

## DESIGN “FORA DE SÉRIE”, A PRODUÇÃO CONTEMPORÂNEA DO ESTÚDIO MANUS

### *OUTSTANDING DESIGN, ESTÚDIO MANUS CONTEMPORARY PRODUCTION*

Valéria C. Barbosa<sup>1</sup>

Priscila Almeida Cunha Arantes<sup>2</sup>

#### Resumo

Este trabalho analisa o design de produtos sob o viés autoral, dissociado da indústria, numa vertente que privilegia aspectos lúdicos e semânticos. A essa dimensão do design chamamos “**fora de série**”. Como alternativa contemporânea de atuação em design de produtos, no design fora de série predomina a autoprodução, realizada por meio de processos artesanais: *low tech* ou *high tech*. Nesses processos, a criação não se dá como resposta a uma demanda externa, visando solucionar um problema, mas deriva de uma ideia, interesse, proposição ou encantamento por parte do designer. A circulação e a inserção desse tipo de produto se deram, inicialmente, graças à curadoria em galerias e mostras, além de premiações de design, demonstrando sua hibridização com o universo artístico. A produção ocorre, muitas vezes, em edições limitadas ou peças únicas, ou ainda em pequena escala. O presente artigo versa (como caso paradigmático e ilustrativo) sobre a produção do Estúdio Manus, dupla que atua em São Paulo desde a década de 1990.

**Palavras-chave:** design, hibridização, design de produtos, design fora de série, design brasileiro, design em São Paulo, design contemporâneo.

#### Abstract

This paper analyses the production in product design, under the authorial bias, dissociated from the industry, and in the forms that favour playful aspects and the semantics of the product. To this dimension of design we call it **out of series**. As a form and contemporary alternative of acting in product design, in the out of series design dominates the self-production, artisan or low tech processes or even high tech, and where the creation is not in response to external demand or seeking the solution of a problem, but derives from an idea, interest, proposition or enchantment on the part of the designer. The circulation and insertion were initially given through curating in galleries and shows, as well as design awards, demonstrating their hybridization with the artistic universe. Production often occurs in limited editions or single pieces, or even on a small scale. The main cases of analysis were the **Estúdio Manus** which has operated in São Paulo since the 1990's.

**Keywords:** design, hybridization, product design, out of series design, brazilian design, Sao Paulo design, contemporary design.

---

<sup>1</sup> Mestre em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, Brasil. valeriab@uol.com.br, ORCID: 000-0002-8512-594X

<sup>2</sup> Doutora, Universidade Anhembi Morumbi. Programa de Pós- Graduação em Design. São Paulo, SP, Brasil. ORCID: 0000-0002-0500-0849

## 1. Introdução

No Brasil, a partir da década de 1980, e principalmente a partir de 1990, as mudanças no campo do design de produtos ocorreram de forma mais significativa, abrindo uma nova perspectiva para a atividade em seus processos e resultados projetuais e criativos.

A falta de oportunidades em escritórios e a restrita demanda das indústrias levaram muitos designers recém-formados a mudar de campo de atuação. Isso permitiu, também, que profissionais com diferentes formações desenvolvessem produtos que intercambiavam design, arte e artesanato, embora sem se preocuparem em categorizar a atividade.

Enquanto entre os anos 1950 e 1970 houve incentivos governamentais e pouca inserção do design na indústria, nos anos 1980 iniciou-se uma produção mais autoral, principalmente em mobiliário. A década de 1990, no Brasil, permitiu a experimentação e a produção de peças únicas, ou em pequena escala, que circularam inicialmente em mostras e galerias, sem se deter numa única tipologia de artefatos.

Permeada pela globalização, pelas novas tecnologias e com valorização da cultura e da identidade locais, esta produção utiliza meios de manufatura dissociados da indústria ou com recursos próprios, onde o artefato passa a ser ferramenta de expressão individual para o criador. Este, não mais anônimo, torna-se protagonista de sua criação, responsável pela produção, circulação, divulgação e comercialização de seus produtos.

