

DESIGN PÓS-MODERNO E FORMAÇÃO

Karina Tissiani*

RESUMO

O presente texto busca expor os efeitos da transição do modernismo para o pós-modernismo, trazidos para o campo do *Design*, tanto em sua base profissional quanto na formação educacional. Ressalta-se que o processo de quebra do paradigma modernista fez com que ocorressem muitas mudanças no mundo e, principalmente, na forma de pensar, uma vez que o sujeito fragmentado passa a ter visões também fragmentadas. Inserido na lógica de uma sociedade complexa, que vivencia o espetáculo, a cultura e a imaginação humana, o *designer* rompe as amarras modernistas, os referenciais de certo ou errado e passa a extrapolar os limites antes impostos. Em meio às experiências pós-modernas, o processo de formação do *designer* também recebe influências trazendo novos desafios à educação.

Palavras-chave: *Design*. Formação. Pós-moderno.

1 INTRODUÇÃO

Primeiramente, devemos considerar que o *design* possui múltiplas formas de interpretação e conceitos. A palavra *design* surgiu com a Revolução Industrial, mas somente ganhou seu significado atual a partir da Segunda Guerra Mundial. Para Lupton & Miller (1996, p. 67 apud GRUSZYNSKI, 2000, p. 18):

O design moderno emergiu em resposta a revolução industrial, quando artistas e artesãos com mentalidade reformista tentaram conferir uma sensibilidade crítica à leitura de objetos e à mídia. O design tomou forma como uma crítica à indústria, ganhou, entretanto seu status maduro e legítimo ao tornar-se um agente da produção em máquina e do consumo de massa.

Com o advento da produção industrial, a prática do *design* foi se aprimorando em razão de uma nova imposição produtiva: o trabalho social foi dividido; surgiram novos meios de produção, mecanizados; ingredientes, trabalhadores e padrões se tornaram especializados, etc. Desse cenário, emerge o *design* impactado pelas novas tecnologias e presidido pela lógica que comanda as relações de produção. Seguindo esse pensamento, Villas-Boas colabora com uma reflexão indicando que:

[...] a trajetória do design é uma síntese do desdobramento do próprio projeto modernista. Ele nasceu absorvendo e explicitando os traços modernistas e, como o próprio Modernismo como um todo – mas numa velocidade muito maior –, deixou seu papel de resposta crítica à sociedade industrial e acabou por consolidar-se, com cânones próprios e sistematizados, como uma resposta afirmativa (e não mais crítica) às demandas desta mesma sociedade industrial. (VILLAS-BOAS, 2003, p. 15).

No entanto, o processo de quebra do paradigma modernista fez com que ocorressem muitas mudanças no mundo; na pós-modernidade, a sociedade ocidental vive com a complexidade em vez de combatê-la. É uma sociedade aberta a novas posturas, a novas formas de fazer as coisas, a novos modos de pensar e viver.

Considerando a lógica pós-moderna como diretriz produtiva e a grande utilização dos processos tecnológicos no desenvolvimento de produtos por parte dos *designers*, é possível identificar que o *design* perdeu sua essência funcional e construtivista, passando a valorizar soluções formais que engrandecem o valor comercial induzindo ao consumo e esteticismo, comprometendo (muitas vezes), a função dos objetos.

Nesse ponto, questiona-se: Se o *design* sofre influência com a crise da modernidade, como passa a ser compreendida a relação entre *design* e formação na perspectiva da pós-modernidade?

* Mestre em Educação pela Universidade do Oeste de Santa Catarina; Especialista em Criação e desenvolvimento de Produto de Moda pela Universidade Paranaense; karina.tissiani@unoesc.edu.br

2 DESIGN PÓS-MODERNO

A quebra do paradigma modernista fez com que ocorressem muitas mudanças no mundo. Com o ingresso na pós-modernidade, houve um grande progresso na forma de pensar da sociedade ocidental; talvez pela primeira vez desde o início do processo de industrialização, as pessoas estavam dispostas a conviver com a complexidade em vez de combatê-la. O pós-modernismo é definido por DeMar (2001) como “[...] um sistema ambíguo e complexo que nega as verdades universais e questiona toda cosmovisão.”¹ Para o autor, as cosmovisões devem ser niveladas, de forma que nenhuma abordagem ou crença seja mais verdadeira que outra, uma vez que, o que constitui a verdade é relativo ao indivíduo ou à sociedade que a sustenta. Complementando, Denis (2000, p. 209) diz que:

A marca registrada da pós-modernidade é o pluralismo, ou seja, a abertura para posturas novas e a tolerância para posições divergentes. Na época pós-moderna, já não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta de fazer as coisas, uma única solução de fazer as coisas, uma única solução que resolva todos os problemas, uma única narrativa que amarre todas as pontas.

