

Proposta para um *Design* na Universidade Federal de Juiz de Fora

Proposal for a Design for the Federal University of Juiz de Fora

*DSc. Adlai Ralph Detoni, DSc. José A. Aravena Reyes, DSc. Mauricio L. Aguilar Molina,
DSc. Waldyr Azevedo Junior - Universidade Federal de Juiz de Fora*

Resumo

Este texto apresenta um conjunto de idéias fundamentais para se pensar o *design* dentro de um contexto acadêmico, em particular da Universidade Federal de Juiz de Fora. O *design* é abordado através de conceitos vizinhos como o projetar, a fim de defini-lo como um conjunto amplo que envolve diversas realizações do ser humano. Tal conjunto se funda em um projetar ontológico, o qual inverte o sentido da globalização homogeneizante ao desvelar sua conotação política e social; entre outras coisas, tal abrangência deve ser promovida mediante um enfoque pedagógico teórico-prático e interdisciplinar.

Abstract

This text presents a group of fundamental ideas aiming to think the concept of *design* within an academic context, in particular of the Federal University of Juiz de Fora. *Design* is approached through surrounding concepts such as projecting, in order to define it as a wide group that involves several realizations of the human being. Such group is founded in an ontological *designing*, which inverts the sense of the homogenizing globalization in revealing its political and social connotation; among other things, such inclusion should be promoted by using an interdisciplinary and both theoretical and practical pedagogical model.

Palavras-Chave

Design, Teoria do Design, Filosofia do Design, Design Juizforano

Key-words

Design, Design Theory, Philosophy of Design, Juiz de Fora's Design

Introdução

Falar de *design* nunca foi uma tarefa fácil. Nem mesmo as definições utilizadas nas diretrizes curriculares oficiais dos cursos de graduação em *design* no Brasil conseguem exprimir seu sentido sem recorrer a circularidades ou ambigüidades típicas da área. Por exemplo, segundo tais diretrizes, devemos entender o *design* como uma atividade de caráter projetual, pois o *designer* é definido como um profissional que se ocupa do projeto de sistemas de informações visuais, objetos e sistemas de objetos [1].

Mas o que deve ser entendido por atividade projetual? Ou, melhor ainda, o que deve ser entendido por projeto nesse contexto? As diretrizes curriculares para o *design* não apresentam de forma explícita o significado desses termos e esta indefinição acarreta interpretações que têm desdobramentos diretos sobre as propostas curriculares.

Além de definições, para se falar de *design* falta também uma filosofia que permita dar conta de todas as particularidades de uma experiência contínua no tempo e no espaço, tão difícil de desmembrar, que qualquer explicação parece incompleta. É talvez por este motivo que as inúmeras explicações que aparecem na literatura, tais como as compiladas por Hubka e Eder [2] surgem como um recorte arbitrário do universo possível das suas significações.

A intenção deste texto é abordar o *design* através dos conceitos vizinhos do *design*-ar, com o intuito de elaborar uma referência para a ação do *design* no âmbito da Universidade Federal de Juiz de Fora. Este texto é também o resultado de convergências e encontros, de pessoas e pensamentos, e não simplesmente um exercício puro de proposição de um tema.

Durante os últimos anos, os autores vêm se dedicando a construir os fundamentos para o *design* na região e, para tal, não procuram por definições externas já existentes de *design* como ponto de partida; ao invés disso, esforçam-se para explicar mediante os seus feitos e realizações, que convergem nos seus mais fundamentados significados, o que é *design*. Por este motivo, o *design* é caracterizado aqui como uma coisa própria do fazer de cada um e não apenas como uma coisa externa ou como uma verdade absoluta. Em outras palavras, todos que produzem algo e o fazem também numa transcendência do simplesmente feito – ou seja, aqueles que refletem de alguma maneira sobre o feito - elevam esse algo para o nível de uma produção que indica invariantes comuns com outros algos.

Nesse sentido, fazer, produzir ou criar têm alguma coisa em comum na vida daqueles que produzem, e que se resgata e se manifesta pela busca do *design*, e nele não se encontram conceitos fechados nem excludentes, senão que se encontram aberturas e amplos domínios de significados que se entrelaçam e o revelam.

Sempre que há preocupação com o feito, a atenção se dirige ao *como* e ao *porquê* do feito e também, por uma seqüência quase espontânea, dirige-se ao *por quem* foi feito, surgindo assim categorias que aprimoram o sentido do humano subjacente a qualquer produção.