Prevalece a poética do objeto, estabelecendo uma relação que “inspira o sensível” entre o usuário e o artefato, trazendo-nos reflexões de relevo, segundo Abbagnano (1998 apud MOURA, 2015, p. 62). Com isso, a adequação ao uso fica em segundo plano: embora presente, não é determinante. Enquanto a forma, no funcionalismo, é derivada da função, no design fora de série outros aspectos são considerados, como a linguagem do produto e o conceito que se pretende transmitir – ou ainda, o que o artefato inspira.

No design industrial, a função do produto é a primeira condicionante e a finalidade do processo criativo. Tal critério não rege o design fora de série, pois “[...] a parte mais importante para um designer está na sua própria liberdade de escolhas subjetivas[...]”, aponta Castiglioni (1984, p. 40-42 apud MORAES, 2005, p. 156).

A incerteza sobre a operacionalidade e a eficiência, a hesitação provocada pela imprecisão ou ambiguidade da forma, a produção por meios artesanais, em pequena escala, de múltiplos<sup>3</sup>, peças únicas ou edições limitadas, a circulação em mostras, galerias e premiações são aspectos do que denominamos design fora de série. Recorde-se, entretanto, que “fora de série”, no senso comum, é expressão que define algo que não tem produção seriada, que não segue padrões rígidos e se destaca no seu gênero por ter qualidades ou características superiores, fora do comum e do ordinário. Tais são os sentidos que, como é natural, se podem encontrar facilmente em dicionários, espelhando a voz corrente, as compreensões comuns da expressão.

Porém, podemos entendê-la de outra forma (ainda diversa da nossa), por exemplo como referida por Dorflès:

Dorflès (1968), sobre o conceito “fora de série”, argumenta que ele é um

---

<sup>3</sup> Um múltiplo, no universo das artes, refere-se a objetos pensados para serem produzidos em série, industrialmente ou manualmente, sem que exista uma peça original, mas que cada exemplar contenha a ideia que o artista deseja disseminar.

inconformismo ao gosto vigente e generalizado. O fora de série seria, então, uma forma de diferenciação social, através da adoção de um objeto (por exemplo, um automóvel, motocicleta, etc.), possuído por poucos e pertencentes a uma elite. O fora de série, para o autor, não se contrapõe ao estilo do momento, mas o acentua. Oposto ao conformismo das massas, seria na verdade um conformismo do anticonformismo, de acordo com Spadolini (1960, apud DORFLES, 1968, p. 65).

Ambos os conceitos diferem da nossa proposição para o design fora de série abordado neste estudo.

Também não nos identificamos inteiramente como pensamento de Munari: "O designer é um projetista dotado de sentido estético", segundo Munari. O resultado do trabalho do designer não é uma expressão pessoal (como o trabalho artístico), mas o resultado de um estudo para solução de um problema concreto. A forma deriva da coerência entre os aspectos técnicos e estéticos lógicos. A estética da lógica, por sua vez, é aquela que não segue modismos e informa visualmente a função do produto (MUNARI, 2001, p. 30).

Pois o design fora de série vai na contramão desta estética da lógica. Embora não siga modismos, os resultados formais têm orientações diversas, e a solução de problemas ou necessidades de uso nem sempre constam como objetivo essencial. O design fora de série se define por ter propósito de uso. É constituído por artefatos utilitários. Porém, o pragmatismo não se sobrepõe a questões semânticas e comunicativas.

Todo artefato pode ser interpretado a partir de sua dimensão simbólica, que pode variar por uma série de aspectos que veremos a seguir.

Para Cardoso (2012), não existiria função: o termo funcionalidade é por ele considerado restrito e incompleto, e um objeto possui funções que estariam relacionadas à percepção do usuário, como o valor afetivo, o valor simbólico e a distinção social, além das funções básicas que predominam em maior ou menor grau nos produtos industrializados: prática, estética e simbólica (LÖBACH, 2001; GOMES FILHO, 2006; BURDEK, 2010). Portanto, todo artefato possui significado e pode ser interpretado, independente da intencionalidade do criador.

Devemos, portanto, ressaltar que a relação entre pessoas e objetos é algo sensível e complexo. Independentemente de questões tecnológicas, econômicas e produtivas (VELHO, VAN DER LINDEN, 2018), associamos aos objetos nossas vivências, memórias e experiências individuais e coletivas. Todo artefato pode ser interpretado, pois possui "uma dimensão imaterial", é signo e informação (CARDOSO, 2012).