É notável que a pós-modernidade deu um novo ritmo às mudanças no modo de ser, de pensar e de viver, uma vez que se quebra a noção do certo ou errado, fazendo com que o indivíduo reavalie seus conceitos e busque novas formas de lidar com seu entorno, assim, a verdade é simplesmente o que funciona para cada indivíduo. Neste sentido, Parmeggiani (2004, p. 124) diz que “[...] as relações entre as formas de pensar e sentir já não são lineares, nem os espaços que as configuram são quadriculados.”

Quanto à reflexão da crise do sujeito, Nietzsche foi o único pensador que envolveu em seus estudos todos os aspectos da existência, da cultura e do conhecimento humano. De acordo com Parmeggiani (2004, p. 122), “[...] para Nietzsche, uma vez reconhecida que a crise radical do sujeito é dada, ele deve conseguir instalar-se e mover-se nela.”

De acordo com as perspectivas apresentadas, pode-se dizer que a palavra de ordem do pós-modernismo é pluralismo, este reside na diversidade de opiniões, de crenças, de formas de pensar e sentir. Ninguém mais acredita em um único padrão, nos valores e verdades absolutas, esse fenômeno atinge não apenas a relação entre os indivíduos, mas também o indivíduo em si mesmo, um mesmo ser humano pode ter formas distintas de pensar e sentir. Para Nietzsche (1989, p. 73 apud LAGO, 2012), o “‘Eu’ trata-se de uma hipótese auxiliar com vista à inteligência do mundo.”

Baseado nos conceitos de Nietzsche, o movimento pós-moderno pode assim ser caracterizado por Lago (2012):

Pela ênfase na diferença; Pela desconstrução da metafísica; Pela desconstrução da ideia de razão pura; Pela desconstrução da ideia de verdades e valores absolutos eternos; Pela desconstrução da ideia de Deus como referencial último; Pela desconstrução dos referenciais de certo e errado; Pela desconstrução dos padrões comportamentais ideais; Desconstrução do ideal educativo e do método ideal à formação do homem ideal; A realidade emerge como essencialmente dinâmica.

É possível perceber que no mundo pós-moderno, o homem não senta de braços cruzados e recebe passivamente o conhecimento sobre o mundo; ele tem uma capacidade interpretativa da realidade, sendo ela norteadas pelas experiências individuais que o fazem ver que nada é absoluto; lógica, ciência, história e moralidade são meramente os produtos da experiência e interpretação individual. Para Nietzsche (1989, p. 77 apud LAGO, 2012), “Não existe coisa-em-si, nenhum conhecimento absoluto; o caráter perspectivista, ilusório, enganador é intrínseco à existência.” Perante o exposto, entende-se que a maneira com que cada indivíduo ou grupo percebe o mundo externo pode ser vista como verdade. No entanto há de se considerar que a realidade humana é subjetiva e fundada em experiências pessoais, sendo elas finitas e limitadas.

Na passagem da sociedade de produção para a sociedade de consumo, mudam-se os valores e os projetos de vida (que não são mais para a vida toda), e a sociedade torna-se mais individualizada. Assim, redefine-se o significado de vida e redefinem-se os propósitos de vida. Cada indivíduo cria sua própria identidade, os valores não são mais herdados uma vez que não há um único caminho a seguir, há, sim, muitas opções em um período de transição em que não há soluções estáveis.

