



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES**

Comunicação Visual Design

CAMILA COELHO RUBINATO

**Dsé: sobre o que o design é, noção
e plataforma de ação**

RIO DE JANEIRO
2016.2





CAMILA COELHO RUBINATO

**Ds : sobre o que o design  , no o
e plataforma de a o**

PROJETO E MONOGRAFIA DE GRADUA O EM
COMUNICA O VISUAL DESIGN

Orientadora: Nair de Paula Soares



Resumo

Em um mundo superpopuloso e interligado como o nosso é natural não saber o que pensar acerca das crises globais, mas a maioria das pessoas tem um sentimento de empatia e uma opinião sobre o design. No entanto o entendimento do que é design ainda é bastante pautado por ícones da moda, do design gráfico ou pela influência de categorias de design que estão em alta, sem que haja um consenso sobre o que esperar do design como um todo. O motivo pelo qual isso tem se revelado um problema complicado de ser resolvido é que ele não é passível de ser compreendido através de sistemas isolados. E embora isso afete a forma como a estética, o comportamento e consumo tem se organizado, a maioria de nós ainda não se vê representado nos meios e produtos de design. Isto é um ponto chave porque ele depende da perspectiva que cada tem da realidade. Dsé é uma plataforma virtual de projetos abertos, que se destina a revelar o design como ele acontece por dentro, através de seus processos, pesquisas e investigações. O objetivo é incentivar uma cultura mais aberta e um sentido mais integrado do design. Conceitualmente este projeto se apoia na idéia do design como uma noção sobre o mundo das coisas, que se renova no fazer e protagonismo dos estudantes que o fazem dentro e fora dos sistemas formais de design, na busca por uma prática mais inclusiva e um sentido mais amplamente compartilhado do design.

Palavras-chave: design, sentido, noção, pesquisa, criatividade e ação.





Abstract

In an overpopulated and interconnected world like ours it is natural to not know what to think about global crises, but a point of people has a sense of empathy and an opinion about the design. However the understanding of design is still heavily lined with fashion icons, graphic design or the influence of design categories that are on the rise, without a consensus on what to expect from design as a whole. The reason why this is a wicked problem to be solved is that it can not be understood through isolated systems. And although this is a form as an aesthetic, behavior and consumption has been organized, a majority of us still does not see itself represented in the media and design products. This is a key point because it depends on the perspective each has of reality. Dsé is a virtual platform of open projects, which is intended to reveal the project as it built from inside, through its processes, researches and investigations. The goal is to encourage a more open culture and a more integrated sense of design. Conceptually this project is supported by the idea of design as a notion about the world of things, which renew itself by the protagonism of students inside and outside the formal systems and institutions of design pursuing more inclusive practice and a more widely shared sense of design.

Keywords: design, sense, notion, research, creativity and action.





Sumário

Introdução	07
Premissa.....	07
Sobre este projeto.....	08
Sobre esta monografia.....	10
Aprendendo sem dsé	13
Hipótese.....	13
Design e aprendizado.....	15
Desenhando formas de saber.....	17
Aprendendo com dsé	19
Introdução.....	19
Pesquisa: Cegos pelo design.....	21
Ação: Porque sim não é resposta.....	23
Noção: design sério e não solene.....	25
Projeto gráfico.....	27
Conclusão.....	33
Bibliografia.....	34
Anexo	37
Como ensinar de forma “errada”.....	37





”Para mim, as tendências as quais focamos confirmam algo que eu já suspeitava: Nós estamos nos movendo para o futuro da intencionalidade. Isso é um princípio fundamental do pensamento de design, a força principal que molda e empurra a tecnologia e inovação de todos os tipos.”

SCOTT DADICHTH.



Introdução

1. Premissa: mundos divididos.

“Ondas conservadoras abalam o mundo. O aquecimento global é considerado uma farsa pelo novo presidente Americano e o Brasil sofre a maior crise econômica da história” (TRENDWATCHING, Capacity Capture. *A new angle on sustainability*. Disponível em: <<http://trendwatching.com/trends/5-trends-for-2017/>>. Acesso em: 28 de maio. 2017).

São tantas notícias surreais que fica difícil saber no que acreditar e o que afinal tem importância. Alguns dos acontecimentos recentes, como o assassinato do embaixador russo na Turquia, o desastre ambiental em Mariana e a crise dos refugiados demonstram o quanto as tragédias hoje não respeitam fronteiras.

E como se as coisas não estivessem estranhas o suficiente de repente a juventude não é mais considerada de vanguarda no processo de transformação social, quando jovens de 20 e poucos anos são denominados como unachievers, sem sucesso, ao ingressarem tardiamente no mercado e não se contentaram com os padrões e rotinas de trabalho.

Se os conceitos de geração parecem confusos, a realidade transparece ser ainda ser mais crítica quando os atalhos que normalmente tomamos para entender questões simples como sexualidade e gênero não são mais os mesmos. As tendências são outras e a nossa capacidade de acreditar no presente está sob a ameaça de um futuro decadente.



Consulte a tendência
Capacity Capture no site
[trendwatching.com](http://trendwatching.com/trends-5-trends-for-2017)
trends - 5 - trends-
for-2017

2. Sobre este projeto.

Quando eu comecei esse trabalho de conclusão de curso eu não fazia a menor ideia do que iria fazer, o meu objetivo era fazer algo que zesse sentido para mim mas que também pudesse beneficiar outras pessoas.

Por isso comecei a buscar respostas para os meus questionamentos sobre o design. Porque em dado momento as minhas expectativas também foram frustradas em relação ao dia-dia e rotina de trabalho como designer*. Com o tempo pude perceber algumas queixas eram comuns a profissão, mas não sabia como sair do estado de inércia.

Foi quando anos antes desse TCC, em 2014 eu fui á um congresso de design chamado AGI Open. Lá eu conheci um projeto que me fez ver as coisas de uma forma diferente. Se chamava design Ah! (YOUTUBE, *Taku Satoh Design ah*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vDs56ROORy4>>. Acesso em: 28 de maio. 2017.)** Design ah! É um programa japonês que serve para explicar design para crianças, conceitos como círculos e retângulos, formas e números, o fazer entre outros conceitos práticos de design. Dentre os episódios vistos naquele dia, o que mais me intrigou no momento da apresentação foi o episódio o que explica o designer.



AGI Open 2014 - Arquivo pessoal.

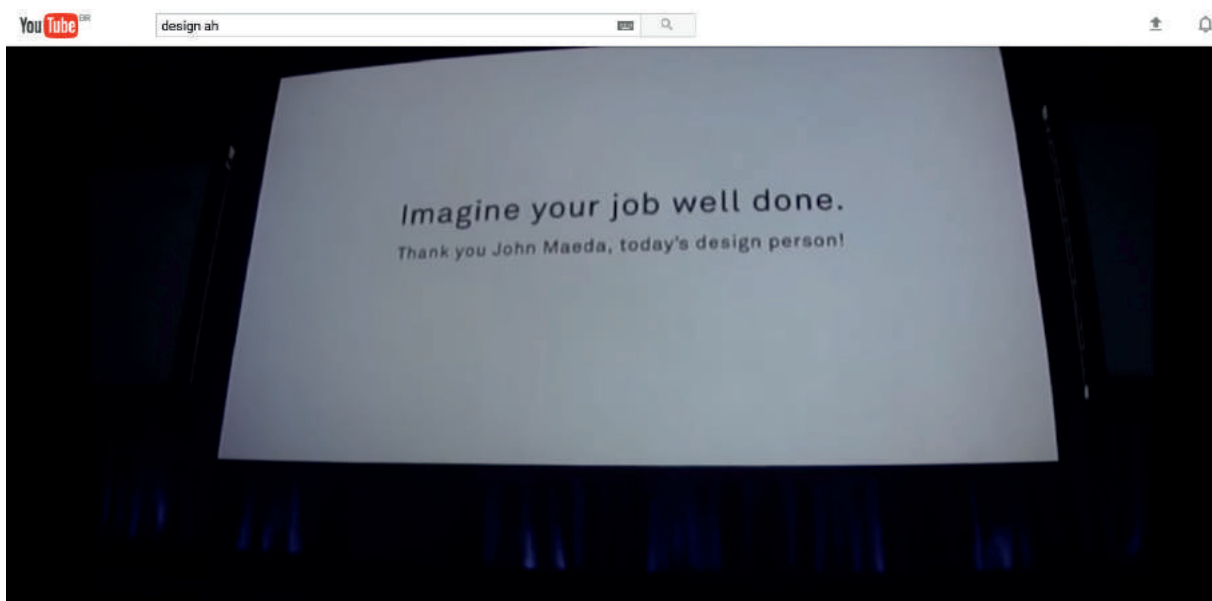


Recomendo assistir o vídeo: Rethinking Design Education 2016 Video by The Skool Network no Youtube.