De acordo com o contexto social e cultural, o significado pode ser alterado, seja por mudanças tecnológicas ou econômicas, ou ainda pela mediação do utilizador, que pode conferir outro propósito de uso a um objeto com função determinada e/ou convencional. Aspectos afetivos relacionados à história do utilizador com o objeto, como também à sua experiência particular e subjetiva, também interferem na percepção (CARDOSO, 2012) específica, a título de compreensão, os aspectos que interferem no significado dos artefatos:

1. O uso ou operacionalidade, ou seja, a finalidade prática do objeto;
2. O entorno, ou seja, o contexto social, econômico em que se dá a operacionalidade, e também a relação do artefato com outros artefatos ou com o utilizador num determinado contexto;
3. A duração, entendida como o tempo de funcionalidade do artefato até a sua substituição tecnológica ou cultural, ou seu afastamento do uso cotidiano – ou seja,

a obsolescência pode interferir na significação. Esses três aspectos se referem à materialidade do artefato.

Sobre a percepção que se tem dos objetos, o autor cita outros fatores que interferem neste aspecto:

1. O lugar onde se posiciona o utilizador, considerando o seu ponto de vista social, cultural ou geográfico, dependendo de cada caso;
2. a experiência, ou seja, a relação íntima, individual e subjetiva com o produto, mediada pelas experiências particulares e pessoais anteriores, pelas vivências próprias de cada indivíduo;
3. O discurso (semântica), que é a tradução de um ponto de vista por meio de linguagens verbais, visuais ou outras, estando relacionado com o repertório cultural do usuário.

O estudo da semântica dos produtos está relacionado com os princípios semióticos de HfG Ulm, em que o significado de um artefato deve considerar todos os contextos onde se dá a sua circulação. A linguagem determinaria a história, os processos de fabricação, preço e funcionalidade. Klaus Krippendorff<sup>4</sup> entende a semântica a partir de três modelos: o linguístico, que investiga o significado dos termos ("a linguagem dentro da linguagem"); o comunicativo, no qual o designer atua em associação com o utilizador, considerando os seus desejos e expectativas; e um modelo cultural, em que são analisados os sistemas de símbolos, os elementos formais e suas "funções interpretativas" (BURDEK, 2010, p. 338-339).

A semântica de produtos é o estudo das qualidades simbólicas das formas criadas pelo homem no contexto de seu uso e a aplicação desse conhecimento ao design industrial. Ela leva em conta não apenas as funções físicas e psicológicas, mas também o contexto psicológico, social e cultural, a que chamamos ambiente simbólico. A semântica do produto é um esforço para compreender e assumir total responsabilidade pelo ambiente simbólico em que os produtos industriais são colocados e onde devem funcionar em virtude de suas próprias qualidades comunicativas. Através da semântica do produto, os designers podem desmistificar a tecnologia complexa, melhorar a interação entre os artefatos e seus usuários e aumentar as oportunidades de autoexpressão (KRIPPENDORFF, 1984, p. 4 tradução nossa).<sup>5</sup>

Krippendorff, no texto de 1984, refere-se ao desenho industrial e à produção em série, e ainda à forma como a semântica do produto pode contribuir para a interação e compreensão do artefato, facilitando a operacionalidade graças a configurações morfológicas que privilegiam aspectos expressivos – a linguagem do artefato –, e que "sugerem significados e

---

<sup>4</sup> Klaus Krippendorff, engenheiro e designer alemão formado na HfG Ulm em 1961, é professor de Comunicação na Universidade da Pensilvânia e autor de livros sobre design e cibernética.

<sup>5</sup> "Product semantics is the study of the symbolic qualities of man-made forms in the context of their use and the application of this knowledge to industrial design. It takes into account not only the physical and physiological functions, but the psychological, social and cultural context, which we call symbolic environment. Product semantic is an effort to understand and to take full responsibility for the symbolic environment into which industrial products placed and where they should function by virtue of their own communicative qualities. Through product semantics, designers can demystify complex technology, improve the interaction between artifacts and their users and enhance opportunities for self-expression."

relações" (CARDOSO, 2012, p. 112).