Nesse cenário pós-moderno, o *design* atravessou um período de enorme insegurança, mesmo livre da rigidez normativa imposta na era modernista houve muitos questionamentos e contradições quanto aos rumos da profissão. No entanto, foi também um período de grandes esperanças para a liberdade criativa, principalmente para a área do *design* gráfico. As contradições residem justamente na quebra de paradigma dos valores envolvidos no *design* entre o modernista e o pós-modernista, como explica Cauduro (2009, p. 113):

Na primeira metade do século XX, a retórica das manifestações visuais modernistas valoriza geralmente o novo, o puro, o original, o universal, buscando uma estética absoluta e elitista, num discurso veemente de verdades únicas. Por sua vez, na era pós-moderna, a retórica das imagens produzidas pela mídia tende a valorizar o efêmero, o eclético, o heterogêneo, a colagem, o híbrido, o tecnológico, caracterizando uma multidimensionalidade e flexibilidade estética condizentes com a era atual de relativismo e abundância de interpretações da realidade.

Dessa forma, os conceitos que determinavam o que era “o bom *design*”, impregnados no modernismo, deixam de ser únicos e passam a ser explorados nos mais diversos campos do *design*, não há mais uma única estética, uma única maneira de projetar e produzir os objetos, não há mais o certo ou errado, o belo e o feio. Cada *designer* dotado da sua verdade usa a criatividade para expressar sua visão de mundo o que lhe permite criar novas formas. Nesse sentido, as representações pós-modernas deixaram de ser consideradas apenas simbólicas ou indiciais para serem, também e principalmente, construções icônicas.

É notável a diferença de valores que permeiam entre o modernismo e o pós-modernismo; o ponto culminante para o *design* reside na liberdade criativa proposta na pós-modernidade. De acordo com Denis (2000, p. 209), o *design* na era pós-moderna passa por uma grande reconfiguração em razão das influências das tecnologias computacionais. Com a adoção de tais tecnologias, o modo tradicional de conceituar e dividir o *design* em duas grandes áreas (gráfica e industrial) mostra-se ineficiente e incompleto, novas áreas surgem hora unindo-as hora afastando-as.

De forma geral, de acordo com Cauduro (2009 p. 115-116), é possível listar as principais características do *design* pós-moderno:

- a) A imagem pós-moderna tende à multimídia, à mistura, à hibridação, empregando diversas possibilidades expressivas visuais;
- b) Tende ao cultivo da ambiguidade, da indefinição, da indeterminação, da polissemia, usando artifícios como falta de indicações verbais, ou excesso de significantes no espaço e/ou no tempo;
- c) Visa ampliar as possibilidades conotativas, procurando avidamente a participação ativa do espectador nesse jogo indefinível de interpretação, já que não há mais verdades únicas, permanentes, e universais, a serem propagadas ou encontradas;
- d) Resulta, muitas vezes, da manifestação do efêmero, do transitório, do descartável, quando é transformada, entropicamente e ao acaso, pela ação dos agentes da natureza ou interferências por agentes da cultura;
- e) É tolerante com a imperfeição, da imprecisão, da poluição, e das interferências externas pós-produção, pois essas expandem sua polissemia, originalidade e indeterminação;
- f) O *design* também aparece produzido por resultados criativos de jogos de significantes, sem regras muito fixas, que procuram incluir o espectador, valorizando os aspectos camaleônicos e interativos das representações;
- g) Se apresenta, muitas vezes, com representações cifradas e enigmáticas;
- h) Resulta, muitas vezes, da diferença e do deferimento de sentido, em oposição aberta ou ironizando sutilmente cânones e estereótipos visuais da alta cultura, por meio da valoração de manifestações visuais engajadas de minorias sociais;
- i) Está ciente de seu *status* de simulacro, pois sabe, pelo pós-estruturalismo, que nenhuma representação tem acesso direto à realidade, sendo sempre uma interpretação ou invenção entre muitas possíveis;
- j) Sua interpretação não segue sistemas de significados, mas, sim, é feita “caso a caso”, de acordo com a pertinência das conotações sugeridas pelo contexto e pela vivência cultural do intérprete, e já antecipando que

várias significações serão sempre possíveis, uma delas sendo escolhida como a mais relevante conforme as circunstâncias do momento;

- k) Não se preocupa com sua pureza estilística ou em se apresentar como uma solução inédita de vanguarda;
- l) É encontrada em alguns museus e galerias, mas se sente muito mais à vontade como representação veiculada por mídias visuais, a serviço da experimentação e do avanço tecnológico, do entretenimento, do consumo e da crítica bem-humorada;
- m) Se opõe a todo tipo de geometrização, purificação e coordenação racionalista, pois quer ser fruto criativo do descontrole, da intuição, da improvisação, do inesperado, do aleatório, e ter ampla liberdade para misturar, hibridar, citar, incluir quaisquer significantes que julgar oportunos, sem se preocupar em ser objetiva ou funcionalista ou inteligível.

