

Mas afinal, o que é Design?

Daniel Quintana Sperb – Desenhista Industrial

Muitas são as discussões com referência a terminologia correta para definir o design, uma vez que esta profissão teve início no Brasil por volta da década de 50 com as primeiras escolas de desenho industrial, porém, devido a questões legais que impediam a utilização de terminologias inglesas como o design, por exemplo, estas passaram a adotar a nomenclatura “desenho industrial”.

Atualmente no Brasil encontram-se, tanto cursos de graduação em desenho industrial, como cursos de graduação em design, sendo que o profissional formado em design recebe o nome de designer e o profissional formado em desenho industrial recebe o nome de desenhista industrial.

Em resumo, o termo design possui o mesmo significado do termo desenho industrial, ou seja, projeto, reflexão, significa atuar em todas as fases de desenvolvimento do produto com intuito de reduzir, além dos custos de fabricação, o impacto ambiental potencializando as características funcionais e estéticas dos mesmos.

Já faz alguns anos que as empresas deixaram de competir apenas por preço e qualidade, atualmente o posicionamento estratégico de uma empresa perpassa pelo termo design, seja pela sua comunicação visual seja pelo seu produto.

“Coincidentemente” as empresas líderes em seus segmentos são aquelas que fazem uso do design no processo de gestão de seus produtos, oferecendo redução no custo de produção, qualidade e inovação.

Quando observamos a beleza de determinado produto, seja ele qual for, costumamos fazer referência ao seu “design”, porém este termo representa bem mais do que agregados estéticos design significa projeto, planejamento, criatividade e organização metodológica.

Infelizmente é freqüente encontrar profissionais de áreas correlatas se intitulando “designers”, uma vez que é necessário ser graduado ou pós-graduado em uma escola de design ou desenho industrial para obter tal título. Assim sendo deixo um questionamento, estes mesmos profissionais que se valem desta terminologia inglesa, o fariam se o termo adotado em nosso país fosse “desenhista industrial”?

Quando surgiu o design?

O design surgiu simultaneamente com a Revolução Industrial e sua primeira manifestação data de 1920 na Alemanha com o surgimento de uma escola chamada Bauhaus que pregava a castração de ornamentos, a simplicidade formal, a forma aliada a função. “Ornamento é crime”, decretou certa vez Peter Behrens em contraponto as formas desnecessárias.

A segunda fase marcante do design ocorreu nos anos 50 com os avanços tecnológicos da segunda guerra mundial, pois se percebeu a necessidade de produtos mais eficientes com custo reduzido, época em que ocorreu a popularização dos eletrodomésticos.

Boa parte das transformações no mundo do design resulta do avanço tecnológico, pois foi por meio da computação gráfica que se tornou possível simular virtualmente o funcionamento de máquinas complexas e até mesmo usar técnicas de prototipagem rápida com o auxílio do computador.

Com o avanço tecnológico também foi possível dar vida a personagens provenientes de grandes sucessos do cinema como: O Parque dos Dinossauros, Harry Potter, Matrix, Senhor dos Anéis e tantos outros.

Segundo o responsável pelo setor de design da General Motors do Brasil, “Sem a evolução da computação gráfica dos anos 90, não seria possível construir os elegantes faróis atuais sem perda de intensidade na transmissão da luz”.

Design é uma profissão regulamentada?

O assunto entrou em pauta mais uma vez com a tramitação do projeto de lei 2.621/03, que regulamenta o exercício profissional de desenhista Industrial e dá providências. Apresentado em plenário no dia 27/11/2003 pelo deputado Eduardo Paes (PSDB-RJ), o projeto está tramitando na Comissão de Educação e Constituição da Câmara dos Deputados.

O parágrafo único desse artigo reforça o caráter da profissão: “Em Desenho Industrial, o projeto é o meio pelo qual o profissional, equacionando dados de natureza ergonômica, tecnológica, econômica, social e estética responde concreta e racionalmente as necessidades do usuário”.

Ou seja, não se trata de garantir reserva de mercado para sujeitos criativos, mas de regulamentar a atividade profissional de pessoas com formação acadêmica compatível com as exigências de uma sociedade cada vez mais complexa.

É extremamente importante para a sociedade brasileira que o Desenho Industrial, que passou a responder pelo nome de Design, tenha um conjunto de normas legais que garantam a sua prática de forma legítima e responsável.