A mudança de paradigma contemporânea consiste no entendimento de que o artefato deve ser pensado para o utilizador: o foco deve estar centrado no humano e não na tecnologia, o que Klaus Krippendorff denomina "virada semântica" ("*semantic turn*"). Para o autor, a virada semântica seria "a mudança de uma sociedade funcionalista para uma cultura de design" (HORN, VAN DER LINDEN, 2018, p. 575). A cultura do design estaria centrada no humano, sem estruturas hierárquicas, com significados negociados e apoiados interativamente, possibilitando a proposição de futuros e caminhos desejáveis, com ênfase na criatividade e na versatilidade (HORN, VAN DER LINDEN, 2018).

Portanto, Krippendorff amplia a visão do design, não se atendo somente a artefatos, mas a uma cultura de design como campo expandido. O design não é uma atividade que apenas gera novos produtos: o design deve dar sentido às coisas, com a semântica dos produtos se atendo a questões sensíveis, como a percepção e seu efeito no utilizador. A preocupação com o significado, importante competência para os designers, nem sempre foi reconhecida (FIGUEIREDO, 2009). Embora a semântica do produto seja um meio de facilitar a compreensão da operacionalidade do artefato pela configuração formal por meio de um referencial conhecido, no design fora de série a semântica possibilita interpretações nem sempre relacionadas à questão de uso.

Para compreendermos como a produção industrial, funcionalista moderna, deu lugar<sup>6</sup> à produção fora de série contemporânea, é necessário entendermos antes as alterações porque passou o campo do design. As primeiras produções do design fora de série, ainda no final dos anos 1980, como a produção inicial dos irmãos Campana, não tiveram reconhecimento imediato no Brasil. Somente após exposição na mostra Project 66, ocorrida no Museu de Arte Moderna (MoMA), no ano de 1988, em Nova Iorque, o trabalho da dupla ganhou notoriedade, sendo posteriormente produzido em série por empresas italianas como Edra e Alessi, por exemplo.

As mudanças no campo do design ocorreram desde o final dos anos 1960 na Europa, colocando a máxima funcionalista de forma e função em xeque. A Itália destacou-se neste contexto, surgindo em Florença o que seria mais tarde definido como "experiência radical": grupos e designers como Archizoom, Remo Buti, 9999, Gianni Pettena, Superstudio, UFO e Ziggurat, cuja produção é caracterizada, pelo menos inicialmente, pelas influências da Pop Art, da Arte Póverae da Arte Conceitual, correntes artísticas que questionavam as instituições e processos estabelecidos. Esses designers trouxeram a proposta de trabalhar com ícones da cultura de massa, utilizando para isso materiais pouco convencionais e ordinários e valorizando os conceitos. Entre 1965 e 1979, elaboram projetos e protótipos irônicos e provocativos, cujas indagações e linguagens são "verdadeiras alegorias do pensamento de uma geração" (PETENNA, s/d, p. 27).

Mais tarde, derivado dos primeiros grupos radicais, surgiu no ano de 1981 o Grupo Memphis, fundado por Ettore Sottsass conjuntamente com Andrea Branzi e Michele de Lucchi, entre outros. Enquanto a paleta modernista era sóbria e discreta, Memphis abusava de cores puras e vibrantes, formas inusitadas e materiais diversos. Sottsass entendia o design nos sentidos antropológico, cultural, racionalista e tecnológico, além do linguístico, como elemento de comunicação, ultrapassando processos e tecnologias (MORAES, 1999). A forma seria, então,

---

<sup>6</sup> O desenho industrial voltado para produção em série coexiste, evidentemente, ao lado destas novas propostas.

decorrência do processo comunicativo que compõe a linguagem do produto, e não da sua função (FERREIRA, 2010).

As fronteiras entre design e arte ficaram mais tênues, abrindo caminho para reflexões, questionamentos e hibridizações. Ao trabalhar com performance e expor objetos em galerias, como fizeram Andrea Branzi, Alessandro Mendini e Ettore Sottsass, entre outros, deu-se a contaminação do design com o campo sacralizado do objeto de arte (RANZO, 2012). Esse tipo de interface entre áreas, por sua vez, é marca do pós-modernismo.