Diante das características apresentadas, é notável a pluralidade presente no design pós-moderno, tanto no que se refere à técnica quanto à estética; a diversidade presente nos conceitos, formas e funções abre caminhos para a liberdade criativa vista a explorar novas dimensões. Nesse sentido, nota-se uma forte tendência ao inusitado, ao inconformismo, à intuição e ao subjetivismo, o que quebra as regras outrora impostas e extrapola os limites criativos, configurando-se em uma estética que passa a ser transmitida por meio de fragmentos deslocados, dissociados, possibilitando que sejam franqueadas ao público a reordenação e a recombinação desses elementos da forma que lhe convém.

Nesse meio, os designers viram-se envolvidos em uma rede entre o mercado consumista que preza pela estética e o processo racionalista, técnico e funcionalista. Assim, coube ao designer projetar soluções capazes de conciliar polos diferentes; precisou encontrar um ponto de equilíbrio, acreditando que das crises nascem oportunidades, das contradições novas soluções.

2.1 DESIGN PÓS-MODERNO E FORMAÇÃO

Para compreender a formação dos *designers* no período pós-moderno, faz-se necessário revisar as raízes do ensino formal do *design*. Desta forma, será possível entender as transformações ocorridas.

O pano de fundo acontece na Alemanha em 1919 com a fundação da Bauhaus, considerada por muitos autores a primeira escola de *design*. Caracterizada pelo rigor metodológico e funcional, suas concepções pedagógicas foram determinantes para o ensino do *design*. Como explica Wick (1989 apud LOURENÇO; RIBEIRO, 2012):

Bauhaus – escola de artes e ofícios – fundada no ano de 1919, na República de Weimar (Alemanha), tem uma história rica em inovações e lutas, até ser fechada por um regime governamental totalitarista em 1933. O primeiro diretor da Bauhaus, o arquiteto Walter Gropius, anunciou que o escopo específico da escola era o de quebrar as barreiras entre o artista e o artesão praticando uma “comunidade de todas as formas de trabalho criativo e, em sua lógica, interdependência de um para com o outro no mundo moderno”.

O autor também salienta que, do ponto de vista histórico, o surgimento da Bauhaus ocorreu no momento em que a Alemanha foi destruída pela Primeira Grande Guerra Mundial e humilhada pelo tratado de Versalhes. Assim, quando da fundação da escola, um dos objetivos era o de levantar a Alemanha; com isso, os fundadores da Bauhaus instituíram toda uma ideologia social para que os produtos executados pela indústria fossem acessíveis à população, desenvolvidos com materiais baratos e formas limpas para serem produzidos em série, propondo funcionalidade aos produtos, sem adornos.

Em razão desses fatores, consumou-se de fato a orientação pedagógica da Bauhaus no sentido do estabelecimento de tarefas metodológicas voltadas para a funcionalidade, embalada pelo lema “a forma segue a função”. De acordo com Denis (2000, p. 115), a escola abraçou como valores estéticos: “[...] as máquinas e os objetos industrializados, a abstração formal e a geometria euclidiana, a ordem matemática e a racionalidade, a disposição linear e/ou modular de elementos construtivos, síntese das formas, a economia na configuração, a otimização e racionalização dos materiais e do trabalho.”

É possível perceber que a Bauhaus pensa o *design* como sendo uma ação construtiva, norteadas por atividades projetuais unificadas, desdobrando-se em muitas facetas e múltiplos aspectos da atividade humana. O ensino bauhausiano se estruturou em oficinas dedicadas ao ensino de uma única atividade ou a um único material (metal, tecelagem, mobiliário, impressão, publicidade, etc.). Ainda, oferecia cursos sobre fundamentos das formas e das cores. Esse rigor presente no ensino da Bauhaus conferiu à escola uma certa credibilidade por parte dos industriais, uma vez que a rigidez e funcionalidade formal eram pertinentes no cenário alemão; assim, a técnica e estética foram aderidas pela sociedade.

