O campo do Design, embora cada vez mais amplo e estabelecido em sua atuação profissional e acadêmica, ainda apresenta lacunas quanto a sua própria definição.

Embora até então as definições do Design, bem como o reconhecimento de seu potencial, de seus propósitos e suas responsabilidades, aparentassem ter um lugar comum ao olhar teórico e internacional, ao olhar nacional o campo sequer apresenta heterogeneidade, pois carece de definição. Em uma tentativa de se ater aos objetivos e métodos propostos para a pesquisa, foram consultados os sites institucionais das associações de design mais relevantes no país em busca das definições do campo. Talvez o resultado encontrado seja uma resposta ainda mais significativa: nenhuma das associações consultadas se propuseram a definir o que é o design.

A Sociedade Brasileira de Design de Informação (SBDI) se propõe a delimitar a área que representa, definindo seu propósito enquanto "a definição, planejamento e configuração do conteúdo de uma mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada" (SBDI, 2020). Ressalta ainda enquanto objetivo a satisfação das necessidades do usuário e a eficiência da comunicação. A percepção do Design enquanto processo, atividade estratégica e orientada a resolução de problemas e às necessidades do usuário se fazem presentes de forma implícita e latente, embora estejam se referindo apenas ao Design de Informação.

A associação do Design à inovação é mencionada pelo Centro Brasil Design (CBD), relação essa compreendida pelo seu potencial estratégico econômico. O papel social do Design também é apresentado pela entidade, que se compromete a buscar, através do design, um mundo melhor (CBD, 2024).

A Associação Brasileira de Empresas de Design (ABEDESIGN), representante das empresas nacionais do campo, se limita a apontar o que define como as áreas do Design contemporâneo, sendo essas: Design Gráfico, Design de Produto, Design de Embalagem, Web Design e Design Digital. Todavia, o contemporâneo é uma constante evolução. Se o Design de Experiência não existia quando o campo começou a se constituir, quantos "Design de" do futuro poderão não estar na atual definição do Design Contemporâneo, caso esta persista em se delimitar pelas áreas da prática profissional e seus produtos resultantes? Se a existência do Design Digital implica e resulta da existência da tecnologia digital, quantos novos designs surgirão das novas tecnologias, que se desenvolvem em ritmo consideravelmente mais rápido do que aquele atrelado ao surgimento do digital?

A Associação dos Designers Gráficos (ADG Brasil) e a Associação dos Designers Gráficos do Distrito Federal (ADEGRAF) não apresentaram nenhuma tentativa de delimitar o campo em seus sites institucionais.

Diante deste cenário, recorreu-se também às definições apresentadas pelas instituições de ensino de Design de nível superior, de forma a verificar, mais claramente, como os contornos do campo são estabelecidos no Brasil. Foram consultadas as cinco primeiras instituições de ensino de Design de acordo com o Ranking Universitário Folha de 2023 (RUF, 2023), sendo essas: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

De modo geral, as instituições de ensino também não se propuseram a delimitar o campo, mas sim o profissional atuante: o designer. Especificamente, o designer formado por cada instituição. Tal delimitação parece imperativa diante do fato que a atividade central de tais instituições é a formação do profissional. Nesse contexto, destacam-se os apontamentos de materialidades e produtos aos quais os designers formados estão capacitados e aptos a projetar, lógica que se distancia da reflexão proposta por Buchanan (1995), na qual afirma que o *design thinking*, e conseqüentemente o design, não deve ser reduzido aos produtos desenvolvidos. É o caso da UFRGS (2024a), que afirma que os designers formados pela instituição são capacitados a desenvolver bens de consumo e bens de capital, produtos de programação visual e sistemas visuais de comunicação; da UFPE (2024), que aponta sistemas e produtos de moda, sistemas de informações visuais, objetos e seus sistemas de uso.

Destaca-se também a presença de cursos limitados a campos e áreas do Design, não da disciplina como um todo. É o caso dos cursos de Design Visual e Design de Produto, da UFRGS (2024a; 2024b) e de Comunicação Visual Design e Design Industrial da EBA UFRJ (2024). A UFMG,

USP e UFPE propõem cursos de graduação em Design sem restringir a áreas de atuação, ampliando o potencial interdisciplinar. Tal distinção também pode ser percebida nas associações, que se propõe a representar ora manifestações práticas, como o Design Gráfico e Design de Informação, ora a determinados grupos, como a ABEDESIGN com as empresas de Design. Não cabe um julgamento de valor, pois os interesses em especificar campos ou grupos de interesse e atuação tanto pode ser resultante da necessidade de reivindicar o lugar e os interesses desses grupos e comunidades de profissionais de forma mais efetiva, como de uma história do campo que possui áreas tradicionais com espaços mais consolidados e, portanto, puderam formar associações. Todavia, a segregação entre as áreas profissionais contribui para a heterogeneidade com a qual o campo do design é percebido, sem conceito unificador que contemple todas as disciplinas abarcadas sob a lente do Design.

