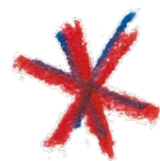


# Lições de Design por Munari e Rodari

Práticas italianas para estimular  
o pensamento criativo sob  
a perspectiva da Fantasia

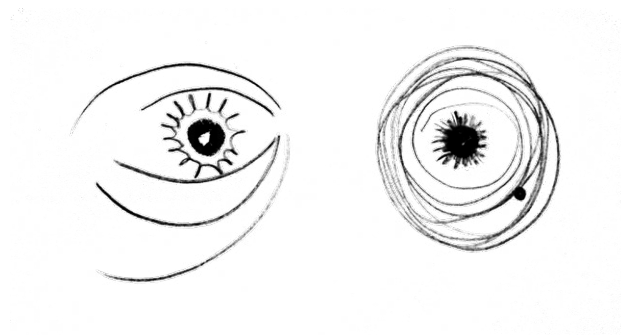


---

Mayara Menezes do Moinho  
Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Aun Bertoldi  
Coorientadora: Profa. Dra. Valentina Auricchio

Universidade de São Paulo  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design  
Trabalho de Conclusão de Curso II









Universidade de São Paulo  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design  
Trabalho de Conclusão de Curso II

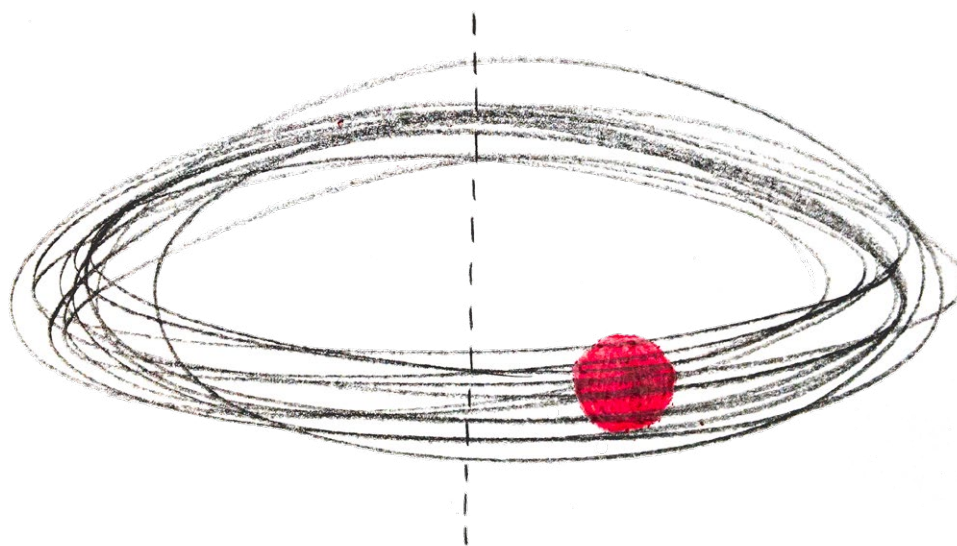
# Lições de Design por Munari e Rodari

Práticas italianas para estimular  
o pensamento criativo sob  
a perspectiva da Fantasia

Mayara Menezes do Moinho – nº USP 7165783

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Aun Bertoldi  
Coorientadora: Profa. Dra. Valentina Auricchio

São Paulo  
2024



“Como é bom começar. Para o começador esperançoso, é como se tudo sempre fosse um novo começo, cada nova palavra. Tudo se reveste daquela ânsia de se saber empreendendo uma jornada que, se imbuída da mesma garra, será bem-sucedida. Aventurar-se no nada. O mais importante é que a inércia se interrompeu e uma história, que sempre, por menor que seja, muda o fluxo do mundo, está a caminho. O começo é uma gestação, é pôr em jogo uma novidade, um outro, e a criação do outro é a razão da vida. Sem começo, tudo se perde numa imensidão do mesmo. Começar é coincidir com o próprio tempo, que recomeça infinitamente.”

— Noemi Jaffe, *Livro dos começos*, 2016



## Agradecimentos

Gostaria de expressar minha gratidão, em primeiro lugar, à minha família, cujo apoio e incentivo foram essenciais ao longo dessa jornada. Muito obrigada pela compreensão e por sempre me apoiarem em meus sonhos. Um agradecimento muito especial à minha irmã, Taís, que me ajudou ativamente com o planejamento, a revisão, o *brainstorming* de ideias e forneceu uma ajuda inestimável para este trabalho.