No entanto, de acordo com Denis (2000, p. 68), após o fechamento da escola, em 1933, em decorrência das políticas adotadas pelo regime totalitarista, na Alemanha, muitos de seus mestres emigraram para os Estados Unidos, que, recuperados da grande depressão de 1929, estavam de portas abertas para as ideias desenvolvidas na escola alemã. Portanto, ao transportarem com eles, para o novo mundo, os métodos, normas e regras para a prática do *design*, estes ajudaram a reestruturar e a alavancar a indústria americana.

O que foi a Bauhaus e o que dela foi herdado serviu como parâmetro e fórmula preestabelecida durante a era modernista, uma vez que os ideais se encaixavam perfeitamente com a relação ordem e progresso. No entanto, os pós-modernistas buscaram o pioneirismo em construções de modelos educacionais e profissionais. Assim, métodos que foram aplicados por muito tempo, quando mudaram de cenários sofreram grandes intervenções. Para Cauduro (2009, p. 114):

O discurso contemporâneo do design pós-moderno cultiva uma visualidade que desconhece a divisão “modernista” entre representações de baixo valor (populares) e as magistrais (de elite), pois constroem proposições visuais híbridas, complexas, contraditórias, ambíguas, efêmeras e heterogêneas – características que a modernidade, em suas versões racionalistas, quase sempre tentou reprimir em seus seguidores, através dos seus discursos, de seus manifestos e das propostas visuais (ênfatizando quase sempre a legibilidade, a funcionalidade e a economia de meios que eles inspiravam).

Diante dessa mudança de cenário, o ensino precisou adaptar-se à nova forma de ver o mundo, introduzindo novas estratégias perante as múltiplas necessidades na formação profissional. O ensino do *design* teve que ser tão ou, até mesmo, mais dinâmico quanto as mudanças do cenário, devendo não somente acompanhar os fatos, mas provocá-los. De acordo com Whitney (1988, p. 63), “O ensino do design tem sido transformado de uma maneira frequentemente aleatória, reagindo a mudanças circunstanciais ou ideológicas, em vez de se transformar através de uma reavaliação radical de prioridades e necessidades.”

Muitas foram as mudanças e os desafios do *design* e do ensino do *design* no mundo pós-moderno. Sem as certezas do paradigma anterior, o *design* atravessa um período de grande insegurança, mas com grandes esperanças. Neste ponto, é pertinente questionar: Quais os reflexos do pós-modernismo no ensino do *design*?

Em um primeiro momento a resposta parece ser óbvia. Com tantas transformações na forma de ser e pensar do sujeito pós-moderno, não há como manter um ensino baseado em um rigor estético, formal, metodológico. A formação do *designer* deve, então, envolver as questões da época, formar um ser reflexivo, capaz de desenvolver novas formas, funções, e atender a novas necessidades.

Por mais que haja pertinência nessa primeira resposta, há de se considerar que ela é simplista; as mudanças são mais profundas e envolvem não somente o sujeito, mas o modelo de sociedade que se projeta naquele momento.

No período pós-moderno, a sociedade está deslumbrada pelo progresso. Sendo ele a principal justificativa para a evolução tecnológica e industrial, o ensino diante dessa condição tem que suprir as novas necessidades impostas pela aceleração industrial; aí vem a adoção das tecnologias computacionais, como forma de agilizar o processo de criação e desenvolvimento. No entanto, algumas pesquisas sugerem que “[...] o uso do computador no processo projetivo, apesar de aumentar o número de decisões a serem tomadas, pode acabar reduzindo a capacidade criativa de gerar novas soluções.” (DENIS, 2000, p. 215).

Complementando e relacionando com o ensino, Whitney (1988, p. 68) destaca que:

[...] a explosão da informática vem transformando os processos de design, e já se tornou comum que o trabalho do aluno tem que ser *high-tech*, ou tecnologicamente de ponta para ser digno de um designer profissional. Consequentemente, muitos estão se transformando em tecnófilos, ou até mesmo, tecnomaníacos que partem do pressuposto que a tecnologia mais atualizada oferece uma solução melhor para o problema de design.