O ceticismo em relação às certezas absolutas do modernismo abriu novas possibilidades para o campo do design, como também para outras áreas. A divisão do conhecimento em disciplinas, com a conseqüente especialização cada vez mais aprofundada, já não sustenta e não consegue abarcar os questionamentos que a realidade apresenta (GALLO, 1990). O design funcionalista, eficiente e legível, visando uma vida agradável, muitas vezes, não considerava o sujeito, apenas o objeto. Porém, ambos se inter-relacionam e precisam ser considerados na prática projetual e na concepção de artefatos.

Para o design moderno, a frase *less is more* (menos é mais), atribuída ao arquiteto Mies Van Der Rohe, era um lema. Para o antidesign (pós-moderno), *less is bore* (menos é aborrecido), frase de Robert Venturi, arquiteto estadunidense, reflete a mudança de compreensão da área. Portanto, além de utilitários, os objetos provocam emoções, dialogam com o usuário, estabelecem relações, convidam à reflexão, desempenhando um papel maior que o da mera funcionalidade.

A valorização do design brasileiro fora de série se deu inicialmente por galeristas e curadores. O designer brasileiro Rodrigo Almeida<sup>7</sup> atesta que seu trabalho ganhou relevância ao ser reconhecido pelo designer Alessandro Guerriero, um dos fundadores do grupo italiano Alchimia.

Vale ressaltar que a abertura italiana para o design autoral permitiu o reconhecimento da produção brasileira e sua posterior produção seriada, caso dos irmãos Campana. Isso não significa que o design brasileiro tenha se referenciado na experiência italiana como práxis, metodologia e conceito: embora haja similaridades, como a dissociação da indústria, a produção de pequenas séries e o experimentalismo, não ocorreu a problematização da área e a rejeição ao design estabelecido e ao funcionalismo no contexto brasileiro.

## 2. O Design Fora de Série: Práxis, Meios e Características

A título de compreensão de como se dá sua inserção e seus processos de criação e produção, elencamos algumas características do design fora de série.

**Meios de produção:** O design fora de série se diferencia do design industrial, primeiramente, por seus meios de produção dissociados da indústria, embora possam ser produzidas pequenas séries ou edições limitadas, normalmente por processos artesanais ou *low tech*.

**Meios de circulação:** Inicialmente, a produção circulava em galerias e mostras de design e premiações da área. Atualmente, além desses espaços, a circulação também se dá em lojas próprias ou especializadas, como as de museus.

---

<sup>7</sup> Entrevista a Regina Galvão veiculada no site Boobam (2017).

**Comercialização:** A comercialização pode se dar em lojas especializadas, lojas de museus, feiras e mostras, além de vendas online.

**Metodologia:** Não é possível estabelecer uma metodologia única, podendo ser mais racional ou mais intuitiva, mais projetual ou mais experimental. Porém, quanto à configuração formal, podemos estabelecer algumas estratégias que caracterizam e ajudam a definir o design fora de série, como estabelecido por Ferreira (2010):

**Reinterpretação:** Trata-se da utilização de um artefato familiar ou conhecido (e que permite a compreensão de sua função de uso pela familiaridade convencionada) em outro contexto, sendo assim reinterpretado ou ressignificado. A reinterpretação pode se utilizar do arquétipo (a forma reconhecida) ou do próprio artefato já existente. Um exemplo de reinterpretação são as porcelanas aladas. As **Porcelanas Aladas**, de 2007 (Figura 1), são peças utilitárias, mas brincam com o significado das palavras de maneira poética, onde o lúdico se sobrepõe às questões práticas. As asas das xícaras são substituídas por asas de anjos, evocando a questão semântica e a polissemia. O uso da metáfora linguística e visual e a reinterpretação estão presentes no objeto, que ao receber banho de ouro, reforça essas questões e adquire aura de objeto de arte.

**Figura 1: Porcelanas Aladas**



Fonte: [www.estudiomanus.com](http://www.estudiomanus.com) (2018).