Sou profundamente grata à minha segunda família, Beatriz, Helen, Elena e Giovanna - amigas cujo apoio, seja em Milão ou no Brasil, foi fundamental para que eu pudesse atravessar esse processo. Muito obrigada pelas intermináveis conversas, risadas e aventuras, mas, principalmente, por sempre estarem ao meu lado, mesmo nos momentos difíceis, que foram muitos. Sinceramente, eu não teria conseguido sem vocês.

Também sou muito grata pelo apoio de outros bons amigos e parentes: Esdras, Livia, Federica, Carolina, Rafael, Aakash e Mariana, pela companhia, pelas conversas e pela motivação constantes. Boris, Lorenzo, Rustam e Davide, pelas sessões de D&D e jogos, que tornaram os últimos meses mais divertidos. Koji, Ariane, Júlio, Carla, Sérgio, Milena, Rafaela, Bruna e Vivian, pelas visitas e por me fazerem sentir mais em casa. Kirsten, Antonia e Adriana, por serem uma companhia incrível e por tantas boas lembranças juntas. Uma menção especial ao Bovisa Urban Garden, por proporcionar um ambiente agradável que foi essencial para me manter concentrada por longas e tardias horas, e ao 30+ Collective, pela companhia durante os meses sombrios de inverno. Também sou muito grata à minha terapeuta, Brenda Stachiw, pelo apoio e pelas reflexões tão necessárias ao longo desses últimos anos. Seu apoio foi crucial para a minha saúde mental, obrigada por me acompanhar nessa jornada acadêmica e de vida até agora.

Agradeço imensamente à minha orientadora inicial, Profa. Dra. Valentina Auricchio, do Politecnico di Milano, por ter abraçado meu projeto, pela orientação, pelo incentivo e pelo incrível apoio ao longo deste trabalho. Seu conhecimento e experiência foram fundamentais para direcionar o caminho e realizar esta pesquisa. Também sou grata pelo apoio da orien-

tadora no Brasil, Profa. Dra. Cristiane Aun Bertoldi, obrigada por sempre acreditar em mim, por me orientar nos muitos projetos de pesquisa e por oferecer ótimos conselhos ao longo desses anos. Também agradeço o apoio e a motivação das coordenadoras do programa de Duplo Diploma, Profa. Dra. Clice Mazzilli e Profa. Dra. Denise Dantas, muito obrigada pela paciência e pelo constante incentivo.

Expresso minha gratidão à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo (FAUUSP), que proporcionou a oportunidade de participar do programa de Duplo Diploma. Sou grata por ter o privilégio de estudar em uma universidade tão conceituada. Tive a oportunidade de aprender com professores incrivelmente experientes e qualificados, de desenvolver projetos desafiadores e socialmente responsáveis, e de produzir pesquisa. A FAUUSP contribuiu profundamente para o meu desenvolvimento pessoal e profissional ao longo dessa jornada de nove longos anos.

E também agradeço sinceramente à Escola de Design do Politecnico di Milano, por me receber e oferecer a oportunidade de aprofundar meus estudos, trabalhando em parceria com empresas e marcas importantes e aprendendo com um grupo altamente competente de professores e colegas. Muito obrigada pelos atendimentos valiosos, e pelas discussões e projetos estimulantes durante todo o programa do Master em *Integrated Product Design*.

Obrigada a todos vocês por tornarem isso possível.



## Sumário

Lista de figuras .....	11
Lista de tabelas .....	13
Resumo .....	14
Objetivos .....	17
Método .....	19
<b>1. Introdução e contextualização .....</b>	<b>21</b>
<b>2. Design italiano: Munari e Rodari .....</b>	<b>27</b>
<b>2.1. Bruno Munari (1907-1998) .....</b>	<b>28</b>
<b>2.1.1. <i>Fantasia</i> (1977) .....</b>	<b>30</b>
<b>2.1.2. <i>Da cosa nasce cosa</i> (1981) .....</b>	<b>34</b>
<b>2.1.3. Tabela descritiva: métodos, ferramentas e técnicas                 de Bruno Munari .....</b>	<b>38</b>
<b>2.2. Gianni Rodari (1920-1980) .....</b>	<b>41</b>
<b>2.2.1. <i>Grammatica della Fantasia</i> (1973) .....</b>	<b>41</b>
<b>2.2.2. Tabela descritiva: métodos, ferramentas e técnicas                 de Gianni Rodari .....</b>	<b>49</b>
<b>3. Paradigma internacional de design .....</b>	<b>55</b>
<b>3.1. Kits de cartas voltados a métodos e práticas de design .....</b>	<b>55</b>
<b>3.1.1. <i>IDEO Method Cards</i> (2003) .....</b>	<b>57</b>
<b>3.1.2. <i>Co-Creation Cards</i> (2015) .....</b>	<b>60</b>
<b>3.1.3. Tabela enumerativa: métodos e ferramentas dos                 kits de cartas .....</b>	<b>63</b>
<b>3.2. Plataformas <i>online</i> voltadas a métodos e práticas de design .....</b>	<b>66</b>
<b>3.2.1. Núcleos colaborativos de design .....</b>	<b>66</b>
<b>3.2.2. Principais organizações no campo do design .....</b>	<b>68</b>
<b>3.2.3. UK Design Council .....</b>	<b>69</b>
<i>Duplo Diamante</i> .....	70
<i>Estrutura de Design Sistêmico</i> .....	72
<b>4. Análise comparativa dos resultados .....</b>	<b>77</b>

