

Bürdek se refere também a uma “competência profissional” específica de cada disciplina para que o trabalho interdisciplinar seja realizado. [38] O que levaria os designers a dialogarem com outras disciplinas ao mesmo tempo em que desenvolvem as especificidades teórico/metodológicas para a configuração de produtos. Tais especificidades passam pelo desenvolvimento de um determinado processo criativo que, no entanto,

“não se dá em ambiente vazio, onde se brinca livremente com cores, formas e materiais. Cada objeto de design é o resultado de um processo de desenvolvimento, cujo andamento é determinado por condições e decisões- e não apenas por configuração. Os desenvolvimentos socioeconômicos, tecnológicos e especialmente os culturais, mas também os fundamentos históricos e as condições de produção técnica têm papel importante, assim como os fatores ergonômicos ou ecológicos com seus interesses políticos e as exigências artístico-experimentais. Lidar com design significa sempre refletir as condições sob as quais ele foi estabelecido e visualizá-las em seus produtos”. [39]

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando-se o design enquanto ciência aplicada, a gama de áreas com as quais pode estabelecer conexões efetivamente produtivas é bastante ampla. Há também que se reconhecer (ou considerar) o quanto as relações com estas áreas são pragmáticas de forma a condicionar os designers ao fazer. No entanto, este fazer requer um repertório de conhecimentos e saberes, sem os quais o trabalho (processo e produto final) pode tornar-se fragilizado, ou, por vezes, efêmero. Percebe-se, deste modo, que há uma ênfase aos aspectos práticos predominante nas escolas de design, estendendo-se à atuação profissional. Esta ênfase se reflete no modo como o designer recebe e trata os dados com os quais se relaciona durante as etapas do desenvolvimento dos produtos e, por conseguinte, no seu próprio comportamento

durante a condução do projeto.

Experiências como as que foram relatadas neste trabalho nos proporcionam formas interessantes de se oferecer novas perspectivas para contribuições entre o campo teórico/reflexivo e o campo prático. Até o momento, estas experiências têm se mostrado bastante pertinentes enquanto reflexões que buscam enfatizar a relevância do tratamento teórico/metodológico dos projetos, especialmente no âmbito do ensino e aprendizagem, ou seja, da formação de profissionais de design. Entre outras contribuições, esta experiência tem alcançado resultados satisfatórios e visivelmente efetivos, uma vez que o campo reflexivo consolida sua participação na concepção de produtos e o processo de projeção se torna mais completo, dotado de conteúdo material e imaterial. Com isso, as possibilidades de se ter experiências positivas com relação ao produto final são consideravelmente ampliadas para todos os atores ¹ (ou interessados) no processo.

Nesse sentido, apresentamos ainda um questionamento que nos permite desdobrar outras reflexões e estudos sobre o tema aqui abordado, ao pensarmos uma perspectiva na qual o produto provoca alterações no comportamento de seus usuários. Tomado como sujeito na relação, o produto torna-se protagonista e passa a escrever ele mesmo o percurso da sua existência, mantendo-se para além da efemeridade do seu uso cotidiano. Trata-se de uma perspectiva capaz de recolocar objetos desaparecidos ou relegados ao esquecimento, na agenda dos estudos teóricos e históricos, merecendo atenção de pesquisadores e retomando o caminho do projeto centrado no produto em detrimento do projeto centrado no usuário. Mesmo se caracterizando como uma perspectiva diferente da abordada neste estudo, entendemos que ela está embutida na discussão estética, uma vez que se refere à antinomia não resolvida entre o espontâneo e a lógica e, na indissolubilidade entre o sensível e o inteligível.

¹ Entenda-se como atores, o público ao qual se destina o produto, o designer que o concebe e a empresa que o produz.