O *design* encontra no feito, sentido para diversos modos de produção humana, porém seria prematuro, nesta altura do texto (e das discussões já realizadas), dizer que o *design* é uma (*supra*) categoria do fazer dos homens. Percebe-se que é possível tecer um discurso capaz de abranger um

grande grupo de realizações que transbordam limites disciplinares e se misturam sobre a tutela do ser ou fazer humano.

Assim, o *design*, mais que objeto de alguma ciência específica, constitui uma abrangência maior que as definições restritas comumente achadas no cotidiano, de modo que o desafio passa então a ser abordar essa abrangência e fazê-lo de maneira tal que não se perca numa amplidão obscura, confundindo o discurso, pois o *design* é também um discurso e, nesse sentido, a idéia do *design* é um modo de organizar e articular as compreensões de alguns sujeitos sobre um grupo de realizações. Por tal motivo o *design* pode ser entendido e estudado como um discurso historicamente datado e socialmente construído.

O que é *Design*?

A língua portuguesa não é pródiga para oferecer uma boa tradução para esse termo cuja origem recente está no inglês. O termo *design* possui inúmeras conotações na língua portuguesa, mostrando que seu significado é mais amplo que o termo *desenho*, a sua tradução direta para o português e como se está acostumado a compreendê-lo, e mais amplo que o termo *projeto*, a sua tradução instrumental, utilizada em alguns contextos.

Vários entendimentos e definições da literatura permitem evidenciar a imbricação entre estes dois termos, entre eles a própria definição do documento Diretrizes Curriculares Nacionais para Cursos de Design [1].

Design relaciona a palavra *signo*, tanto do latim (*signum* - que deu origem a significado, significação etc.) quanto do grego (*secnon* - extrair, separar, tirar de, dividir), com a preposição ablativa do latim *de*. Em *conseqüência*, *DE + SIGN* significa *falar conforme o signo, de acordo com o signo* [3, 4]. Assim, *design* envolve uma operação crítica sobre as atividades do signo; envolve também o repertório do intérprete que elabora determinada visão de objetos atualizada no signo. Mas esse falar não é um falar vago e sem objetivos: *design* pode também ser entendido como “*um modo holístico de solução de problemas*” [5]. Em termos mais específicos, *design industrial* pode ser entendido como uma atividade criativa cujo objetivo é determinar as qualidades formais dos objetos produzidos pela indústria [6]. Por qualidades formais entende-se não somente características externas, mas principalmente aquelas relações funcionais e estruturais que convertem um objeto em uma unidade coerente - seja do ponto de vista de quem o produz, seja do ponto de vista do usuário final. O *design industrial* pode também ser entendido como uma tentativa no sentido de melhorar a cultura material em termos funcionais e estéticos, usando de maneira racional e econômica os recursos disponíveis em forma de maquinaria, processos e materiais. Desta maneira, constitui parte intrínseca da tecnologia [7] ou, indo além da cultura técnica, o *design* pode ser visto fundamentalmente como um instrumento para melhorar a qualidade de vida [8].

Todas estas definições parecem convergir nos seus significados, porém em muitos textos científicos, onde também se utiliza o termo *engineering design*, quer-se representar todo o processo intelectual da resolução dos problemas que enfrentam os engenheiros, o que abre mais ainda o espaço das suas significações. Por exemplo, a utilização do termo *design* em engenharia acarreta algumas variantes: ora em algumas situações destaca toda a criatividade necessária para a resolução de problemas, mas outras vezes refere-se a processos, caminhos muitos bem definidos, pragmáticos e

sistemáticos. *Mechanical Design*, *Interface Design* e *Computer-Aided Design* são outros termos que se inscrevem entre a criação, de um lado, e o planejamento e a execução, de outro. Um exemplo singular é o termo *Systems Design*, que representa a modelagem conceitual e o trabalho intelectual realizado sobre hierarquias de abstrações.

Em engenharia não se fala de *design* e sim de *projeto*, porém, quando se fala de projeto, o termo empreendimento, que na língua portuguesa não enfatiza aspectos criativos senão tão-somente o trabalho de organização e planejamento para a realização de uma obra, parece mais próximo do significado dado ao termo em inglês *project* do que ao termo *design*. Ora, em muitos lugares as atividades de planejamento e organização de um dado empreendimento são colocadas sob os rótulos em inglês *design management* e/ou *project management*.