Neste episódio uma voz off de criança apresenta um designer e faz algumas perguntas básicas. Enquanto isso a câmera exemplifica, mostrando que tipo de projeto o designer faz, por fim a voz de criança pergunta por um conselho de design e o designer, John Maeda responde: “Eu sempre tento terminar, terminar é muito difícil, quando você termina é difícil porque você está tentando não ser perfeito. Todo mundo quer ser perfeito e eles nunca param então, como terminar é a coisa mais importante, então termine!”

Esse projeto me motivou a terminar esse TCC ao me fazer lembrar o que eu considero mais intrigante no design, a capacidade de moldar o futuro e nos fazer acreditar que tudo é possível a partir do momento em que podemos realizar.



Recomendo assistir o vídeo de apresentação do design ah! no AGI Open 2014 no Youtube chamado: Taku Satoh Design ah postado pela Silva Sidnei no dia 19 de ago de 2014.



3. Sobre esta monografia

Antes do dsé acontecer ele passou por uma busca pela fórmula mágica, um jeito certo de fazer. Ele se chamava “Como ensinar de forma errada” e ocupou mais de 2/3 do projeto com investigações, TEDs, cursos, achados de youtube e conversas infinitas com amigos nos cafés da vida.

O motivo pelo qual esse o processo não foi ignorado nesta monografia é que embora ele não tenha gerado uma solução, pesquisar e rascunhar assuntos e motivações pessoais foi útil para testar inúmeras formas de aprender dsé sem design e para que enfim eu pudesse projetá-lo.

Por causa desse e de outros acontecimentos desencontrados presentes nessa história que a monografia está organiza em duas etapas principais, antes e depois do dsé. Aprendendo design sem dsé e Aprendendo design com dsé, além de um anexo para quem quiser checar detalhes sobre o desenvolvimento.

Em “Aprendendo design sem dsé” você entrará em contato com estudos selecionados e adaptados dos 4 meses de pesquisa antes da realização do projeto. Eles falam sobre a relação entre design, psicologia e educação e a forma como esses assuntos me estimularam na ideação do projeto.

“Aprendendo design com dsé” corresponde aos últimos 2 meses de concepção e prática de projeto, quando são definidos os pilares da plataforma, a partir da análise dos estudos de caso e é quando o projeto gráfico é finalmente desenvolvido.

No anexo você encontrará os textos autorais de “Como ensinar de forma errada”.



A collage of Facebook posts and images related to design thinking and education. The posts are from Camila Rubinato and other users, featuring various content:

- Emergency Hug:** A post from October 24, 2016, showing a person in a pig costume hugging someone in a room.
- TCC astral so ela:** A post from March 19, 2016, featuring a red Muppet character with arms raised against a fiery background.
- Território do Brincar - Diálogos com escolas:** A post from October 23, 2016, about a project to rescue the ludic universe of Brazilian children.
- Manuel Castells polemicão falando sobre educação:** A post from December 26, 2016, featuring a video of Manuel Castells.
- Porque sim não é resposta:** A post from February 6, 2016, about a video titled 'Castelo Rá Tim Bum Porque sim não é resposta Porque a moda muda'.
- Os 8 elementos do estado de fluxo (Mik Csikszentmihalyi) - Tales Gubies:** A post from August 14, 2016, featuring a diagram of the flow state model with quadrants: Challenge, Worry, Control, Boredom, and Apathy.
- Design for Action:** A post from HBR.org about using design thinking to make things happen.
- Hackeando a NAVE com os Alunos:** A post from December 6, 2016, about a visit to the Colégio Estadual José Leite Lopes.
- in creative industries? | read | I-D degrees:** A post from December 6, 2016, featuring a person holding a book.
- Adutos pode acentuar a desigualdade:** A post from December 6, 2016, about the impact of products on inequality.
- Voicel #servicesdesignteam #ResoundRIO:** A post from December 8, 2016, about missing service classes.
- As mulheres usam p... maneira diferente do... exemplo, é feita com em conta o corpo ma...** A post from December 8, 2016, about women's clothing.
- Marcelo Ribeiro hahaha quero abraço tbi:** A post from October 9, 2016, with a heart reaction.
- serious play:** A post from October 9, 2016, about serious play.
- Porque sim não é resposta:** A post from February 6, 2016, about a video titled 'Castelo Rá Tim Bum Porque sim não é resposta Porque a moda muda'.
- Manuel Castells polemicão falando sobre educação:** A post from December 26, 2016, featuring a video of Manuel Castells.
- Os 8 elementos do estado de fluxo (Mik Csikszentmihalyi) - Tales Gubies:** A post from August 14, 2016, featuring a diagram of the flow state model.
- Design for Action:** A post from HBR.org about using design thinking to make things happen.
- Hackeando a NAVE com os Alunos:** A post from December 6, 2016, about a visit to the Colégio Estadual José Leite Lopes.
- in creative industries? | read | I-D degrees:** A post from December 6, 2016, featuring a person holding a book.
- Adutos pode acentuar a desigualdade:** A post from December 6, 2016, about the impact of products on inequality.
- Voicel #servicesdesignteam #ResoundRIO:** A post from December 8, 2016, about missing service classes.
- As mulheres usam p... maneira diferente do... exemplo, é feita com em conta o corpo ma...** A post from December 8, 2016, about women's clothing.
- Marcelo Ribeiro hahaha quero abraço tbi:** A post from October 9, 2016, with a heart reaction.
- serious play:** A post from October 9, 2016, about serious play.

Série de posts do processo no Facebook.





“O erro é o fundamento que torna possível aprendermos a fazer, o que por si só já é um aprendizado. Terminar equivale a admitir que somos imperfeitos.”

LIVRO ABUNDÂNCIA - O FUTURO É MELHOR DO QUE VOCÊ IMAGINA.*



Aprendendo sem dsé

Hipótese

A heurística consiste em atalhos cognitivos, regras práticas poupadoras de tempo que nos permitem simplificar a nossa tomada de decisão. Tem vários tipos de heurística, uma delas é a Gestalt, o estudo da percepção visual.

Na Gestalt a clareza é uma heurística que nos ajuda a avaliar distâncias: quanto mais nítida uma imagem ou objeto é visto, mais perto parece. Na psicologia ela se manifesta quando atribuímos probabilidades para responder uma pergunta.

Qual a probabilidade um raio cair em uma mesma pessoa 3 vezes seguidas? Ao fazer essa pergunta nosso cérebro checa seu banco de dados quantos casos de pessoas atingidas por raios nós conhecemos.

Como raramente dispomos de todas as informações tomamos decisões precipitadas e muitas vezes não confiáveis, limitadas por dificuldades e fatores como tempo e perigo, por isso muitas vezes recorremos a intuição como estratégia subconsciente para solucionar nossos problemas.