Com muita propriedade, o Professor Julio Carlos de Souza questiona a quem de direito cabe realizar projetos de sinalização urbana (dos quais por vezes somos excluídos por não termos o registro no CREA) de forma responsável, no sentido de que profissionais devem responder pelos seus atos. Uma embalagem, por exemplo, mais que um “ato criativo” é uma interface entre um usuário e um produto. Se for mal desenhada, ela pode fracassar no seu papel e as consequências poderão ser graves (para o usuário, para o fabricante e para a sociedade).

Acredito que está próximo o dia em que nossa sociedade poderá legitimar uma atividade profissional que contribui para que não ocorram erros médicos em função de embalagens mal desenhadas e ambientes de trabalho estressantes, que se responsabilize por projetos de ambientes evitando que as pessoas entrem em filas erradas, ou tomem caminhos equivocados, pois a sinalização foi adequadamente projetada, considerando aspectos perceptuais, cognitivos e culturais do processamento de informação, que sejam minimizados os acidentes domésticos devido à falta de instrução e desenho inadequado no projeto dos produtos, Designer não é apenas um sujeito criativo.

O que faz o designer?

Entre as diversas atribuições legais do designer, estão os projetos de produtos como automóveis, jóias, móveis, eletrodomésticos, ambientes e sinalização, postos de trabalho, interfaces gráficas como as de telefones celulares e aparelhos de dvd, manuais de instruções de produtos, identidades visuais de empresas, sites entre outras.

Atualmente a indústria do cinema tem sido uma fiel consumidora das atribuições dos designers e programadores, ao ponto que uma produção como “Senhor dos Anéis”, por exemplo, passou por árduo processo de pesquisa e desenho para criação de seus personagens, vestimentas, iluminação, cenários, bem como os fantásticos efeitos especiais.

As atribuições legais do design podem ser conferidas na íntegra pelo Projeto de Lei 2.621/03 disponibilizado no portal Rede Design Brasil endereço eletrônico: <http://www.designbrasil.org.br>.

É extremamente contraditório que esta importante atividade profissional não esteja legalizada, pois perante os exemplos acima, fica comprovada a carência projetual no meio em que vivemos.

Costumo defender a posição de que a principal virtude do designer é trabalhar com ergonomia, ciência que significa adaptação de máquinas, ambientes e sistemas ao homem.

Quantas pessoas, antes de usar determinado aparelho eletrônico, lêem o manual de instruções? Mas de quem é a culpa? Do consumidor? Não, a culpa é da empresa que não possui um profissional capacitado para desenvolver estas importantes peças gráficas, pois alarmantes são os registros de acidentes domésticos com mortes devido ao uso inadequado de produtos.

A ergonomia é uma ciência que tem como principal virtude o levantamento de dados baseado em árduo processo de pesquisa focada nas necessidades do usuário, para que, só após, sejam elaboradas os projetos e planos de ação.

O meio metal mecânico é um triste exemplo que comprova a carência de projetos bem elaborados, uma vez que muitos são os registros de acidentes e incidentes de trabalho relacionados aos implementos agrícolas.

É constrangedor ouvir profissionais de áreas correlatas com visões limitadas e às vezes distorcidas de ergonomia, dizendo que fazem uso da mesma ao projetar mesas com alturas proporcionais a cadeiras. A complexidade da ergonomia pode ser comprovada pelos projetos para implantação de cursos de graduação desta ciência em nosso país.

Esta lacuna condicionada pelo nosso atraso enquanto nação resulta em um desvio de atribuições de profissionais provenientes de áreas correlatas como à arquitetura e a publicidade, uma vez que estas entram em choque com relação a algumas atribuições dos designers.

Muitos arquitetos desenvolvem projetos de móveis sem o devido conhecimento ergonômico, uma vez esta importante ciência não possui ênfase na matriz curricular dos cursos de arquitetura ao tempo que Designers possuem conhecimentos avançados em ergonomia por meio de processos físicos e cognitivos.

Da mesma forma que algumas atribuições profissionais do designer de produto entram em conflito com as do arquiteto, as atribuições profissionais do publicitário também colidem com as do designer gráfico, a diferença é que o publicitário possui maior domínio com referencia ao plano de marketing, o que faz do design (Responsável pela elaboração de peças gráficas) uma ferramenta em determinadas fases do projeto de marketing.

Em grandes empresas como a Multibras (Cônsul / Brastemp), os designers de produto trabalham diretamente com o setor de engenharia e marketing, assim como nas grandes agências de design, como a Mdesign (Presta consultoria para empresas como Nestlé e Johnson & Johnson), por exemplo, os designers gráficos trabalham em equipe com publicitários e designers de produtos.