Por outro lado, o termo *design* industrial, aparentemente dentro do escopo da engenharia industrial, porém mais vinculado à preocupação estética e cultural de um produto, muitas vezes é colocado como uma parte de um processo que objetiva a oferta de produtos. Assim *design* industrial é parte do conceito de *product development and design*, que atualmente se ergue sobre o uso de técnicas para a engenharia simultânea [9] e de paradigmas integracionistas como o *extended product* [10].

A relação entre estes dois termos (*projeto* e *design*) é muito mais complexa do que parece, pois embora às vezes signifiquem ou caracterizem a mesma coisa, outras vezes são intencionalmente diferenciadas, ora ambos termos nada têm de excludentes nem de hierárquicos, pois ambos podem ser entendidos como representando diferentes estados de espírito.

Segundo Vidal [4], a palavra *design*, tem a sua origem na palavra do francês antigo *desseing*. No século XIV foi utilizada para significar plano, esquema, propósito, porém, no século XVI já significava o plano para um trabalho de arte. O verbo em inglês (*to design*) surge só no século XVI-XVII e serve para indicar, entre outros, *designar*, *intencionar*, *delinear*, *debuxar*. A origem de todas estas significações está na palavra em latim *designo* (para a qual Vidal dedica uma extensa análise), mas é na sua origem italiana *disegno* que, no início do século XV, se cristaliza a palavra francesa *dessein*, passando assim a ser sinônimo de palavras como *empresa*, *plano*, *projeto* e *intenção*.

O aspecto mais interessante da análise de Vidal se relaciona com a forma como a palavra latina *designo*, cujo radical é *design-*, teria adquirido a sua origem da palavra do latim *signu* (sinal):

“Na divisão e no estudo morfológico da palavra latina de-sig-no chamou-nos, contudo, a atenção a sílaba “sin”. Esta nos remetia, imediatamente, à décima oitava letra do alfabeto grego – Ó (sigma) – que, por sua vez derivada do “sin” fenício que indica a consonante sibilante, por extensão significa sinal. Mas se esta significa o silabante, o “signal”, por que, então o Ó tinha como pictograma seminal uma montanha? Vai ver que por causa do monte Sinai?!

... Há nesse maciço três montanhas principais que já foram representadas por um pictograma (uma linha quebrada) e um logograma (3 ovais). Uma dessas montanhas, a montanha da Lei, é a mais importante, pois foi lá que Deus desenhou, escreveu e Moisés glifou e promulgou os Dez Mandamentos.

É possível, então, dizer que o pictograma sumério para monte tenha originado o pictograma fenício para montanha e estes, por sua vez, girou 90 graus para formar a letra “sin” fenícia e, depois, formar a sibilante do sigma grego, o sinal do *disegno* latino e, por fim, o signo do desenho português e de tantas outras línguas espalhadas pelo mundo fora.”

Boutinet [11], também faz uma referência à relação entre projeto e *design* mediante a palavra *desígnio*:

“...este último [*desígnio*] deriva do italiano *disegno*, ele próprio proveniente do latim *disegnare*; no século XVI, [as palavras francesas] *desing* e *pourject* possuíam sentidos muito próximos de imagem lançada antecipadamente. Estes dois sentidos, vizinhos de *desígnio* interiorizado e desenho exteriorizado, encontram-se confundidos no italiano *disegno*, tal como no inglês *design*.”

É possível ver que a amplitude de significações do *design* leva às mais variadas áreas de aplicação: *design* de novos materiais, *design* gráfico, *design* de informação, *design* de sistemas computacionais, *design* de moda, ou mesmo *design* educacional ou didático, como apresentado em alguns textos [12, 13]. Enfim, fazendo uma análise aprofundada, chega-se ao entendimento de que muitas das atividades que envolvem o fazer, e com isso praticamente o viver, estão relacionadas com o *design*.

Ao acompanhar o trabalho de um carnavalesco, por exemplo, percebe-se em sua obra um conjunto afim de realizações materiais, estéticas, sócio-psicológicas e políticas. Se alguém disser que ele é um *designer*, então o conceito de *design* é promovido desde já a um outro patamar de compreensão, muito mais amplo e que, na sua abrangência, vai envolvendo o fazer dos homens.