Segundo o psicólogo Amos Tversky em seu artigo de 1974, julgamento sob incerteza; heurística e vieses, “Judgment under uncertainty: Heuristics and Biases” (TVERSKY, Amos. *Julgamento sob Incerteza: Heurística e Vieses*, 1974.) a heurística é uma solução evolucionária mas que em situações de dependência pode nos conduzir a erros sistemáticos que se tornam cognitivos.

Essas questões podem ser examinadas como diferentes facetas de uma mesma crise que é, em sua maior parte, segundo Fritjof Capra (CAPRA, Fritjof, Capítulo 3o. *Teorias Sistêmicas*, 1996) em “A Teia da Vida”, uma crise de percepção.

Capra considera que a crise de percepção “deriva do fato de que a maioria de nós, e em especial nossas instituições, concordam com os conceitos de uma visão de mundo obsoleta, uma percepção da realidade inadequada para lidarmos com um mundo globalmente interligado”. **

Quando nós acreditamos que o mundo está desmoronando porque o Trump ganhou as eleições por exemplo trata-se de um problema de ancoragem, nadismo ou tudismo. Em tempos de adversidade a nossa percepção é ainda mais influenciada pelos vieses emocionais.

As pessoas entram em pânico e não conseguem imaginar soluções possíveis para evitar problemas menores como dívidas no cartão de crédito, quanto mais os mais complexos como a corrupção ou fome mundial.

*H. DIAMANDIS, Peter e Kotler, Steven Capítulo 2o. *Abundância, o Futuro É Melhor do Que Você Imaginava*, 2012.



Em um mundo superpopuloso e global é normal não saber o que pensar acerca dos problemas e crises demográficos, mas a maioria das pessoas tem um sentimento de empatia e uma opinião sobre o design.

Apesar disso o design ainda é muito reconhecido por seus ícones e mitos e pela influência de categorias de design que estão em alta, sem que haja um consenso do que esperar como um todo.

O motivo pelo qual esse é problema complexo de ser resolvido, é que ele não é passível de ser compreendido através de sistemas isolados. E embora isso afete a forma como a estética, comportamento e principalmente consumo tem se organizado, a maioria ainda não se vê representado nos meios e produtos de design.

Entre as desilusões e queixas mais recorrentes da profissão temos um dia-dia mecânico de trabalho, remuneração limitada pelo desconhecimento quanto a prática do design, dificuldades em questões simples como mensurar quanto tempo um projeto leva, ou quanto de recurso e conhecimento o projeto demanda.

Isto é um ponto chave pois o design depende das pessoas para fazer sentido, e embora o ele não seja tão abertamente compreendido ele é intuitivamente percebido nos meios de comunicação, o que por si só já é uma oportunidade de sair do campo da intuição para a ação.



Design e aprendizado

Quando falamos de design e aprendizado o conceito de design thinking é imediatamente associado, pois refere-se aos processos de concepção, pesquisa, prototipagem e interação do design.

Os livros “O poder criador da mente” de Alex F. Osborn em 1957, (OSBORN, Alex F, *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking*, Nova York, Basic books, 1957) e em *New think*, de Edward Bono em 1967 (Bono, Edward, *New think:: The use of lateral thinking in the generation of new ideas*, Nova York, Basic books, 1967), demonstraram os primeiros métodos criativos. Mas a ideia de que existe um padrão para a resolução dos problemas só surgiu em 1969, com Hebert Simon em seu livro “The Science of the Artificial” (SIMON, Hebert, *The Science of the Artificial*, 1969). Em 1987 Peter Rowe, cunhou o termo design thinking que viria a se popularizar nos anos 90 com o artigo “Wicked Problems in Design Thinking” de Richard Buchanan (BUCHANAN, Richard. “Wicked Problems in Design Thinking”. In: *Design Issues Vol.8, Nº2*, Spring 1992, The MIT Press, Boston, EUA, pp.5-21).

Foi nesse período entre os anos 70 e 90 que os métodos criativos foram mais investigados, em 1972 o livro “The Universal traveler” de Don Koberg e Jim Bagnall apresentou muitas maneiras de embarcar na lógica não linear de resolver problemas.

Por que diferente do pensamento científico, que requer um problema altamente definido em uma única solução, o processo de design é muitas vezes não linear e confuso, alternando entre a visão do designer sobre o resultado final e o aprendizado em relação ao experimento anterior. O que permite que o problema seja testado de muitas maneiras, gerando inúmeras soluções possíveis.

Esta diferença foi notada em 1972 pelo psicólogo Brian Lawson (LAWSON, Bryan. *How Designers Think: The Design Process Demystified*. London: Architectural, 1980) ao conduzir uma experiência com um grupo de cientistas e um outro grupo de arquitetos. Eles foram convidados a construir uma estrutura a partir de alguns blocos coloridos e um conjunto de regras básicas.

O resultado foi que enquanto os cientistas procuraram evoluir através de soluções baseadas no conjunto de regras, os arquitetos se concentraram no estado final, criando diversas estruturas e testando-as em seguida, para saber se as soluções cumpriam os requisitos.

O pensamento de design incorpora pensamento analítico, sintético, divergente e convergente para criar um grande número de soluções potenciais e, em seguida, restringi-los. Ele está sujeito a erros, muitas ideias podem ser geradas e não se tornarem soluções, é possível também que o projeto retroceda ou reinicie completamente até que esteja pronto para atender aos problemas específicos.

Em 2009 Tom Kelley e Tim Brown desenvolveram técnicas mais abrangentes tornando possível misturar, combinar, adaptar e personalizar o processo criativo, enfatizando o pensamento design como um meio de satisfazer as necessidades humanas.



No livro de Plattner e Meinel, Design thinking: Understand, Improve Apply, foram listados quatro princípios para o pensamento de design: Humano, Ambiguidade, Re-design e Tangibilidade. O primeiro considera que todo projeto é de natureza social, o segundo que o pensamento de design abraça a ambiguidade e o último, tangibilidade, considera que o pensamento de design funciona independente dos métodos de design.

Ou seja, as ferramentas empregadas pelo design, como entrevistas, mapas mentais e protótipos podem ser usados espontaneamente por todos



Desenhando formas de saber

Em algum lugar no meio do caminho os princípios e métodos historicamente definidos no design estagnaram-se dentro de uma lógica de produção linear que nada combina com a prática do design. Nos tornamos cegos pelo design.

Em 2009 Tim Brown já alertava sobre este problema que teria começado na segunda metade do século XX quando o design se tornou uma ferramenta do consumismo. Nesta época Brown anunciava o design thinking como uma metodologia participativa e um divisor de águas na prática do design.

A metodologia do design thinking mostrou que o processo criativo não só pode ser organizado pela mistura de ações intuitivas e intencionais como pode ser aplicado em diferentes contextos, desenvolvendo capacidades e habilidades criativas individuais.

Com o passar do tempo o design thinking cresceu tanto que passou a ser mais considerado do que o design, deixando de ser visto apenas como uma metodologia. Outras vertentes do design passaram a se ocupar de estratégias específicas dentro do processo criativo, como o design serviços no marketing, e o ux design na experiência digital.

Se considerarmos o princípio da tangibilidade descrita por Plattner, diferentes conjuntos de métodos podem ser aplicados ao design, ou seja apesar de o processo se organizar de forma previsível existem muitas diferentes formas de pensar design a serem incorporadas até o produto final.

Em meados da década de 80 o pesquisador e designer Nigel Cross já considerava a necessidade de reorientação dos objetivos instrumentais da educação do design. *Designerly Ways of knowing*, é o terceiro artigo da série de estudos do relatório (CROSS, Nigel, *Design in a General Education*, 1979) escrito por Cross. O relatório esclarece alguns aspectos da natureza do design como o interesse pela concepção e realização de coisas novas, o cuidado com o mundo material e atividades planejamento, criação e prototipagem.