A criatividade é certamente um ponto conflitante; se a pós-modernidade dá liberdade, como esta pode ser limitada? De fato, a liberdade na composição estética formal é existente, no entanto, alguns processos facilitadores no desenvolvimento podem bitolar o *designer* a seguir soluções preestabelecidas ou soluções semiprontas, como é o caso do uso das fontes.

Ainda, algumas estéticas pós-modernas, que envolvem o inesperado, o inusitado, o improvisado, entre outros elementos semelhantes a estes, parecem abandonar a essência do *design* de desenvolver soluções projetuais, perdendo-se os conceitos, as razões do produto. É a estética pela estética. Nesse cenário, tem-se o que Whitney chama de *design* consumista. Este modelo impregnou o ensino do *design* e costuma ser justificado em termos de exigências profissionais e realidades de mercado. Para o autor:

Esse modelo dá ênfase à “relevância” e se pretende apolítico, buscando equipar o estudante de design com aptidões e técnicas que serão úteis no desenvolvimento de trabalhos para empresas e para indústria. [...] é raro questionamentos sobre seus efeitos ambientais, sociais, morais ou pessoais. (WHITNEY, 1998, p. 68).

É notável a prioridade consumista de atualizar modelos ou redesenhar aparências de um produto do ponto de vista meramente estilístico, não envolvendo no ensino contextos mais amplos que permitam reflexão crítica sobre o papel do *design* na sociedade.

Aí está um ponto de contradição levantado por Denis (2000, p. 209), o mesmo progresso material que permite que se usufrua de benefícios, também empurra em direção à insuficiência do meio ambiente, sendo este outro ponto considerado essencial no ensino. Ainda para o autor:

Cabe ao designer pensar cada vez mais em termos do ciclo de vida do objeto projetado, gerando soluções que otimizem três fatores: a) uso de materiais não poluentes e de baixo consumo de energia; b) eficiência de operação e facilidade de manutenção do produto; c) potencial de reutilização e reciclagem após descarte. (DENIS, 2000, p. 215).

Mais um ponto de tensão refere-se às áreas tradicionais do *design* – gráfico e produto – no cenário pós-moderno novas áreas surgem fragmentando e especializando ainda mais cada campo de conhecimento, como o *web design*, *design* de moda, de calçados, joias, embalagens, automotivo entre outros. O fato é, à medida que se fragmentam as áreas do *design* também há a necessidade de uni-las, como exemplifica Denis (2000, p. 209):

Quando um designer é contratado para criar uma homepagem ou um site na internet, ele gera um objeto que não é nem gráfico, no sentido de ser fruto de um processo de impressão, nem produto, no sentido de ser um artefato tangível. Porém, é evidente que esse objeto é tanto produto, no sentido de ser uma mercadoria, tanto gráfico, no sentido de ser voltado para transmissão da informação.

Esses conflitos fazem com que o ensino passe a inserir em seus currículos conhecimentos gerais e conhecimentos específicos, bem como um equilíbrio entre ciências humanas e conhecimentos tecnológicos, visando à formação de um profissional multidisciplinar, capaz de lidar com diferentes necessidades do mercado. Essas questões perpetuaram para a contemporaneidade, e, seguindo esse sentido, Whitney (1988, p. 69) descreve como sendo um modelo de *design* valorizado. Para o autor:

Precisamos de designers criativos, construtivos, e de visão independente, que não sejam nem “laicos do sistema capitalista”, nem “ideológicos de algum partido ou doutrina” e nem “geninhos tecnológicos”, mas antes profissionais capazes de desempenhar o seu trabalho com conhecimento, inovação, sensibilidade e consciência. Às escolas de design cabe a responsabilidade de fomentar essas qualidades no aluno e não uma atitude de atender às vicissitudes de um sistema consumista, obcecado com lucros rápidos e com o curtíssimo prazo. As escolas devem satisfação à sociedade e não apenas àquelas empresas que empregam designers diretamente. O designer precisa ser formado para ser verdadeiramente profissional, com consciência de suas obrigações para com a sociedade como um todo e não apenas para com os lucros de seus clientes.