**Experimentação:** A experimentação pode se dar tanto no processo produtivo quanto na escolha dos materiais. A incorporação de falhas e imperfeições, inaceitáveis no processo industrial mas presentes no artesanal, torna o objeto único. Podemos tomar como exemplo o Vaso Aleatório (Figura 2) resultante de alterações na temperatura do forno usado em sua produção, que provoca deformações no artefato. A queima da cerâmica a altas temperaturas é necessária para interferir nas propriedades mecânicas do objeto e na sua qualidade e resistência. Ao alterar a temperatura há interferência na peça, porém os resultados não são totalmente controlados, ganhando caráter arbitrário e casual. O vaso Aleatório também possui pegas acopladas, provenientes de outro molde, resultando num objeto estranho, insólito e único.

**Figura 2: Vaso Aleatório**



Fonte: [www.estudiomanus.com](http://www.estudiomanus.com) (2018).

**Recontextualização:** O uso de ready-mades é um recurso projetual. Por meio da utilização de artefatos industrializados com funções diversas, recombinações adquirem novo significado. O novo artefato criado a partir da combinação e recombinação de elementos possui uma nova destinação prática. O Objeto Luminoso Tabi (Figura 3) é um ready made realizado a partir de um calçado tradicional japonês (Tabi) que remonta ao Séc. XV, e uma lâmpada cujo filamento é uma flor. A definição da peça é quase uma indeterminação, pois não é uma luminária, e sim um objeto luminoso: destina-se a produzir luz, não a iluminar. Ao mesmo tempo, identifica seu propósito.

**Figura 3: Objeto Luminoso Tabi**



Fonte: [www.estudiomanus.com](http://www.estudiomanus.com) (2018).

**Representação:** Na representação podem ser usadas diferentes referências com o intuito de criar novos significados. Por exemplo, a partir do uso da ironia, da ambiguidade e de metáforas como reforço de interpretação e reflexão. O Mancebo com Gavetas (Figura 4) é um objeto que possui dupla função: além de cabide para pendurar roupas e acessórios, possui gavetas, algo pouco usual neste tipo de peça de mobiliário, que também costuma ser autoportante. A forma remete a uma casa de passarinhos, e os pequenos compartimentos das gavetas se destinariam a pequenas preciosidades, além de apoio para exposição de objetos menores. A peça é a reinterpretação de um produto que une referências muito distintas, resultando num objeto funcional que traz para o interior residencial uma alusão ao campestre.

**Figura 4: Mancebo com Gavetas**



Fonte: [www.estudiomanus.com](http://www.estudiomanus.com) (2018).

**Interação:** A interação exige participação do utilizador para que a proposta se concretize formalmente. Há a necessidade da intervenção do utilizador, através, por exemplo, da customização, o usuário passa a ser co-autor do artefato. A interação também pode se dar através de objetos que possuem mais de um propósito de uso ou multifuncionalidade, ou que é determinado pelo usuário, de acordo sua necessidade no momento do uso. O Banco Luz (Figura 5) é um exemplo de objeto que possui dupla finalidade prática induzida por sua denominação ou outras finalidades de acordo com o desejo do usuário.

Além das características acima, é preciso que o usuário estabeleça uma relação com o objeto que não se resume ao pragmatismo funcionalista, pois o artefato propõe outro tipo de conexão, permitindo, e muitas vezes exigindo, a interpretação dos significados que o permeiam.

**Figura 5: Banco Luz**



Fonte: [www.estudiomanus.com](http://www.estudiomanus.com) (2018).

### **3. Considerações Finais**

O design produzido no Brasil após os anos 1990 foi afetado por mudanças sociais, questões ambientais e tecnológicas e pela própria globalização. Esses fatores ajudaram a definir projetos com características particulares como forma de diferenciação e de auto expressão, buscando-se valorizar aspectos regionais múltiplos, sincréticos, híbridos e plurais presentes na cultura brasileira (MORAES, 2005). A produção de peças únicas, pequenas tiragens ou múltiplos, assim como a subjetividade nos processos, meios e resultados são características desta produção. Neste período, o design brasileiro foi valorizado e reconhecido tanto nacional quanto internacionalmente.