O texto se baseia no conceito definido por Bruce Archer (ARCHER, Bruce, 1922 - 2005) sobre o design como ciência ou uma terceira área da cultura. Archer estava convicto que o design possui seu próprio corpo de conhecimento e é tão vital a aprendizagem quanto Humanas e ciências.

Esta é uma perspectiva diferente até mesmo para os dias de hoje porque não propõe a aplicação do design apenas como uma metodologia mas como uma moldura, uma forma de aprender o mundo.

Neste artigo são inaugurados os critérios para que a educação do design não seja uma preparação para a carreira na indústria mas uma formação voltada para os valores intrínsecos do pensamento do design na educação.



Aprendendo com dsé

Introdução

O que eu vi na faculdade foi um design maior do que o formalmente descrito, um design expressão da personalidade, fruto de uma inteligência coletiva, do potencial de aprendizado e desenvolvimento pessoal dos estudantes.

Algumas das pessoas que fizeram faculdade de design comigo estão trabalhando como designers gráficos e designers de produto como estava previsto, outras se tornaram fotógrafos, videomakers, visualizadores de dados e pesquisadores porque não?

Esta multiplicidade me pareceu confirmar os escritos de 1979 e me fizeram redescobrir um valor essencial do design, o tal holístico ou qualidade de ser geral. Não é como se isso fosse algo novo, mas aonde quer que eu fosse era possível ver esse princípio de forma renovada.

Nos relatórios de tendência, na palestra do trend driven innovation, no vídeo do Manuel Castells sobre obsolescência da educação, no episódio do Gumball sobre o sentido da vida, no seminário de inovação social da pós graduação da esdi, em séries como Dirk Gently's Holistic Detective Agency e Abstract, no tema do congresso AGI Open de 2014, tudo parecia convergir para uma única e ampla noção.

Cheguei a conclusão de que seria preciso muito mais que um produto ou pesquisa. Que talvez fosse preciso um todo, uma noção capaz de articular diversos caminhos para um design mais próximo do real.

Para lembrar o quão pequenos somos dentro do tamanho que o design ocupa abertamente no mundo. Olhando bem de perto dá para notar que ele está em todo o lugar. Da junção do verbo ser com o design nasceu o dsé.

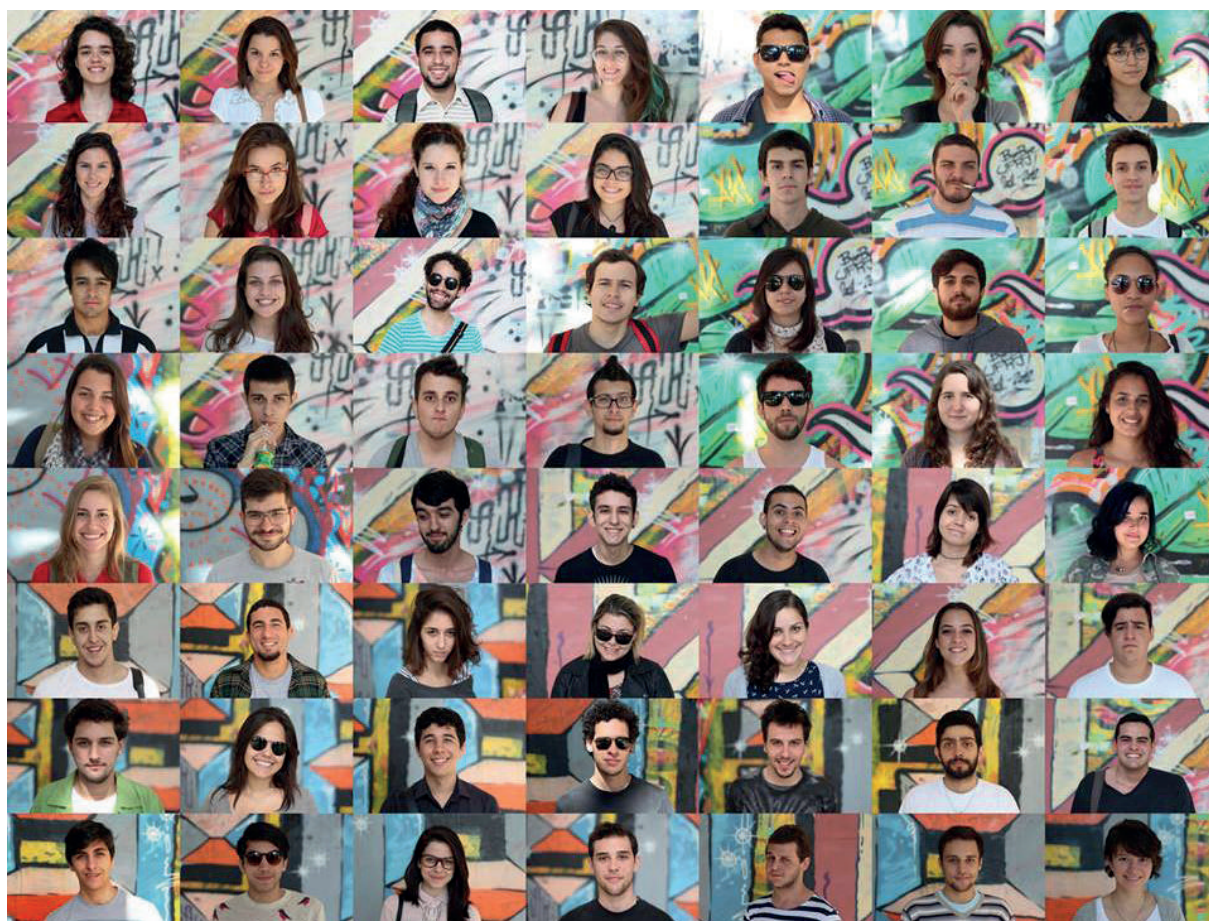


Recomendo assistir o vídeo [Music O sentido da vida: O Incrível Mundo de Gumball de 1m56s](#) Publicado em 4 de dez de 2016 pelo Cartoon Musics no Youtube.



Série tipográfica de indiretas feita por Leandro de Assis pelo estúdio carioca Relâmpago. Acesse: <https://dribbble.com/relampago>

Objetivo? Ultrapassar as barreiras do nome e da fala, revelando um sentido renovado pela conjugação ser no fazer. Porque embora pareça, o mundo nem sempre é exatamente como vemos representado.



Trabalho para matéria PDGI do ex-aluno Caio Casagrande.

Pesquisa: Cegos pelo design

Ano passado no grupo Coletivo das Minas CVD e PP da UFRJ eu encontrei “o mundo projetado para os homens”, uma pesquisa da designer Kat Ely para a série de artigos blind by design, que exemplifica o quanto decisões de design são tomadas com base em segmentações sociais arbitrárias (ELY, Kat, The World is Designed for Men - how bias is built into our daily lives medium.com, Sep 8, 2015 por Blind by design).

Em 2015 já estava em curso uma revolução de Hashtags como batom vermelho e meu primeiro assédio, uma espécie de campanha espontânea de meninas para meninas, discutindo temas como assédio, machismo, corpo, feminismo, identidade, gênero e sexualidade. Malinowski, etnógrafo, um antropólogo fundador da antropologia social, teria ficado orgulhoso de ver tantas vozes participando e interferindo na forma como os fenômenos sociais são percebidos.

Entre 1915 e 1918, ele chocou colegas de profissão ao rejeitar a visão evolucionista em relação aos povos primitivos ao pesquisar os nativos das Ilhas Trobriand, na Nova Guiné ele atribuiu a incoerência no comportamento deste grupo não aos povos mas à uma falha de observação.