Este é o novo patamar de referência do *design* que se propõe para a Universidade Federal de Juiz de Fora: *a ampla vivência do fazer do design juizforano*; esta abrangência ou abertura constitui o ponto de partida para o trabalho futuro e, nesse sentido, o *design* se funde num signo e num projeto, com uma operacionalidade e com uma intencionalidade.

No entanto, não é pelo fato de se orientar à experiência concreta e ampla do *design-ar* que se deve entender esta proposta de entendimento como uma abstração meramente vaga. Se, por um lado, não cabe toda a idéia do *design* na materialidade de seus objetos, por outro, ele (o *design*) só adquire significado na direção destes. Materialidade tem também aqui um significado mais amplo: não se restringe a aparições físicas, uma vez que idéias políticas, por exemplo, também podem se constituir em *design*, pela sua intencionalidade. A “materialidade” do *design* nesse caso passa a ser o modo de realização da idéia política.

Ao se prestar atenção em tantos projetos políticos, é possível perceber um *design* que interessa para o *hoje*, o *aqui* e o *agora*: um *design* para atender às necessidades de uma sociedade que olha preocupada para o seu futuro. Porém, esse *design* não é percebido necessariamente pela maioria da sociedade; na experiência do coletivo, o vivido não reflete nem categoriza: simplesmente realiza.

O *design* é a forma de fazer que as mudanças aconteçam, mas com frequência ele é restrito ao contexto da estética, da criação da forma ou de aspectos técnicos, obscurecendo o seu caráter antecipatório, da construção do futuro de toda uma sociedade.

O *design juizforano* visa usar a abrangência do termo *design* para ir além da realização; aqui se pretende caminhar para o *que*, o *quem* e o *porquê* dessa intencionalidade ou dessa antecipação: de onde o *ser*¹ extrai o projeto que o realiza? Esta pergunta se dirige ao próprio signo e também é o seu fundamento, pois da mesma forma que a existência é o modo de realização do projeto do *ser*, o signo operacionaliza o projeto. Em outras palavras, existência e linguagem estão unidos e são contemporâneos. A partir desta perspectiva, os questionamentos anteriores consideram-se essenciais para que o discurso do *design juizforano* realize seu próprio percurso.

¹ No sentido ontológico, o *ser* do ser humano

Design e Globalização

Movimentando-se em toda a abrangência que envolve o seu caráter antecipatório, todas as possibilidades de que algum objeto seja ele mesmo através do *design* são também realizações potenciais de um *ser* em constante projeto, que vai intencionalmente ao encontro de um devir, para ultrapassar -mediante tal objeto- o limite do simplesmente subsistente.

Esse devir anuncia os outros *seres* como parte. Quer dizer, os outros são elementos desse devir, sem que se possa fazer nada em relação ao fato de eles existirem ou não. O *design* lança o *designer* no mundo e com isso, ele se defronta com uma situação concreta, que abre um conjunto finito de opções onde ele pode produzir seus atos. Incluído no mundo, o *designer* fica preso às suas próprias possibilidades: àquelas que são realizáveis. Assim, o *designer* está entregue ao condicionamento do mundo ali fora; mesmo quando amparado pelas metodologias que servem para dar garantias de êxito, as possibilidades que se abrem a través dos métodos são somente possibilidades: elas podem ser concretizadas ou não. A liberdade de escolher entre alguma das possibilidades concretas que o mundo oferece como um todo é finita e condicionante (mas não determinante) para o futuro do objeto *design-ado* (*designed*).

Neste sentido, o mundo relevante de escolhas para o *design* se vê circunstancialmente revestido hoje do discurso e da prática da globalização. Permite-se até uma análise na qual é possível ver que fortes características da globalização se encontraram primeiro nos movimentos de *design*, notadamente quando a produção em série se deparara com a complexidade do sistema *indústria-mercado-consumidor*.

Por outro lado, seguindo as categorias de uma outra globalização, tais como as que são colocadas por Santos [14], percebe-se que nelas também o *design* se emprega como instrumento: na valorização das micro-culturas, no enfoque local que se defronta e avança sobre a tentativa de um pensamento global único, na convergência de todos os meios e conhecimentos disponíveis numa realocação que subverte uma intencionada submissão. Assim, o *design* serve como instrumento de libertação que informa ao mundo globalizado do brasileiro local: o *design* global é o *design* regional que se projeta para o globo – é como uma antropofagia com uso dos talheres tecnológicos mais avançados - entre outras maneiras de manifestação.