Qual o reflexo do design na indústria?

De acordo com Peter Drucker (1994) “Há apenas duas funções importantes em negócios: marketing e inovação; todo o resto é custo.” Para que uma empresa seja inovadora é necessário que possua uma equipe interdisciplinar, envolvendo marketing, desenvolvimento de produtos e engenharia de produção, onde serão geradas as idéias que, posteriormente, serão transformadas em especificação de projeto, para orientar o desenvolvimento e dirigir o controle.

Segundo Smith (1991), pesquisas comprovam que, de 70% a 90% dos custos do ciclo de vida do produto já estão comprometidos com as decisões tomadas até o final do projeto do produto, ou seja, o projeto conceitual de um produto deve ser bem elaborado de início, para evitar os elevados custos de modificações em estágios avançados do desenvolvimento. Cerca de 40% de todos os problemas de qualidade podem ser associados a projetos deficientes.

Os dados acima comprovam que disciplinas como Metodologia do Projeto e Ergonomia, ministradas nos cursos de graduação em design, são de suma importância, pois pregam o investimento em pesquisa e não em readequações projetuais por meio de erro e acerto.

Uma pesquisa realizada pela Confederação Nacional da Indústria (CNI) evidencia que 68% das empresas de pequeno porte ampliaram suas vendas após introduzir técnicas de desenho em seu processo de gestão. A mesma pesquisa evidenciou uma queda de 45 % nos custos produtivos de micro-empresas que agregaram valor estético e funcional aos seus produtos, ou seja, design não é supérfluo, é vital!

Considerações finais

O Designer possui conhecimentos cada vez mais técnicos e precisos que aperfeiçoam seu processo de concepção de novos produtos.

Em uma área onde existem profissionais sem a qualificação necessária para elaborar projetos de produtos, o designer vai assumindo seu espaço no mercado de trabalho por meio do embasamento prático e teórico fundamentado em metodologias de projeto e conhecimentos avançados em ergonomia.

Investir em um Designer significa buscar o horizonte, significa que a empresa possui interesse em qualificar seu produto por meio de princípios tanto ergonômicos como de estilo.

As questões abordadas ao decorrer deste artigo evidenciam, não só a importância do designer para as empresas, mas também importância da qualificação do mesmo por meio da metodologia projetual, pois ao fazer uso desta ferramenta que o diferencia dos demais profissionais da área, a criatividade aliada à organização metodológica, ele deixa de, apenas fazer parte do processo e passa a compreender o sistema como um todo, podendo interagir com todas as fases do processo.

As empresas cada vez mais investem em pesquisa e desenvolvimento, valorizando especialistas, mestres e doutores que concentram o conhecimento em seus anos de dedicação e empenho na busca da qualificação profissional.

A responsabilidade das instituições de ensino superior em design é cada vez maior em função da necessidade de mudança do pensamento antiempreendedor que vaga nos corredores e salas de aula de muitos cursos superiores, pois o ingresso do Designer nas empresas não deve ser visto pelos alunos de Design como o mais importante caminho a ser seguido e sim como apenas uma opção dentre as várias possibilidades que o aguardam na carreira profissional.

O mundo vive a mais radical transformação já percebida em toda história da humanidade, a natureza se manifesta impiedosa em resposta aos nossos atos, a nossa própria existência está ameaçada, justamente pelo mesmo motivo que é causador da nossa cegueira, que é a deficiência de relacionar os acontecimentos de maneira holística, vemos o mundo como se fosse um relógio, repleto de mecanismos independentes.

Muitos profissionais engarrafam seus ideais em ritos, se tornam especialistas em pequenos mundos, se convertem em mestres em legitimar ilusões e doutores na arte de fracionar conhecimentos, estão imersos em um mar revolto de falsos sentimentos de auto-suficiência, acreditam que sabem, sem nem mesmo saber que não sabem, porém, o designer não tem este direito, pois optou por ser um agente de transformação da sociedade.

Daniel Quintana Sperb é Desenhista Industrial e Mestre em Engenharia de Produção na Área de Tecnologia da Informação pela Universidade Federal de Santa Maria - UFSM, Coordenador e Professor do Curso de Graduação em Design da Universidade Luterana do Brasil - ULBRA Campus Carazinho e Consultor do Sebrae.

Além de desenvolver projetos de produtos voltados para pessoas com necessidades especiais, o Professor Sperb é pesquisador na Área de Ergonomia e possui grande volume de artigos publicados nos mais significativos Eventos nacionais e internacionais de ergonomia e design.