A diferença de Malinowski em relação aos outros antropólogos é que ele levava em consideração não só o que os povos faziam, mas também a representação da ação, atingindo significados mais verdadeiros ao perceber a unidade multidimensional do todo em sua observação.

Como pesquisador ele não só coletava dados, como participava diretamente do cotidiano observado. Para ele mais estranho do que participar da cultura local seria um pesquisador que com o passar dos anos convive cotidianamente com o seu campo de estudo, mas se limita apenas a tratar de um único assunto ou observar um único fato.

A Pesquisa realizada por Malinowski ajudou a validar conceitos, testar teorias e métodos mais participativos, incentivando a realização de projetos autorais. Projetos como o da Kat, que revelam mais do que representação do comportamento, revelam como o projeto em seu contexto de fala como plataforma de ação.

Levemos em consideração a observação de uma situação fora deste contexto como o movimento muralista que aconteceu no México entre a década de 20 e 30.

Durante esse período que pós-põe a Revolução Mexicana, artistas como Diego Rivera, José Clemente Orozco e Davi Alfaro Siqueiros foram financiados pelo governo para quebrar com o individualismo da pintura levando a arte para “as ruas”.

O objetivo era produzir uma arte que fosse revolucionária no sentido popular, uma arte capaz de afetar todo o México, pública e coletivamente. Foram pintados murais em museus, câmaras legislativas, igrejas coloniais, pátios de prédios ministeriais.



Imagens ilustrativas do Artigo The World is Designed for Men - how bias is built into our daily lives de Kat Ely, Sep 8, 2015.

Mas estes artistas que se propunham pintar para o povo interpretaram a história mexicana a partir da denúncia da exploração dos ricos em relação aos pobres, com fortes imagens de índios oprimidos e explorados pelo colonizador.

O chamado programa do mural, estabelecido pelo então Ministro da educação José Vasconcelos se fundamentava na teoria positivista de que a evolução da sociedade se dá através de três estágios, sendo o mais avançado o da estética, no qual o México ainda não teria chegado.

Vasconcelos estava “convicto de que os mexicanos eram mais sensíveis às artes visuais que a música; ele foi o primeiro a permitir que se entregassem as paredes da recém-construída Escuela Nacional Preparatoria (ENP) a um turbulento grupo de jovens artistas que buscava nas escolas de arte e nos ateliês, ou no caso de Rivera e Siqueiros, artistas já maduros, na Europa, atraindo-os de volta para o México.” (ADES: 1997, 152)

A ausência de qualquer imposição concernente ao estilo e à temática no entanto não impediu que a interpretação visual do contexto político social fosse colocada na mão de artistas “já maduros na Europa”, enfatizando a representação da submissão de uma maioria étnica da população.



Ação: Por que sim não é resposta.

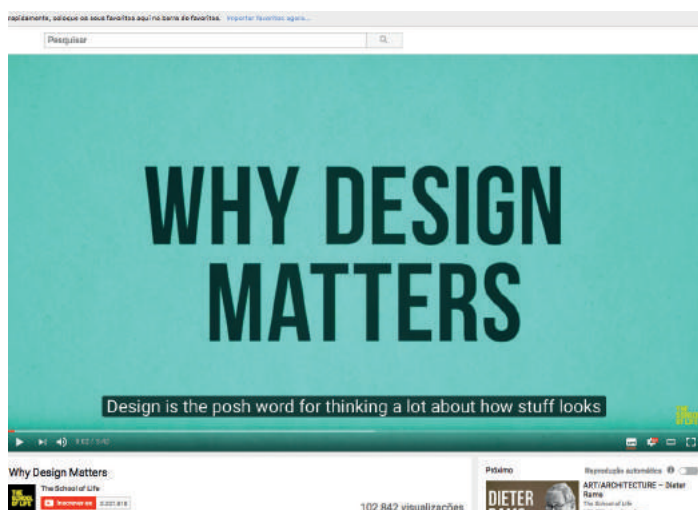
Dsé para quê? Para ir lá e fazer, descobrir a vida através dos sentidos, compreender o mundo sistemicamente na prática. Porque projetos de vida podem conter design dentro. Ao considerarmos o design como uma matérias principais da vida, como afirmou Archer podemos exercitá-lo através de mentalidade integrada, articulando-o espontaneamente dentro e fora dos meios formais.

As formas das coisas revelam saberes, jeitos de olhar para o mundo, modos de compreender a realidade. Elas podem nos fazer sentir confiantes ou derrotados, relaxados ou tensos, espirituosos ou alienados. Recomendo assistir o vídeo indicado.

Design existe porque “porque sim não é resposta”, porque nossas identidades mudam, nosso humor flutua, porque estamos sujeitos às mudanças, variações de percepção ao longo o tempo, porque de fato somos influenciados pela forma ao redor.

Isso fez com que a aleatoriedade se tornasse um dos aspectos principais da plataforma digital e embora dsé seja voltado inicialmente para designers, a linguagem desenvolvida tem o objetivo não causar nenhum obstáculo para o usuário comum. A página principal, se organiza ao redor do dsé como um centro para um momento aleatório no universo.

É claro que a nossa vida não é determinada puramente pelo acaso, mas a história, contingências, tendências e circunstâncias tem um papel fundamental no resultado final do design. O papel do dsé como plataforma é revelar mais do que formas, nele as formas são provas documentais de um movimento maior.



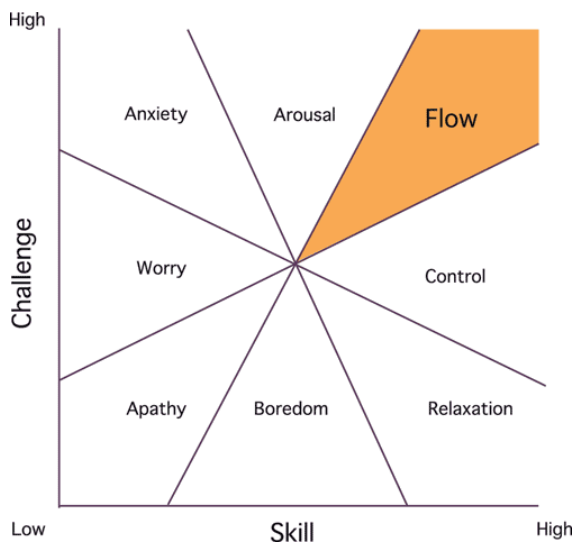
Recomendo assistir o vídeo, Why Design Matters do School of life, Publicado em 22 de jun de 2015 no Youtube.



Para liberar o que existe por trás de um projeto de design, existem 2 meios hábeis de engajamento na plataforma, postando um conjunto de informações sobre o projeto, como esta monografia por exemplo, ou um conjunto de projetos representativos para identificação de um movimento ou tendência, como acontece em sites como trendwatching e o brasileiro ponto eletrônico.



Imagem ilustrativa do quadro que inspirou o título dessa sessão, o programa Castelo Ratimbúm, recomendo assistir o vídeo Castelo Rá Tim Bum Porque sim não é resposta Porque a moda mud, Publicado por liao chao em 14 de jul de 2014 no Youtube.



Recomendo ler o artigo Os 8 elementos do estado de fluxo de Mihaly Csikszentmihalyi escrito por Tales Gubes, Publicado em Abril 9º, 2015 em talesgubes.com



Noção: design sério e não solene.