Hoje em dia, o *design* é uma questão de sobrevivência perante os grandes desafios que pressupõe a modernidade (ou a pós-modernidade); é uma forma de se construir uma identidade cultural num mundo crescentemente impactado pela globalização homogeneizante.

Isso quer dizer que fazer *design* não é necessariamente uma atividade que tenha que buscar seus predicados numa universalidade com determinações globais; o objeto de um grupo de *design* deve estar no seu campo de vivência e a grandeza do trabalho será levá-lo a uma universalização, e não essa a ele. Dirigir-se a uma universalização corresponde a criar cultura, convencer mais e mais pessoas da importância do *design* desde a perspectiva cultural, econômica, política e social, o talvez tornar inteligível uma idéia de mundo.

É por isto que o *design juizforano* coloca como objetivo central elevar o *design* regional ao patamar de exportabilidade que a globalização prega e, para tal, precisa-se de um *design* que amenize os principais problemas sociais regionais, tais como desemprego, exclusão social, poluição ambiental, esgotamento de recursos naturais e crise energética. É preciso construir um futuro sustentável através do *design*, como já é colocado por alguns movimentos globais tais como *Design for the World* [15].

Design, Cultura e Educação

Segundo Vitta [16], no entorno no qual se situa o *design*, os objetos são produzidos, distribuídos e usados em uma cadeia de manifestações do humano, em que o *design* se abre para um complexo universo de disciplinas, fenômenos, conhecimentos, instrumentos analíticos, filosofias, e que precisa ser enfrentado para dar conta do contexto socioeconômico no qual se inserem esses objetos. Esse complexo conjunto de assuntos permite fazer várias leituras a partir de vários pontos de vista dos processos que se instauram, inclusive a visão do consumidor. Com isto, o *design* pode ser entendido como sendo parte de múltiplos processos com o que não poderia ser simplesmente atribuído à obra de *designers*. Bucciarelli [17] alerta que o *design* é um processo social que envolve todos os membros de uma dada organização, e mais ainda, que só aí pode estar e não na materialidade das coisas, e mais ainda, que possui uma linguagem [18].

Vitta chama também a atenção para a questão da materialidade, que na cadeia citada ganha nuances surrealistas que a arrancam de seu purismo e a jogam numa rede de significações, podendo-se confirmar a idéia de que todo objeto é maior que si próprio. A amplitude significativa do *design* conduz a superar a idéia de entender o objeto como sendo produzido para satisfazer uma demanda específica. Isto é, relativiza a pré-atribuição de valores por parte de quem produz mediante a atribuição de valores (significações) sociais que tornam o objeto um objeto social. A transposição dos limites disciplinares tradicionais permite vislumbrar um sentido eminente para o *design*: o cultural.

Desfaz-se assim o entendimento do *design* como sendo uma caixa preta -a obra do psiquismo puro de um artista, de um projetista ou de um desenhista- ou mesmo a idéia do *design* como sendo uma cadeia de produção sincronizada em uma história determinada. A obra não está completa; a cada novo contato dela com o homem, uma nova abertura para sua realização se manifesta. Nunca se chega a um projetado transcendental, pois sempre se está em projeto: o que para uns é fim para outros é início da criação, tal como o texto derrideano [19].

A imagem clássica do artista-produtor que expõe seu objeto para o gozo e o juízo de valores de espectadores alheios quebra-se, pois o espectador está desde sempre, na originalidade da criação, buscando uma identificação cultural na qual se reconhece como indivíduo cultural. O *design* não pode ser procurado somente no produto ou na reflexão abstrata dele, senão no *como* o objeto é reconhecido e *porquê* é assim reconhecido, de modo que seja possível desvelar todos as nuances culturais do processo criativo e político.

O *design* pode ser visto como um movimento - no sentido de uma dialética - que sai abarcando vários aspectos e não se contenta em ser apenas uma determinação específica (técnica, artística etc.). Portanto, uma educação em *design* deve dirigir-se ao mundo da produção de objetos e de todos os elementos que permitem esta produção. Portanto, cuidar das variantes que estruturam o discurso do *design* não significa sair do concreto para entrar no abstrato; educar para o *design* deve ter um alto grau de atenção para o pragmatismo.