A exceção é encontrada na UFMG (2024). Entre todas as instituições de ensino mencionadas, a UFMG é a única a propor uma delimitação do campo. O Design é definido pela instituição como uma atividade projetual de caráter inter e multidisciplinar, que demanda conhecimentos múltiplos fatores como processos de transformação, matérias-primas, usabilidade, ergonomia, entre outros. A instituição reforça também a capacidade do Design contribuir para o desenvolvimento econômico e tecnológico, bem como a valorização da cultura local.

Cabe mencionar também a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI). Fundada em 1963, a ESDI foi a primeira instituição de ensino de Design do país. Sob os moldes da escola alemã HfG-Ulm, foi desenvolvida de forma a posicionar o Estado da Guanabara na vanguarda no processo industrial do país (ESDI, [201-?]). Em seu folder de lançamento, a instituição também não define o Design, mas justifica a necessidade da graduação diante da produção artesanal dos produtos domésticos, contexto no qual a instituição argumenta que "objeto de boa forma é de uso exclusivo de um pequeno grupo social de grande poder aquisitivo" (ESDI, 1963, p.3), e no "amadorismo" e comercialismo que dominavam o campo da comunicação visual.

No último plano pedagógico publicado pela instituição, no qual pretende se estabelecer a base para a formação em bacharel em Design Industrial, propõe-se uma formação generalista para a profissão estruturada nos eixos, que partem da percepção do Design como um campo integrado: Design de produto, Design de comunicação, Design de interação e Design de serviços. Por outro lado, ao reconhecer o Design enquanto campo em constante evolução que adquire novas vertentes e manifestações diante das mudanças tecnológicas, culturais e socioeconômicas, a instituição opta em seu texto de missão a não definir o campo do Design. Dessa forma, a não definição do campo é uma escolha consciente da ESDI resultante da percepção de uma situação de evolução constante sofrida pelo campo advinda de fatores socioeconômicos e tecnológicos.

5. Considerações Finais

As definições propostas para o Design pelos teóricos que vêm se debruçando sobre o campo, e pelas suas instituições legitimadoras de caráter internacional refletem a evolução da sociedade e dos problemas projetuais que se tornam incrementalmente mais complexos, como proposto por Buchanan (1995) e Cardoso (2013), e acarretam o surgimento de novas disciplinas e manifestações da atividade. À vista disso, os limites entre as objetividades de cada disciplina da profissão — materializadas em seus produtos resultantes —, se tornam fluidos, e a percepção do Design enquanto uma profissão orientada a resolução de problemas se torna fundamento central para as definições que pretendem contemplar todas as manifestações práticas do campo sob uma mesma lente.

Nesse contexto, a definição proposta por Buchanan (1995) possibilita uma aproximação entre campo teórico e práxis. Diante da reflexão da natureza ampla do campo, o autor sugere, com base no potencial escopo universal do Design, a indeterminação de seu objeto de estudo. Os limites turvos e os contornos flexíveis entre as manifestações práticas do campo e seus produtos resultantes são representados pelo autor através de seu conceito de localizações, através das quais os problemas e soluções devem ser reformulados e concebidos.

Destaca-se também, entre as definições apresentadas pelas entidades legitimadoras do campo, a recente associação do Design como um forte vetor de inovação. A responsabilidade social atribuída ao campo é um fator que se faz presente também em tais definições, que percebem o Design como um agente capaz de promover transformação social através da reformulação de problemas e da reconsideração de fatores sociais, econômicos, culturais e ambientais.

No Brasil, destaca-se a falta de uma delimitação oficial pelas associações que buscam organizar o campo e sua prática profissional. Tal ausência pode ser sintomática de uma tradição cuja força acadêmica parece não ter sido capaz de ser refletida na atuação profissional, cujos debates e críticas nunca se traduziram em uma prática profissional concisa e unificada. Nas instituições de ensino consultadas, responsáveis pela formação dos profissionais atuantes no mercado e seus futuros críticos e teóricos, verifica-se apenas a definição das capacidades e responsabilidades que tais profissionais serão capazes de adquirir em seus respectivos cursos de formação. A exceção é encontrada na UFMG (2024), que propõe contornos para o campo. Nesse contexto, salienta-se a ESDI, primeira escola de Design do país, que em sua fundação não se propôs a definir o campo e, atualmente, em seu plano pedagógico mais recente, conscientemente se abstém de tal definição diante da percepção da evolução do campo.