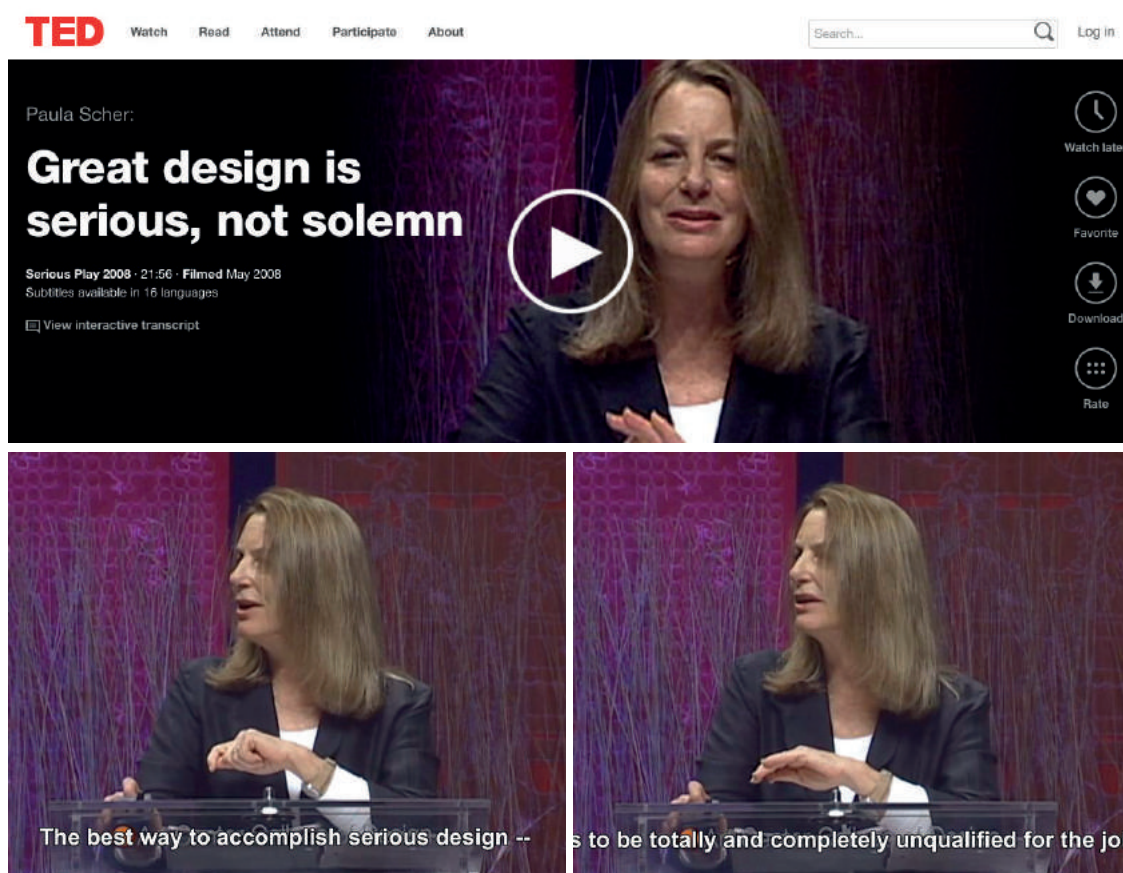
Sabe a sensação de estar blefando e em constante ameaça como fosse ser pego? Uma frase que exemplifica bem esse sentimento é: “A melhor maneira de realizar um design sério, que eu acho que todos temos a oportunidade de fazer, é ser total e completamente desqualificados para o trabalho.”

Essa frase foi dita pela designer Paula Scher em um TEDx chamado “serious design, not solemn” (TED. Paula Scher: Great design is serious (not solemn). Youtube, 17 Jan, 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=atn22-bmTPU&index=2&list=PLkBmJezsTNwEWuTaFg2cexHHpuhs3Mk->> Acesso em 28 maio.17.). Nesse TED, a Paula compara design a um jogo, em inglês play significa jogo e ao mesmo tempo brincadeira, porque para Scher quando ela faz design é como se ao mesmo tempo estivesse fazendo em uma aposta e participando de uma aventura infantil.

Isso acontece quando mergulhamos em um trabalho e encontramos o conflito necessário entre habilidade e desafio e entramos em um estado que nos permite investigar os problemas buscando soluções inovadoras.

“Design não é apenas o aspecto visual, é um processo mental, uma habilidade. Acima de tudo, é uma ferramenta para acentuar a nossa humanidade. É uma moldura para a vida.”

Ilse Crawford, designer de interiores no seriado Abstract.



The image shows a screenshot of a TED video player. At the top, the TED logo is visible along with navigation links: Watch, Read, Attend, Participate, and About. A search bar and a 'Log in' link are also present. The main video area displays the title 'Great design is serious, not solemn' by Paula Scher. Below the title, it indicates the video is from 'Serious Play 2008', is 21:56 long, and was filmed in May 2008. There is a play button in the center of the video frame. On the right side, there are icons for 'Watch later', 'Favorite', 'Download', and 'Rate'. Below the main video frame, there are two smaller video thumbnails showing Paula Scher speaking at a podium. The first thumbnail has the subtitle 'The best way to accomplish serious design --' and the second has 's to be totally and completely unqualified for the job'.

TED. Paula Scher: Great design is serious (not solemn).



O psicólogo húngaro Mihaly Csikszentmihaly descreve esse processo através de um conceito psicológico chamado estado de fluxo, um estado mental altamente focado.

“Quando temos baixa habilidade junto a um desafio pequeno, o resultado costuma ser a apatia. Conforme nossa habilidade aumenta, mas o desafio se mantém estável, evoluímos da apatia para o tédio, do tédio para o relaxamento. Se aumentamos apenas o desafio, ultrapassando nosso nível de habilidade, saímos da apatia para a preocupação e, eventualmente, para a ansiedade frente a um problema que não conseguimos resolver.”

fonte: Os 8 elementos do estado de fluxo de Mihaly Csikszentmihaly por Tales Gubers.

E embora a gente não perceba o design se organiza espontaneamente através de uma série de processos e redes diferentes, centralizado, descentralizado, distribuído.

Na faculdade temos a oportunidade de encontrar condições que nos estimulam a fazer descobertas e despertar o tipo de paixão que permite designers concretizarem designs sérios. Design como uma atividade intuitivamente percebida e internamente conduzida por experimentos práticos.

Uma formação focada a dar autonomia ao estudante tem o potencial de despertar personalidade do indivíduo estimulando a fazer escolhas em prol do bem estar coletivo, o que pode levar a condução de pesquisas pessoalmente motivadas, mas projetualmente concretizáveis, elevando o design a um status menos solene socialmente.



Projeto Gráfico





Identidade visual

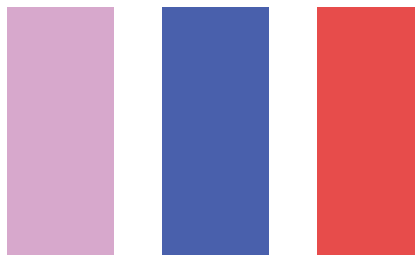
Logotipo



Logotipo por extenso.



Cores



Tipografia display: Montserrat.

**a b c d e f g h i j l m
n o p q r s t u v x z y**

Tipografia display: Montserrat.

**A B C D E F G H
I J L M N O P Q
R S T U V X Z
Y W A A A A A
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0!
? @ # & = + - • , . : ;**

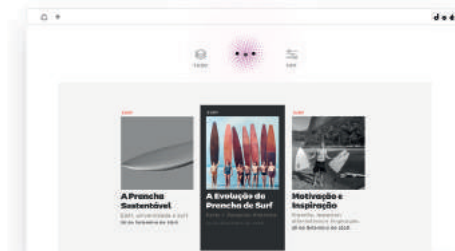
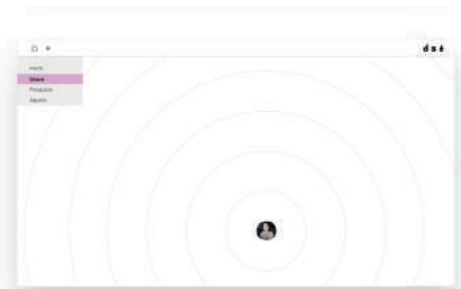
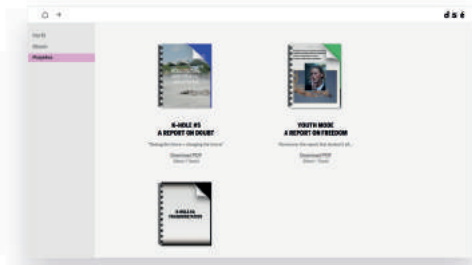
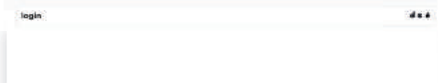
Corpo de Texto: Raleway.