Para finalizar, é notável que o universo profissional, bem como o ensino do *design* ganharam ao longo do tempo um dinamismo que exige de todos uma predisposição permanente à aquisição de informações e à reflexão. Fica evidente que o ensino recebe influências externas (econômicas, sociais, culturais), tendo como desafio enfrentar as rápidas transformações do mercado de trabalho, adaptando suas políticas e visando a uma melhor formação.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste ensaio buscou-se apresentar as mudanças e transformações no campo do *design* (profissional e ensino) durante a transição do período moderno para o pós-moderno. O estudo mostrou que de fato as regras e limites impostos na era moderna para a área em estudo foram quebradas, proporcionando aos *designers* maior liberdade criativa, uma vez que não há mais predomínio de uma única estética.

No campo do ensino, há de se considerar que é nas bases modernistas que se forma a primeira escola de *design*, a Bauhaus, sendo ela estruturada seguindo os preceitos de rigorosidade formal, funcional e pouco simbólica. Tão importante, ocorreu de que a pedagogia do *design* até os dias atuais tem raízes na Bauhaus.

No entanto, na transição para a pós-modernidade, o ensino sofreu muitas interferências e influências. Novamente embalado pelo cenário social, surgem novos desafios e necessidades a serem supridas; passa-se a incorporar os anseios do mercado, a tecnologia, a ecologia e os novos comportamentos de consumo. Assim, o *design* e o ensino do *design* passam a ser reconfigurados de acordo com uma lógica consumista, sazonal e com poucos fundamentos.

Hoje, faz-se uma leitura de toda a trajetória da profissão, e as instituições de ensino, bem como o mercado buscam uma formação generalista, de profissionais aptos a pensarem além da forma, função; envolve-se a emoção, a consciência produtiva e o *eco-design*, uma vez que se tem a ciência de que não é somente o projeto de um produto que o *designer* faz, mas um modelo de sociedade.

Nota explicativa

¹ Em essência, é um conjunto de pressuposições (hipóteses que podem ser verdadeiras, parcialmente verdadeiras ou inteiramente falsas) que sustentamos (consciente ou inconscientemente, consistente ou inconsistentemente) sobre a formação básica do nosso mundo. (SIRE, 2004, p. 1).

Post-modern design and training

Abstract

This paper seeks to expose the effects of the transition from modernism to postmodernism, brought into Design area, both in his professional base and in the educational background. It is noteworthy that the breaking process of the modernist paradigm has caused many changes in the world and especially of mindset, once the fragmented subject gets to have fragmented views too. Inserted into the logic of a complex society, which experiences the performance, culture and the human imagination, the designer breaks down the modernist moorings, the right or wrong references and starts to transcend the limits before imposed. In the midst of postmodern experiments, the designer's formation process also receives influences bringing new challenges to education.

Keywords: Design. Formation. Postmodern.

REFERÊNCIAS

- CAUDURO, Flávio Vinícius. Design e pós-modernidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 40, dez. 2009.
- DEMAR, Gary. **Definindo Pós-Modernismo**. Tradução Felipe Sabino de Araújo Neto. American Vision, 2001.
- DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2000.
- LAGO, Clênio. **Instituição da subjetividade moderna**. Aula PPGE – Unoesc, 2012.

LOURENÇO, Carolina Amorim; RIBEIRO, Sônia Marques. **História e Pedagogia**: a influência da Bauhaus para o ensino do design. Disponível em: <http://www.slideshare.net/Carollina_Amorim_L/histria-e-pedagogia-a-influncia-da-bauhaus-para-o-ensino-do-design>. Acesso em: 20 maio 2012.

MACIEL, Marcos Antonio Esquef. A ‘mão invisível’ tardia no design. **Revista Vértices**, v. 7, n. 1-3, jan./dez. 2005.

MORAES, Dijon de. **Limites do Design**. 2. ed. São Paulo: Nobel, 1999

PARMEGGIANI, Marco. **Nietzsche**: o pluralismo e a pós-modernidade. Cadernos de Nietzsche 16, 2004.

SIRE, James W. O que é uma cosmovisão? In: **O Universo ao Lado**. Hagnos, 2004.

VILLAS-BOAS, André. **O que é e o que nunca foi design gráfico**. 5. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

WHITELEY, Nigel. O designer valorizado. **Arcos: design, cultura material e visualidade**, v. 1, out. 1998.