À vista disso, cabe o questionamento: a ausência de definições para o Design, no Brasil, é uma escolha consciente e um posicionamento estratégico frente a um campo em constante mutação? Caso seja, arriscam-se a reforçar o fenômeno identificado por Bonsiepe (2013) no Brasil — a percepção do Design enquanto atividade estético-formal —, e não enquanto uma atividade projetual. Frente a isso, surge um novo questionamento: se as associações são entidades que visam legitimar o campo, lutar por seus direitos e por seus espaços, como o farão sem delimitar e definir o espaço o qual pretende-se ocupar? Como regulamentar, legitimar e definir uma profissão sem claras — não restritas, tampouco rígidas — noções unificadoras para todas as suas manifestações e uma epistemologia comum?

Pensar a delimitação do campo do Design, seja em suas manifestações práticas ou teóricas, de forma integrativa, potencialmente transversal às diversas disciplinas do conhecimento, às experiências humanas e aos diversos setores sociais e produtivos, se apresenta como um caminho capaz proteger o campo da necessidade de se repensar e reestruturar frente às novas configurações e conformações sociais e demandas de atuação, inevitáveis em uma realidade na qual a constante transformação é um elemento constituinte e novas tecnologias surgem em ritmos cada vez mais frequentes e imprevisíveis.

As definições propostas por teóricos e entidades do campo que consideram a orientação à solução de problemas, o design enquanto processo e não através de seus produtos resultantes e suas categorias, conferem ao campo um contorno que tanto contempla argumentos capazes de unificar as diversas frentes de atuação e seus objetos de estudo dentro do design enquanto disciplina integrativa através de seus processos e princípios, quanto cria uma delimitação flexível e adaptável às mudanças e aos novos objetos de estudos e áreas de atuação que podem surgir com a evolução do campo. Sendo assim, optar por uma fluidez de contorno é um caminho possível para

criar uma cultura do Design enquanto campo que se percebe transversal e integrativo, que reconhece a unidade que intersecciona suas multiplicidades e cuja definição, embora passível de melhorias contínuas resultantes de um processo iterativo, não demanda e tampouco urge por um constante redesign. Assim, o Design pode alcançar para si mesmo um design — aqui, representado enquanto artefato resultante do processo — eficiente, funcional e resistente ao tempo e às possíveis transformações dele derivadas. Para o Brasil, antes de tudo, aconselha-se que se faça um próprio design do Design.

6. Referências

- ABEDESIGN. **Quem Somos**. Disponível em: <https://abedesign.com.br/institucional/quem-somos/>. Acesso em: 10 jun. 2024.
- BARROS, Duarte. MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA EM COMUNICAÇÃO. [Digite o Local da Editora]: Grupo GEN, 2006. E-book. ISBN 9788522474400. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400/>. Acesso em: 08 jul. 2024.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **O silêncio das palavras**. Rio de Janeiro: PUC – II Simpósio do LaRS. 2003.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. A possibilidade de uma teoria do design. In COUTO, Rita; FARBIARZ, Jackeline; NOVAES, Luiza. **Gustavo Amarante Bomfim: Uma coletânea**. Rio de Janeiro: Rio Books. 2014.
- BOMFIM, Gustavo Amarante; PORTINARI, Denise. Epistemologia do Design. In COUTO, Rita; FARBIARZ, Jackeline; NOVAES, Luiza. **Gustavo Amarante Bomfim: Uma coletânea**. Rio de Janeiro: Rio Books. 2014.
- BRAGA, Marcos da Costa. Abdi: história concisa. In **Agitprop Revista Brasileira de Design**, ano III, nº 26. 2010. Disponível em http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&id=67&titulo, acessado em 12 jun. 2024.
- BRAGA, Marcos. **ABDI e APDINS–RJ**. São Paulo: Blücher. 2016.
- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand, 2003.
- BUCHANAN, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor (org). **The Idea of Design**. Cambridge: MIT Press, 1995.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naif. 2013.
- CBD. **Quem Somos**. Disponível em: <https://www.cbd.org.br/quem-somos/>. Acesso em: 9 jun. 2024.
- COUTO, Rita Maria de Souza. **A possibilidade de uma teoria do design**. In Gustavo Amarante Bomfim: Uma coletânea. Rio de Janeiro: Rio Books. 2014.
- DESIGN COUNCIL UK. **What is Design?**. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/what-is-design/>. Acesso em: 10 abr. 2024.
- DWIGGINS, William Addison. Um novo tipo de impressão pede um novo design. In BEIRUT, Michael; HELLER Steven; HELFAND Jessica; POYNOR, Rick. **Textos clássicos do design gráfico**. São Paulo: Martins Fontes. 2010.