<b>5. Lição 1: Exploração e curiosidade sem um fim</b>	85
<b>6. Lição 2: Erros criativos e misturas inusitadas</b>	97
<b>7. Lição 3: Abandonar, desprender-se e desapegar-se</b>	111
<i>Design e efemeridade</i>	119
<b>8. Munari e Rodari: um diálogo fantástico</b>	125
<b>8.1.</b> Pesquisa e referências	127
<b>8.2.</b> Desenvolvimento	130
<b>8.2.1.</b> Roteiro	130
<b>8.2.2.</b> Aspectos tangíveis	134
<b>8.3.</b> Resultados	140
<b>9. Considerações finais</b>	149
Referências bibliográficas	156
Apêndice “Munari & Rodari: um diálogo fantástico”	163



## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b>	Diagrama de mapa mental referente à problematização e à contextualização inicial .....	21
<b>Figura 2.</b>	Exemplo de composição para o “Abitacolo”, projetado por Bruno Munari .....	29
<b>Figura 3.</b>	Série “Seeking comfort in an uncomfortable chair”, de Munari para a Domus em 1944 (esquerda) e “Seeking uncomfot in an comfortable chair”, de Leone para a C41 Magazine em 2022 (direita) .....	44
<b>Figura 4.</b>	Patrice Letarnec reimaginando a poltrona “Fauteuil de Salon”, de Jean Prouvé, 1939 (esquerda) e “About a Lounge Sofa”, de Hee Welling e HAY, 2014 (direita) .....	45
<b>Figura 5.</b>	Protótipos de objetos cotidianos inconvenientes, de Kamprani: jogo de chá (2017), chave (2017), vassoura (2017) e conjunto de talheres (2014) .....	45
<b>Figura 6.</b>	<i>IDEO Method Cards</i> (2003) — <i>Layout</i> das cartas .....	58
<b>Figura 7.</b>	<i>IDEO Method Cards</i> (2003) — Indicação de categorias .....	59
<b>Figura 8.</b>	<i>Co-Creative Cards</i> (2015) — <i>Layout</i> das cartas (frente) .....	61
<b>Figura 9.</b>	<i>Co-Creative Cards</i> (2015) — <i>Layout</i> das cartas (verso) .....	62
<b>Figura 10.</b>	<i>Co-Creative Cards</i> (2015) — Indicação de categorias .....	63
<b>Figura 11.</b>	Duplo Diamante (versão revisada), do UK Design Council (2019) .....	71
<b>Figura 12.</b>	Estrutura de Design Sistêmico, do UK Design Council (2021) .....	73
<b>Figura 13.</b>	Diagramas de suporte para a Estrutura de Design Sistêmico, do UK Design Council (2021) .....	74
<b>Figura 14.</b>	Diagrama comparativo com síntese das relações entre métodos, ferramentas e técnicas de Munari e Rodari .....	80
<b>Figura 15.</b>	Esquema do processo criativo por Munari (1977) .....	87
<b>Figura 16.</b>	Capa e exemplo de composição do material <i>Più e Meno</i> (1970), de Munari .....	88
<b>Figura 17.</b>	Exemplos do material <i>I Prelibri</i> (1980), de Munari .....	89