A partir do ponto de vista da educação, o que seria então produzir *design*? Será que é possível produzir um *designer*? O que podemos projetar de um *designer* se o próprio processo do *design* se manifesta em um fazer de diversas formas e de tempos aleatórios?

Sem dúvida que no nível acadêmico o *design* deve ganhar o campo teórico. Esse é o espírito da pedagogia. Educados pela história clássica dos gregos, vê-se que o espírito pedagógico pertence à essência de um povo. Os gregos apresentaram a *teoria*, mas por outro lado, tiveram um

sentido eminentemente prático na sua produção sociocultural. Em suma, em sua pedagogia, o *design* traz à tona uma clara relação entre o *fazer* e o *refletir*, fato já apresentado por Schön [12] na sua proposta pedagógica da “reflexão na ação”.

Em “*The Idea of Design*” [20], Margolin e Buchanan organizam idéias que também confluem para dar ao *design* um status crítico e teórico. Uma das características dessa intenção é o abandono da visão centrada apenas no objeto (como aconteceu, por exemplo, com Walter Gropius² na primeira metade do século passado) e a extensão dos estudos para considerar os diversos contextos do *design*. O panorama sócio-político-econômico constitui assim a cultura do objeto; Margolin e Buchanan afirmam ser possível pensar em uma história do *design* e a “disciplinarização” do seu saber, o que ajudaria na sua compreensão. Somam-se outros pesquisadores do *design* também nesta tarefa como são Penny Sparke [21] e Peter Butenschon [22]. Para essa história devem ser vistos dois aspectos (e complicantes): a pluralização dos pontos de vista e a busca de um arrazoado sobre o mar semântico que se abre quando se fala de *design*.

O *design juizforano* compartilha da intenção de fundamentar o discurso do *design* sem abandonar a arena do concretamente vivido – de modo a não deixar que uma teoria esmague a prática do *design*. Portanto, assume uma corrente filosófica que permite explorar esta simbiose sem apelar às freqüentes contradições encontradas na literatura. A *análise fenomenológica* é por essência o solo de argumentação para este novo *design*: a partir da fenomenologia [23] é que será explicado, entendido e ensinado o *design juizforano*. Este retorno às coisas mesmas não é dirigido aos instrumentos do *design* como apresentado por Coyne [24], senão ao próprio *design-ar* como existencial ou categoria da existência[25].

Um *Design* para a UFJF e Juiz de Fora

A materialização desta proposta para um esforço acadêmico de *design juizforano* pressupõe o estabelecimento de uma parceria múltipla, a fim de formar *designers* com uma visão holística. Essa parceria deve permear todos os cantos do fazer universitário ligados ao *design*, a fim de fazer da interdisciplina, mais do que um simples discurso, uma possibilidade concreta: uma abertura ao diálogo universitário instrumental. É necessária também uma parceria com pesquisadores em tecnologia, em linguagem, em psicologia, em história da arte, em administração e também com setores da comunidade ligados ao *design*. Em outras palavras, essa conjunção aponta para a necessidade de um núcleo de pessoas incumbidas de estudar processos e produtos - nos seus sentidos mais amplos - sob o prisma do aperfeiçoamento de suas qualidades voltadas para o usuário, sejam estéticas, ergonômicas, econômicas, sociais ou ambientais - aqui perpassando o sentido cultural e político, pois todo *design* é veículo de intenções.

Esta proposta surge no seio da Universidade Federal de Juiz de Fora, com seus objetos à mão - isto é, Juiz de Fora não é apenas uma quimera e, historicamente, ela apresenta seus conteúdos em *design*; eles estão sempre aí, inquietantes, à espera de uma re-transformação e de uma estilização. No entanto, as condições sociais, políticas, econômicas e culturais dessa situação histórico-geográfica não permitirão que se produza nada além de suas possibilidades e aberturas; o texto - *o tecido* - de um grupo de *design* se produz a partir do contexto em que se insere o grupo, e só nesta base ele pode partir

2 Walter Gropius, fundador da Escola de *Design* Bauhaus em 1919, na Alemanha.

para transformações e aberturas. É nas possibilidades que se encontram os caminhos para uma atuação em *design*, possibilidades tais como a poesia, os móveis, o teatro, as malhas, o transporte, a cidade (lazer e cultura), as escolas, a política e a indústria, todas as quais se encontram comumente por aqui.