O design fora de série é autoral porque o designer é protagonista de sua produção, responsável por todas as etapas de viabilização e também da identidade do artefato projetado e produzido. Essa criação é feita não em resposta a uma demanda ou necessidade, mas enquanto fruto da observação cotidiana de hábitos, práticas ou costumes, possibilitando a transmissão de uma ideia ou mensagem por meio do objeto, independente de sua operacionalidade ou função de uso.

Fora de série são também objetos com múltiplas finalidades, ou que permitem ao utilizador definir seu propósito – embora, como já citado, qualquer objeto possa ser ressignificado pelo utilizador. No entanto, neste caso as possibilidades de uso são inerentes ao

artefato, que não se destina a uma finalidade específica ou única: sua configuração permite ao utilizador definir o seu propósito ou finalidades. Uma inquietação, um posicionamento sobre um fato, assunto ou material, ou ainda, o encantamento sobre determinado tema também podem originar uma proposição. Sua configuração formal é decorrente desse argumento: enquanto materialização da ideia, pode gerar uma reflexão ou suscitar no observador outras relações, como afetividade e incerteza.

O design fora de série<sup>8</sup> não questiona o design industrial institucionalizado, mas se adapta a uma nova metodologia projetual, que não é única nem exclusiva, podendo variar de acordo com cada autor. Assim como a categoria dos artefatos, utensílios, mobiliário e luminárias, não há especialização em um segmento específico, podendo o designer transitar em várias áreas. Essa atitude enquanto profissional seria também caracterizada por privilegiar o conceito, pois é ele que define o signifiante, a ideia que se pretende transmitir e os meios, materiais e processos que determinam a aproximação e a hibridização entre arte, design e processos artesanais, ou com tecnologia simples (*low tech*), permite novas abordagens no desenvolvimento e expressão de conceitos, proporcionando a geração de objetos que suscitem questões emocionais, semânticas, simbólicas. O designer atua como proponente de reflexões sobre os objetos que consumimos e com os quais nos relacionamos. Por demandar interpretação e requerer disponibilidade interpretativa, estabelece um diálogo com o utilizador que vai além de questões pragmáticas.

A atuação com forte traço autoral e disposta à experimentação, capaz de destacar o que nos é inerente e peculiar, contribuiu também para o reconhecimento internacional do design brasileiro, que chega a outros países carregando o lastro de uma cultura plural e formada por múltiplos códigos.

Ao se tornar protagonista da produção, o designer passa a ser responsável por todas as etapas do processo criativo: desenvolvimento e criação, definição de meios e matérias-primas, processos de fabricação, definição de parceiros e fornecedores, aquisição de itens, exposição, divulgação e comercialização. Independente da utilização de recursos *low* ou *high tech*, a tarefa de lidar com tantas etapas do processo torna tudo mais complexo e de difícil equação. O entendimento do design como área mais ampla, passível de diversas abordagens, é importante para a compreensão da mudança de paradigma que nela se deu, promovendo diálogos e abertura de caminhos em contraponto às rígidas posturas anteriores. Nesse novo contexto, a catalogação, a imposição de chaves interpretativas, a simples rotulagem da produção não fazem mais sentido: é importante olhar a produção contemporânea como resultado e expressão das alterações culturais, econômicas e produtivas que atravessam a sociedade.

Portanto, há cada vez mais convergências entre as áreas e hibridização de linguagens e procedimentos. Visões rígidas e intervenções solitárias tornam-se superadas, ao passo que a conexão entre saberes e fazeres, possibilitada pela flexibilização de etiquetas e fronteiras, afirma-se como caminho fértil para novas criações.

Vale, porém, considerar que o viés fora de série não se opõe ao desenho industrial,

---

<sup>8</sup> Autores como Ramakers, Bakker, Franzato e Ferreira, entre outros, analisam esta produção com a denominação "design conceitual", como forma de compreensão desta prática que se alinha em muitos aspectos com a arte conceitual. Entendemos que o design fora de série também pode ser conceitual, mas muitas vezes questões racionais deste gênero não estão presentes na produção. Embora possam estar presentes nos resultados, esta não é uma questão, preocupação ou requisito no desenvolvimento dos artefatos para os designers entrevistados nesta investigação.

voltado para a indústria. Não há questões políticas ou ideológicas consideradas na produção analisada: o design fora de série ocorre de forma paralela, muitas vezes tomando partido de processos industriais.