<b>Figura 18.</b> Alegoria “ <i>Quale cultura</i> ”/Qual cultura (1997-1998), de Enzo Mari .....	94
<b>Figura 19.</b> Poltrona “Pratone”, de Ceretti, Derossi e Rosso, para Gufram (1971) .....	98
<b>Figura 20.</b> Poltrona “First”, de De Lucchi (1983); estante “Carlton”, de Sottsass (1981); e mesa “Hollywood”, de Peter Shire (1983) .....	99
<b>Figura 21.</b> Investigações feitas nas oficinas Corpo, por Global Tools (1975) .....	100
<b>Figura 22.</b> Fotografias de Matt Stuart capturando coincidências estranhas na cidade, 2004-2006 (em cima); e fotos amadoras do “cachorro invisível” (embaixo) .....	102
<b>Figura 23.</b> Pedras típicas da Ligúria com intervenções de Munari .....	103
<b>Figura 24.</b> “Low Cost Design”, de Daniele Pario Perra, 2010 (em cima); “Chairlight” (2006) e “Chair table” (2024) de Helmut Smits (embaixo) .....	104
<b>Figura 25.</b> “Fluid Furniture”, de Lila Jang .....	105
<b>Figura 26.</b> “Glitched Landscapes”, de Giselle Beiguelman (2013-2016) .....	106
<b>Figura 27.</b> Exemplos de erros de impressão 3D esteticamente interessantes .....	107
<b>Figura 28.</b> Li HongBo manipulando uma de suas esculturas dinâmicas de papel (2014) .....	107
<b>Figura 29.</b> Exemplos de imagens geradas por IA com resultados de aparência fantástica .....	109
<b>Figura 30.</b> Munari e crianças construindo e destruindo uma árvore de papel .....	112
<b>Figura 31.</b> “Paradox of Praxis 1 (Sometimes Making Something Leads to Nothing)”, de Francis Alÿs (1977) .....	114
<b>Figura 32.</b> “Love is in the Bin”, de Banksy (2018) .....	114
<b>Figura 33.</b> “Hase / Rabbit / Coniglio” (2005, 2006 e 2007), de Gelitin .....	115
<b>Figura 34.</b> “Paradisium”, de Dave Keane e Folly Builders para o Burning Man (2022) .....	116
<b>Figura 35.</b> “SKUM Thundercloud”, de Bjarke Ingels e Jakob Lange para o Burning Man (2022) .....	116
<b>Figura 36.</b> “Stone 27”, de Benjamin Langholz para o Burning Man (2019) ..	117
<b>Figura 37.</b> Escova de dentes Berninox, com cabeças substituíveis feitas de plástico reciclado .....	120

<b>Figura 38.</b> Série “Re/Outfitted” para a espreguiçadeira e a cadeira Eames “Shell”, do The Visionary Lab (2024) .....	120
<b>Figura 39.</b> Protótipo de cadeira para o “Denim Euphoria Project”, por Casati Flock&Fibers (2024) .....	121
<b>Figura 40.</b> Embalagens consumíveis feitas de sabão, por Soapbottle (2024) .....	121
<b>Figura 41.</b> Performance “Sweepers Clock”, de Maarten Baas (2009) .....	123
<b>Figura 42.</b> Instalações no Museu Rodari, em Omegna, IT (2024) .....	129
<b>Figura 43.</b> Exemplos de volumes da série “Un sedicesimo”, da Corraini Edizioni .....	134
<b>Figura 44.</b> <i>Layout</i> preliminar com espelho do livreto .....	135
<b>Figura 45.</b> Coleta de recursos e fotos para as composições .....	136
<b>Figura 46.</b> Fase de testes: seleção de elementos, familiarização com materiais e ajustes na orientação e dimensão de cada peça .....	137
<b>Figura 47.</b> Teste com opções de capa e verificação de problemas de legibilidade .....	138
<b>Figura 48.</b> Livreto — Capa .....	140
<b>Figura 49.</b> Livreto — Miolo: cenário do parque e personagens .....	142
<b>Figura 50.</b> Livreto — Miolo: ilustrações dos conceitos discutidos .....	143
<b>Figura 51.</b> Livreto — Miolo: página dupla central .....	144
<b>Figura 52.</b> Livreto — Miolo: informações de apoio e créditos .....	146

## Lista de tabelas

<b>Tabela 1.</b> Conceitos por Bruno Munari em <i>Fantasia</i> (1977) .....	31
<b>Tabela 2.</b> Constantes do ato criativo, por Bruno Munari em <i>Fantasia</i> (1977) ...	32
<b>Tabela 3.</b> Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Bruno Munari .....	38
<b>Tabela 4.</b> Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Gianni Rodari .....	50
<b>Tabela 5.</b> Listagem completa de métodos, ferramentas e técnicas nos kits de cartas <i>IDEO Method Cards</i> (2003) e <i>Co-Creation Cards</i> (Friis, 2015) .....	64
<b>Tabela 6.</b> Comparação de métodos, ferramentas e técnicas de Munari e Rodari .....	78