Historicamente sempre houve ações de *design* nos diferentes níveis e instâncias da UFJF: a partir de momentos individuais, integrantes da UFJF pensaram a sua imagem - a imagem de seus cursos, a qualidade de profissionais formados, sua atuação política na comunidade, etc. - tudo o qual contribui para compor o conjunto de possibilidades acima mencionadas. Porém, levar o *design* institucional a um patamar superior requer que essas ações sejam tomadas como objeto de investigação científica e tratamento específico. Esse trabalho deve ser diferenciado do que se refere ao simples tratamento da imagem corporativa da UFJF no cenário local.

Atingir esse patamar superior do *design* institucional requer ações além da prática cotidiana atual das pessoas da instituição. Um grupo que explicita essa intenção e trabalhe profissionalmente em concordância com esses objetivos pode facilitar a assimilação da idéia do *design* institucional pela comunidade da UFJF.

O conceito de *design* vai muito além da simples produção de belas imagens; constitui o modo de construir o futuro, o modo de fazer com que as mudanças aconteçam. Nesse sentido, não é possível deixar de observar que o *design* institucional transcende as fronteiras da UFJF; pressupõe também atuar na comunidade a fim de viabilizar as mudanças por ela almejadas.

O *design* é uma atividade interdisciplinar que envolve um amplo grupo de áreas profissionais, entre as quais *design de produto*, *design de serviços*, *design gráfico*, *design de interiores*, *design de arquitetura*, etc. A missão delas é, juntas, melhorar a qualidade de vida.

Percebe-se então que o *design* tem um espaço muito amplo, onde quer que seja, para antecipar o futuro, para se preocupar com as grandes questões que preocupam a humanidade como um todo e a região em particular, que a cada dia se surpreende com novos fatos que marcam mudanças inesperadas na direção do seu devir.

Conclusões

A proposta para o *design* juizforano no contexto da Universidade Federal de Juiz de Fora se fundamenta na própria abrangência do termo *design*: sua multiplicidade significativa, interdisciplinaridade operativa, seu status de cultura material. *Design*, é entendido a partir das composição *de + signo* e da tradução para a palavra da língua portuguesa “projeto”, de onde surgem diversas áreas de aplicação que se estendem desde o *design* industrial até o *design* didático, passando pelas mais variadas áreas de conhecimento [26]. O *design* possui um carácter antecipatório que lançam o *designer* dentro de um mundo de possibilidades realizáveis, revestidas hoje do discurso da globalização. Para o *designer* juizforano esta globalização deve servir como instrumento de libertação e universalização de um brasilismo local e não como uma busca por referências globais forâneas: o *design* deve amenizar os principais problemas sociais regionais.

Com uma orientação regional, o *design* se manifesta como objeto social que relativiza a pré-atribuição de valores de quem produz mediante a atribuição de valores de quem se relaciona com o objeto. Assim, surge um sentido cultural para o *design*, através do qual o seu próprio estudo deve

assumir um caráter crítico de modo a fundamentar novas práticas de ensino para os futuros *designers* que visem compreender a abrangência material e cultural do *design*.

O *design* para Juiz de Fora é proposto como um espaço interdisciplinar universitário, com todos os seus objetos à mão, de modo capaz de promover um núcleo de pessoas incumbidas em pensar processos e produtos nos seus sentidos mais variados, a partir das suas possibilidades e aberturas .

Adlai Ralph Detoni, Doutor em Ciências em Educação pela UNESP*

José Antonio Aravena Reyes, Doutor em Ciências em Engenharia pela COPPE/UFRJ*

Mauricio Aguilar Molina, Doutor em Ciências em Engenharia pela COPPE/UFRJ*

Waldyr Azevedo Junior, Doutor em Ciências em Engenharia pela COPPE/UFRJ*

* Professores do Departamento de Fundamentos de Projeto, Universidade Federal de Juiz de Fora, membros do Núcleo de Pesquisa em Projeto e Design –PRODESIGN– da UFJF (<http://www.ufjf.br/prodesign>).