O objetivo deste trabalho foi analisar essa produção, sua ocorrência no contexto brasileiro, as mudanças de paradigma que provocou, e como se dá no momento atual. Especificamente quanto às mudanças de paradigma provocadas, elas permitiram uma nova compreensão da profissão de designer de produtos, favorecendo a atuação fora do ambiente industrial e sem a rigidez funcionalista moderna, além de consolidar para futuras gerações outra possibilidade de inserção e atuação.

## Referências

- BÜRDEK, Bernhard E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- CIAGÀ, Graziella Leyla. **Alessandro Mendini**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2012. v. 17. 120 p. (Coleção Folha grandes designers).
- COSTA, Carlos Zibel. **Além das formas: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura**. São Paulo: Annablume, 2010. 229 p.
- DORFLES, Gillo. **El diseño industrial y su estética**. Barcelona: Editora Labor, 1968.
- ESTÚDIO MANUS. Disponível em: [www.estudiomanus.com](http://www.estudiomanus.com). Acesso em: 20 jun. 2018.
- FERREIRA, Patricia Colaço dos Santos. **Design conceptual na era pós-industrial: "a forma segue o conceito"**. 2010. 175 f. Dissertação (Mestrado em Design de Produto) – Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2010.
- FIGUEIREDO, João Filipe Dias. **A expressão simbólica do produto: um contributo conceptual-analítico para informar a prática de design de produto**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design industrial tecnológico) – Faculdade de Engenharia, Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2009.
- GALLO, Sílvio. Transversalidade e educação: pensando uma educação não-disciplinar. In: GUATTARI, Felix. **As três ecologias**. Campinas: Papirus, 1990.
- GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais**. São Paulo: Escrituras, 2006.
- HORN, Bibiana Silveira; VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza. Uma contextualização e reflexão sobre a cultura do design. In: VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza; BRUSCATTO, Underléa Miotto; BERNARDES, Maurício Moreira e Silva (org.). **Design em pesquisa**. Porto Alegre: MarcaVisual, 2018. v. II. p. 571-589.
- KRIPPENDORFF, Klaus; BUTTER, Reinhart. **Semântica do produto: explorando as qualidades simbólicas da forma**. Disponível em: [http://repository.upenn.edu/asc\\_papers/40](http://repository.upenn.edu/asc_papers/40). Acesso em: 18 maio 2018.
- LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Blücher, 2005.

MORAES, Dijon de. **Limites do design**. São Paulo: Studio Nobel, 1999.

MOURA, M. Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano. *In*: FIORIN, E.; LANDIM, P. C.; LEOTE, R. S. (org.). **Arte-ciência: processos criativos** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015. *E-book* (p. 61-80) (Desafios contemporâneos collection). Disponível em: <http://books.scielo.org/id/jhfsj/pdf/fiorin-9788579836244-05.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2018.

MOURA, M. Interdisciplinaridades no design contemporâneo. *In*: MENEZES, Marizilda Santos; PASCHOARELLI, Luis Carlos; MOURA, Mônica (org.). **Metodologias do design: inter-relações**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011. v. 1.

MUNARI, Bruno. **Artista e designer**. Lisboa: Edições 70, 2001.

PETENNA, Gianni. **Radical design: ricerca e progetto dagli anni '60 ad oggi**. s/d. Disponível em: [http://www.ca.archiworld.it/riviste/riviste/rivista\\_arch/anno\\_2004/luglio/pag%2026-28.pdf](http://www.ca.archiworld.it/riviste/riviste/rivista_arch/anno_2004/luglio/pag%2026-28.pdf). Acesso em: 3 fev. 2018.

RANZO, Patrizia. **Ettore Sottsass**. São Paulo: Folha de São Paulo, 2012. v. 5. 120 p. (Coleção Folha grandes designers).

VELHO, Adriana Galli; VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza. Design e narrativas: trajetórias de significados. *In*: VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza; BRUSCATTO, Underléa Miotto; BERNARDES, Maurício Moreira e Silva (org.). **Design em pesquisa**. Porto Alegre: MarcaVisual, 2018. p. 571-589.