## Abstract (EN)

*This research explores tools, methods, and techniques of fantasy and creativity as discussed by Bruno Munari and Gianni Rodari, comparing them with international design paradigms. It highlights distinctive Italian design practices often overlooked in globalised design, whose discourses are dominated by Anglo-Saxon perspectives. Through a four-phase research approach involving literature review, comparative analysis, development of insights, and creative output, the study develops three key lessons: 1) Aimless-endless exploration and curiosity; 2) Creative mistakes and unusual mixing; and 3) Detaching and letting go. These lessons culminate in a booklet presenting a fictional dialogue between Munari and Rodari, inspired by the format of “impossible interviews”. By emphasising tactile illustrations and a conversational tone, the booklet aims to reach both designers and non-designers, showcasing the relevance of Italian design approaches and potentially being a source of inspiration when addressing contemporary global challenges.*

**Keywords:** creativity, Italian design, design methodology, Bruno Munari, Gianni Rodari.

## Abstract (IT)

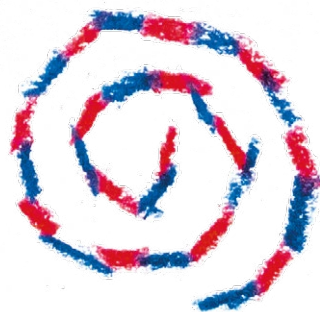
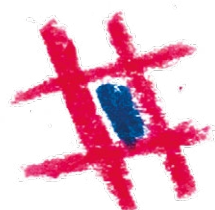
*Questa tesi di ricerca esplora gli strumenti, i metodi e le tecniche della fantasia e della creatività discussi da Bruno Munari e Gianni Rodari, confrontandoli con i paradigmi del design internazionale. Mette in luce le pratiche distintive del design italiano, spesso trascurate nel design globalizzato, i cui discorsi sono dominati da prospettive anglosassoni. Attraverso un approccio di ricerca in quattro fasi che comprende la revisione della letteratura, l'analisi comparativa, lo sviluppo di intuizioni e la produzione creativa, lo studio sviluppa tre lezioni chiave: 1) Esplorazione e curiosità senza un fine; 2) Errori creativi e mescolanze insolite; 3) Distaccarsi e lasciare andare. Queste lezioni culminano in un libretto che presenta un dialogo immaginario tra Munari e Rodari, ispirato al formato delle “interviste impossibili”. Enfatizzando le illustrazioni tattili e il tono colloquiale, il libretto mira a raggiungere sia i designer che i non-designer, mostrando l'attualità degli approcci del design italiano e diventando potenzialmente una fonte di ispirazione per affrontare le sfide globali contemporanee.*

**Keywords:** creatività, design italiano, metodologia del progetto, Bruno Munari, Gianni Rodari.

## Resumo

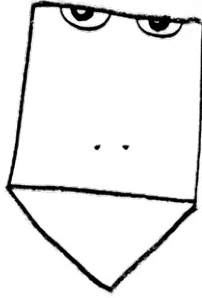
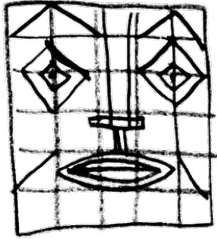
Esta pesquisa explora ferramentas, métodos e técnicas de fantasia e criatividade discutidos por Bruno Munari e Gianni Rodari, comparando-os com o paradigma internacional de design. A pesquisa destaca práticas distintas do design italiano, muitas vezes negligenciadas no design globalizado, cujos discursos são dominados por perspectivas anglo-saxônicas. Por meio de uma abordagem de pesquisa em quatro fases, envolvendo revisão de literatura, análise comparativa, estabelecimento de descobertas e produção criativa, o estudo desenvolve três lições principais: 1) Exploração e curiosidade sem um fim; 2) Erros criativos e misturas inusitadas; e 3) Abandonar, desprender-se e desapegar-se. Essas lições culminam em um livreto que apresenta um diálogo fictício entre Munari e Rodari, inspirado no formato de “entrevistas impossíveis”. Ao enfatizar ilustrações táteis e tom coloquial, o livreto tem como objetivo alcançar tanto designers quanto não designers, mostrando a relevância das abordagens do design italiano e podendo ser uma fonte de inspiração ao abordar os desafios globais contemporâneos.