EBA UFRJ. **Cursos e Disciplinas**. Disponível em: <https://eba.ufrj.br/cursos-disciplinas/>. Acesso em: 4 jul. 2024.

ESDI, Escola Superior de Desenho Industrial. **Folder de Divulgação**. Rio de Janeiro: 1963.

ESDI, Escola Superior de Desenho Industrial. **Projeto Político Pedagógico do curso de Desenho Industrial**. Rio de Janeiro: [201-?]. Disponível em:

<https://www.esdi.uerj.br/assets/ef59b1fd81ea2c02a77bfbfd08158273d/13fc8e830d2b39b2cddb93495e11a68.pdf>. Acesso em: 11 jul. 2024.

FERREIRA, Camilo Kasparevicis. **Os currículos mínimos de Desenho Industrial de 1969 e 1987: Origens, constituição, história e diálogo no campo do design**. São Paulo: FAU/USP – Dissertação de Mestrado. 2018.

FORTY, Adrian. **Objetos do Desejo: Design e Sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac Naif. 2009.

FRIEDMAN, Ken; STOLTERMAN, Erik. Series Foreword. *In*: MANZINI, Ezio. **Design, When Everybody Designs**. Cambridge: MIT Press, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2002.

INTERNATIONAL COUNCIL OF DESIGN. **What is design?**. Disponível em:

<https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/what-is-design>. Acesso em 20 abr. 2024.

INTERNATIONAL COUNCIL OF DESIGN. **design, designers, designing & designs**. Disponível em:

<https://www.theicod.org/en/professional-design/what-is-design/design-designers-designing-designs>. Acesso em 20 abr. 2024.

INTERNATIONAL COUNCIL OF DESIGN. **History**. Disponível em:

<https://www.theicod.org/en/council/history>. Acesso em 9 jun. 2024.

MANZINI, Ezio. **Design, When Everybody Designs**. Cambridge: MIT Press, 2015.

MARGOLIN, Victor. **The Politics of the Artificial**. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

PAPANÉK, Victor. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**. 2. ed. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.

RUF. **Ranking de cursos de graduação**. Disponível em: <https://ruf.folha.uol.com.br/2023/ranking-de-cursos/design/>. Acesso em: 4 jul. 2024.

SIMON, Herbert. **The Sciences of the Artificial**. 3.ed. Cambridge: MIT Press, 1996.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). **Definições**. Disponível em:

<http://www.sbd.org.br/definicoes>. Acesso em: 3 jul. 2024.

SOUZA LEITE, João de. O desenho do campo. **Memória P&D Design**.

[https://memoriapeddesign.com.br/editions/14_congresso_brasileiro_de_pesqui:sa_e_desenvolvimento_em_design/presentation](https://memoriapeddesign.com.br/editions/14_congresso_brasileiro_de_pesquisa_e_desenvolvimento_em_design/presentation)

SOUZA LEITE, João de. Razões para a teoria no campo do design. Prefácio in KAIZER, Felipe. **O drama do Projeto**. São Paulo: Editora Sabiá. 2022.

UFMG. **Curso de graduação em design**. Disponível em:

<https://www.arq.ufmg.br/ea/ensino/cursos/design/>. Acesso em 4 jul. 2024.

UFPE. **Curso de Design - Bacharelado (CAA)**. Disponível em: <https://www.ufpe.br/design-bacharelado-caa>. Acesso em: 4 jul. 2024.

UFRGS. **Curso de Design de Produto**. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/comgrad-dsg/cursos/design-de-produto/>. Acesso em: 4 jul. 2024.

UFRGS. **Curso de Design Visual**. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/comgrad-dsg/cursos/design-visual/>. Acesso em: 4 jul. 2024.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. **Definition of Industrial Design**. Disponível em: <https://wdo.org/about/definition/>. Acesso em: 15 abr. 2024.

WORLD DESIGN ORGANIZATION. **History**. Disponível em: <https://wdo.org/about/history/>. Acesso em: 9 jun. 2024.