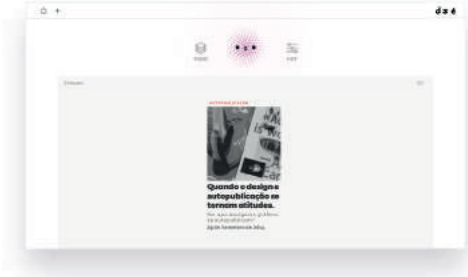
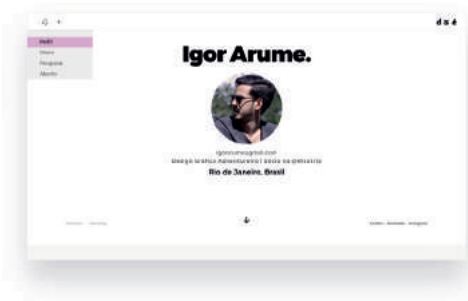
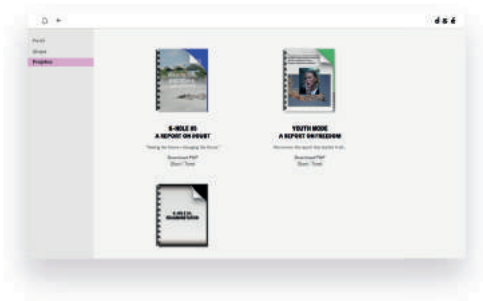
a b c d e f g h i j
l m n o p q r s t u
v x z y w a a a a a
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0!
? @ # & = + - • , . : ;

Occulparum de voloren imagnis inum,
si adis volupta tiatustia simet videles
voluptatem explabo. Ut atio vel ma



Telas









Nós somos como os deuses quando nos tornamos bons em algo. Até agora o poder e glória foram remotamente realizados pelo governo, por grandes negócios, pela educação formal, igreja que obtiveram sucesso, sob defeitos grosseiros, que obscurecem os verdadeiros ganhos. Em resposta a esse dilema, a esses ganhos um lugar onde o poder íntimo, pessoal está desenvolvendo o poder do indivíduo em conduzir sua própria educação, encontrar sua própria inspiração, moldar seu próprio ambiente, e compartilhar sua aventura com quem está interessado.”

PROPÓSITO - O CATÁLOGO DA TERRA



Conclusão

É possível que todos os dias nós encontremos os mesmo assuntos que os nossos pais viveram no passado, só que agora sob um novo contexto. E o modo como lidamos com o significado das escolhas socialmente agora é bem mais tangível do que o passado.

Uma vez eu estava em uma aula quando ao falar de design eu ouvi essa frase: “O que eu admiro no design é que não saber é uma premissa.” Se o não saber é a premissa do fazer como podemos despertar para uma prática mais inclusiva do design?

Pela época que a Paula Scher apresentou o TED que assistimos ela comentou ter começado a pintar mapas de informações como hobby. Isso foi mais ou menos na época de ela lançar a marca do Citibank, um dos trabalhos mais longos e emblemáticos da sua carreira.

Estes grandes mapas cheios de informação pela primeira vez a fizeram se sentir de fato total e completamente como ela mesma disse posteriormente para a série de design Abstract “dentro do jogo, controlando a sua própria paleta de informação”.

Através do design temos a oportunidade única de influenciar dentro e fora do nicho da profissão. Respondendo as grandes motivações, demandas, descobertas e acontecimentos da humanidade. Dentro dessa lógica a pesquisa de design tem um papel muito forte em democratizar o design.

Do design que como noção e plataforma de ação abre a oportunidade para as pessoas criarem seus próprios conteúdos a partir de seus projetos e pesquisas.

Sabemos que o design acontece de forma confusa e pouco organizada por volta de sua etapa de execução. Poder publicar projetos na íntegra, artigos resumidos ou mesmo um manifesto coletivo incentiva a abertura para o desenvolvimento de uma cultura visual mais socialmente integrada.

Porque cada grupo já se organiza dinamicamente por suas preferências e quanto mais pessoas compartilham de um significado comum, mais movimentos podem se integrar, gerando ondas de mudanças nos mais diferentes campos.

Existem algumas identificações básicas e recorrentes que atraem o interesse da maioria das pessoas, como discussões sobre gênero, idade, sexualidade, classe e espaço demográfico. São assuntos que muitas pessoas teoricamente dominam e compartilham ao mesmo tempo, tornar esses assuntos transparentes estimulam um olhar mais atento as escolhas, a contextualização, interpretação e tradução dos projetos.

Escolhas muito segmentadas a um público por uma dessas variáveis costumam enviesar os conceitos de projeto, levando a pré-conceitos visuais, sínteses visuais ruins que tem impacto direto no efeito do design dentro e fora do contexto para o qual foi destinado e o papel para o qual foi concebido.

Referências Bibliográficas

Links e vídeos.

TRENDWATCHING, Capacity Capture. *A new angle on sustainability*. Disponível em: <<http://trendwatching.com/trends/5-trends-for-2017/>>. Acesso em: 28 de Maio. 2017

YOUTUBE, *Taku Satoh Design ah*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vDs56ROORy4>>. Acesso em: 28 de Maio. 2017.

TEDx. Paula Scher: Great design is serious (not solemn). Youtube, 17 Jan, 2009. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=atn22-bmTPU&index=2&list=PLkB-mJezsTNwEWuTaFg2cexHHpuhs3Mk-_> Acesso em 28 Maio.17.

CO•MO•VER , Desescolarização com Gutto Thomaz em Diálogos 110, 7 de jun de 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=e0Xnl-SPwCY>> Acesso em 4 Junho.17

TIAGO MATTOS, Blindfolded ignite presentation - Ignite vendado (CORRECT). Youtube, 29 de Abril, 2013 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8Xf7eD-3gz-k>> Acesso em 4 Junho.17

ELY, Kat, The World is Designed for Men - how bias is built into our daily lives medium.com, Sep 8, 2015 por Blind by design Disponível em: < <https://medium.com/hh-design/the-world-is-designed-for-men-d06640654491>> Acesso em 4 Junho.17.

TALES GUBES, Os 8 elementos do estado de fluxo de Mihaly Csikszentmihalyi escrito por Tales Gubes, Publicado, Abril 9º, 2015 em talesgubes.com. Disponível em: < <http://talesgubes.com/os-8-elementos-estado-de-fluxo/>> Acesso em 4 Junho.17.

TEDx, Tim Brown: Designers -- think big! TEDx, 2009, em português: Tim Brown conclama os designers a pensar grande. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big?language=pt-br> Acesso em 4 Junho.17.

NETFLIX, Abstract: The Art of Design”, 4º episódio da série com a presença de Paula Scher. Disponível em: <www.netflix.com> Acesso em 4 Junho.17.

RICO LINS +STUDIO, AGI Open - Jan Wilkr, publicado por de Rico Lins +Studio em 2015 no vimeo. Disponível em: <<https://vimeo.com/100231204>> Acesso em 4 Junho.17.>Acesso em 4 Junho.17.