* detoni; aravena; aguilar; waldyr@pro.ufjf.br

Bibliografia

1. SILVA, J., ZIMMER L., *Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de graduação em Direito, Ciências Econômicas, Administração, Ciências Contábeis, Turismo, Hotelaria, Secretariado Executivo, Música, Dança, Teatro e Design*, Ministério da Educação e do Esporto, Diário Oficial da União, No. 90 do 13/05/2002, Seção 1, Brasil, 2002.
2. HUBKA, V., EDER, W., *Design Science: Introduction to the Needs, Scope and Organization of Engineering Design Knowledge (Einführung in die Konstruktionswissenschaft)*, Springer-Verlag Berlin London Limited, UK, 1996.
3. FERRARA L., *A Estratégia dos Signos: Linguagem, Espaço, Ambiente Urbano*, Editora Perspectiva, São Paulo, Brasil, 1986.
4. VIDAL, L., *Desenhando: Um Panorama dos Sistemas Gráficos*, Editora da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Brasil, 1998.
5. BARROSO, E., *Gestão do Design na Empresa*, Apostila do curso, Escola de Design, Universidade de Valparaíso, 22 e 23 de Junho de 1994.
6. MALDONADO, T., *El Diseño Industrial Reconsiderado*, Editora Gustavo Gili, México, 1993.
7. BONSIEPE, G., *Las Siete Columnas del Diseño*, Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco, México, 1993
8. FIELL, P., & FIELL, C., *Design do Século XX*, Editora Taschen GmbH, Itália, 2001.

9. HARTLEY, J., *Engenharia Simultânea: um método para reduzir prazos, melhorar a qualidade e reduzir custos*, Editora Bookman, São Paulo, Brasil, 1998.
10. HIRSCH, B., *The EXPIDE Project: Extended Product in Dynamic Enterprise*, European Project Cluster supported by the European Commission, <http://www.biba.uni-bremen.de/projects/expide/>, Alemanha, última consulta em outubro de 2002.
11. BOUTINET, J., *Antropologia do Projeto*, Coleção Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget, Portugal, 1996.
12. SCHÖN, D., *O Profissional Reflexivo*, Editora Artmed, Brasil, 2000.
13. OTTO, P., *Didática do Ensino a Distância*, Editora Unisinos, Brasil, 2001.
14. SANTOS, M., *Do Pensamento Único à Cultura Universal*, Editora Record, Rio de Janeiro, Brasil, 2000.
15. BUTENSCHON, P., *Design for The World: Voluntary Design for People in Need*, <http://www.designfortheworld.org>, USA, última consulta em outubro de 2002.
16. VITTA, M., "The Meaning of Design", in: *Design Discourse*, Margolin, V., University of Chicago Press, 1989.
17. BUCCIARELLI, L., *Designing Engineers*, 3a. Edição, The MIT Press, USA, 1987.
18. BUCCIARELLI, L., *Between Thought and Object in Engineering Design*, em *Design Studies*, Vol 23, págs. 219-231, Elsevier Science Ltda., UK, 2002.
19. DERRIDA, J., *Gramatologia*, tradução Miriam Schnaiderman e Renato Janine Ribeiro, Editora Perspectiva, São Paulo, Brasil, 1973.
20. MARGOLIN, V. & BUCHANAN, R., *The Idea of Design*, Cambridge, Massachusetts; Londres, Inglaterra, The MIT Press, 1995. 3ªed., 1998.
21. SPARKE, P., *Design and Culture Revisited*, Keynote Speech at Common Ground Conference, The Society of Design Research, UK, 2002.
22. BUTENSCHON, P., *Word Apart*, Keynote Speech at Common Ground Conference, The Society of Design Research, UK, 2002.
23. DARTIGUES, A., *O que é a fenomenologia?*, Editora El Dorado, Rio de Janeiro, Brasil, 1973.
24. COYNE, P., *Design Devices: digital drawing board and the pursuit of difference*, em *Design Studies*, Vol 23, págs. 263-286, Elsevier Science Ltda., UK, 2002.
25. SPANODIUS, M., (apresentação), *Todos Nós...ninguém, um enfoque fenomenológico do social: Martin Heidegger*, Trad. Dulce Mara Critelli, São Paulo, Brasil, 1981.
26. LOVE, T., *Constructing a Coherent Cross-Disciplinary Body of Theory about designing and design: some philosophical issues*, em *Design Studies*, Vol 23, págs. 245-261, Elsevier Science Ltda., UK, 2002.