YOUTUBE, Taku Satoh Design ah postado pela Silva Sidnei no dia 19 de ago de 2014.< https://www.youtube.com/watch?v=XnD5lg_p_nc

THE FUTUR, Rethinking Design Education 2016 Video by The Skool Network

no Youtube de Jun 29, 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=veG3WbwwaGk&t=1s>>Acesso em 4 Junho.17.

THE SCHOOL OF LIFE, Why Design Matters do School of life, Publicado em 22 de jun de 2015 no Youtube Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J6LtABooE2c>>Acesso em 4 Junho.17.

CARTOON MUSICS, Music O sentido da vida: O Incrível Mundo de Gumball de 1m56s Publicado em 4 de dez de 2016 pelo Cartoon Musics no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=J6LtABooE2c>>Acesso em 4 Junho.17.

LEANDRO DE ASSIS, Série tipográfica de indiretas feita por Leandro de Assis pelo estúdio carioca Relâmpago. Acesse: <<https://dribbble.com/relampago>>Acesso em 4 Junho.17.

YOUTUBE, Castelo Rá Tim Bum Porque sim não é resposta Porque a moda muda, Publicado por liao chao em 14 de jul de 2014 no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ccpiZcn0u3Y>>Acesso em 4 Junho.17.

Livros e textos.

ARCHER, Bruce, 'Design as a Discipline', Design Studies, Vol 1, No 1, July 1979, pp.17-20.

BONO, Edward New think;: The use of lateral thinking in the generation of new ideas, Nova York, Basic books, 1997.

BROWN, Tim, Change by design: How design Thinking Transforms Organizations and Inspires innovation, Nova York,

CAPRA, Fritjof - Capítulo 3º. Teorias Sistêmicas, 1996.

CROSS, Nigel, Designerly ways of knowing, Design in a General Education (ROYAL COLLEGE OF ARTS, 1979)

ELY, Kat, The World is Designed for Men - how bias is built into our daily lives medium.com, Sep 8, 2015 por Blind by design

H. DIAMANDIS, Peter e Kotler, Steven Capítulo 2º. Abundância, o Futuro É Melhor do Que Você Imaginava, 2012.

JENNY, Peter, Como desenhar de forma errada de Peter, Editora ggili, 2014 ,

KOBERG, Don & Bagnall, Jim. The Universal Traveler: A Soft-Systems Guide to: Creativity, Problem-Solving, and the Process of Reaching Goals ,San Francisco, William Kaufmann, 1972.

LAWSON, Bryan. How Designers Think: The Design Process Demystified. London:



Architectural, 1980

OSBORN, Alex F. Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking. Nova York, Scribner's, 1953 (edição em português: O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criador e do "Brainstorming". São Paulo, Ibrasa, 1957).

ROAM, Dan. The Back of Napkin: Solving Problems and Selling Ideas with Pictures. Nova York, Portfolio, 2008.

ROWE, Peter G. Design Thinkin. Cambridge, MIT Press, 1987.



Anexo

Como ensinar de forma “errada”: design e aprendizado

Como ensinar de forma “errada”, Design e aprendizado. Como ensinar de forma errada? Não entendi, mas o que design tem a ver com isso? E porque isso seria útil de qualquer forma? A princípio esse título abre oportunidade para não uma, mas várias perguntas.

Pergunta 1# O que isso significa?

Significa que existem muitas formas de ensinar, mas nem por isso aprendemos tudo o que nos é ensinado. Em segundo lugar, significa dizer que como o design está em todos os lugares, ele pode ser útil como aprendizado.

Pergunta 2# Como assim?

De ler um quadrinho a brincar de bola, prensar com rolo a massa, colocar um anel ou mesmo desenrolar um rolo de papel. Todas essas atividades e outras que desempenhamos no dia dia envolvem mecanismos de design. O motivo pelo qual aprendemos a usar todas essas coisas e não aprendemos outras, que nos ensinam na escola por exemplo tem muito a ver com a nossa própria escola. Com a escola que nós somos e com a escola que queremos.

Pergunta 3# Mas que escola é essa?

Se toda a pessoa é uma escola, aprender depende de nós mesmos e de repente todo mundo pode ensinar e aprender ao mesmo tempo. É claro que se eu não tenho dedos, eu não vou usar anéis, pelo menos não como uma pessoa que tem usa, mas eu posso usá-los para um propósito diferente. Se eu não consigo abrir o pote de requeijão eu posso usar a colher que eu uso para tomar sopa, para abrir o pote por exemplo. E foi meio assim quando eu entrei para a faculdade, no curso de CVD (Comunicação Visual Design) da Escola de Belas. Existia uma porção de coisas que eu não sabia, mas tudo mais era bagagem minha. #EscolaDeBelasArtes #UFRJ #EBA

and our daily life:

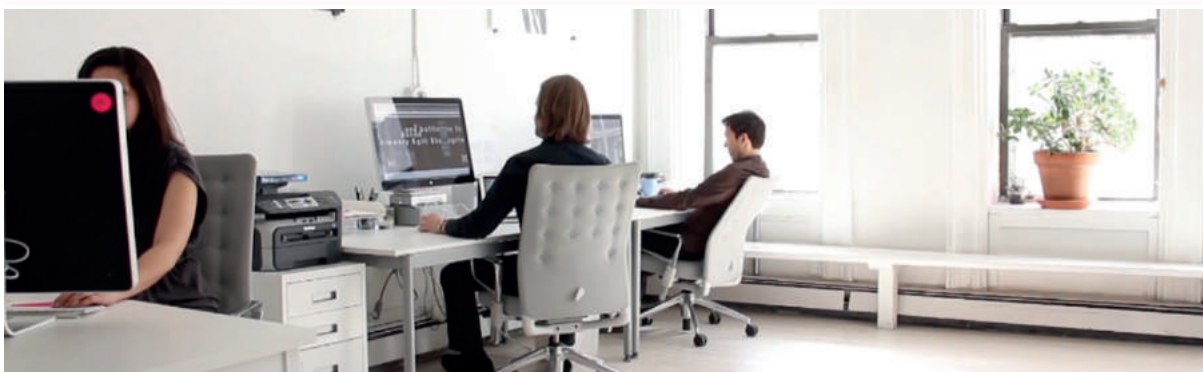


Imagem ilustrativa do vídeo AGI Open - Jan Wilkr, publicado por de Rico Lins+Studio em 2015 no vimeo, acesse.



Pergunta 4# E o que design tem a ver com isso?

Quando eu estava lá pelo terceiro período da faculdade de design eu tive aquele famoso momento de “Pára tudo! Está tudo errado! Acho que não era isso o que eu queria...” Ou pelo menos não o que eu tinha imaginado.

• O que eu tinha imaginado > Mito do designer artista. • Como era > Amor, ódio, sangue, suor e lágrimas.

De repente não era só sobre aprender era sobre aprender a aprender, mas principalmente aprender a fazer.

Pergunta 6# Mas Quem se Interessaria por isso afinal

Quem já se perguntou, “O que há de errado com a educação?”. Aos desajustados que não se adaptaram ao modelo tradicional de aprendizado. Escolarizados que tiraram boas notas na escola mas nem por isso passaram de prima no vestibular, muito menos se formaram no tempo certo.

Pergunta 5# E Porque isso seria útil de qualquer forma?

Em algum momento da vida a maioria das pessoas achou que não era capaz, ou não tinha talento o suficiente para aprender alguma coisa. Mas todos nós somos desafiados a exercitar nosso pensamento fotográfico, sempre que temos que nos imaginar em uma situação diferente. Como Ensinar de Forma “Errada” é sobre como alunos podem lidar com problemas complexos e frustrações no dia-dia na escola ou no trabalho, formulando suas próprias soluções.