**Palavras-chave:** criatividade, design italiano, metodologia de projeto, Bruno Munari, Gianni Rodari.



## Objetivos

O presente estudo é um Trabalho de Conclusão de Curso, inicialmente desenvolvido para a Laurea Magistrale em Design Integrado de Produto, no Politecnico di Milano, na Itália (ano acadêmico de 2022/2023), no âmbito do programa de Duplo Diploma, também apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design (FAUUSP) da Universidade de São Paulo, como conclusão do Bacharelado em Design. Trata-se de um estudo investigativo, baseado em revisão de literatura, que se propõe a explorar ferramentas, métodos e técnicas discutidos por dois autores italianos, Bruno Munari e Gianni Rodari, relacionados às faculdades da fantasia e da criatividade. Por meio de uma abordagem pessoal, o objetivo é obter reflexões sobre suas proposições em comparação com o paradigma internacional do design, lançando luz sobre aspectos exclusivos da prática do design italiano. Esta investigação reflete minha própria experiência de aprendizado, com o objetivo de desenvolver ainda mais as habilidades de design e servir como uma plataforma para compartilhar essas descobertas, na esperança que sejam valiosas para recém-formados e outros profissionais da área.





## Método

A proposta consiste em uma fase inicial de revisão da literatura referente a obras selecionadas de dois autores italianos, *Fantasia* (1977) e *Da cosa nasce cosa* (1981), de Bruno Munari, e *Grammatica della fantasia* (1973), de Gianni Rodari. Em seguida, há uma breve análise de kits de cartas selecionados referentes a métodos de design, *IDEO Method Cards* (2003) e *Co-Creative Cards* (Friis, 2015), além de plataformas *online* relevantes com conteúdos relacionados à prática de design, como Design Principles (s.d.), IDEO (2023) e o UK Design Council [Conselho de Design do Reino Unido] (2024).

As técnicas dos livros selecionados de Munari e Rodari foram documentados de acordo com seus nomes originais em italiano, seguidos de uma tradução para o português, e uma breve descrição de cada item. No caso das obras de Rodari, as descrições seguiram duas etapas: a aplicação original pretendida para um contexto narrativo e uma segunda versão adaptada para o contexto de design. Em seguida, as ferramentas listadas de ambos os autores foram comparadas para identificar se havia semelhanças ou diferenças.

A fase seguinte envolveu uma comparação geral dos processos delineados por Munari e Rodari com as ferramentas propostas em conjuntos de cartas e plataformas *online*, representando práticas globais de design. Esse processo buscou identificar aspectos distintos dos autores italianos que se sobressaíram, impulsionando uma investigação mais aprofundada. A análise evoluiu para a definição e exploração de três tópicos de interesse: **Lição 1)** Exploração e curiosidade sem um fim; **Lição 2)** Erros criativos e misturas inusitadas; **Lição 3)** Abandonar, desprender-se e desapegar-se.

A fase final envolveu a criação de um material relacionado aos três tópicos de interesse, inspirando-se em um formato chamado *Impossible Interviews* (Entrevistas Impossíveis). Dada a falta de documentação de trocas diretas entre Munari e Rodari, a proposta era colocar os dois autores juntos de maneira fictícia, como se estivessem conversando e discutindo conceitos relacionados à fantasia e ao processo criativo. O formato de livreto, as colagens e o tom informal visam tornar o conteúdo acessível a designers e não designers.



# 1

## Introdução e contextualização

A tecnologia, podendo ser amplamente definida como as maneiras pelas quais os seres humanos planejam e produzem artefatos (materiais e imateriais) para atender às suas necessidades e administrar suas vidas, tem sido parte integrante da existência humana desde tempos pré-históricos. Os cenários estão em constante mudança, acelerados pela globalização, pelo desenvolvimento contínuo de novas tecnologias e pelas mudanças na dinâmica da sociedade. Acompanhando essas mudanças, atualmente, o campo do design se ramificou para além do design industrial em várias áreas, principalmente com o advento das tecnologias digitais e a introdução de processos de design de serviços (Auricchio & Göransdotter, 2021), além de preocupações crescentes com a redução das desigualdades sociais, o enfrentamento de questões ambientais e outros problemas de grande escala que exigem novas formas de pensar, produzir, consumir e viver.

De acordo com Margolin (2015), os cânones da história do design são dedicados principalmente ao design gráfico e de produto, a partir de uma perspectiva voltada às culturas ocidentais, principalmente da Europa e dos Estados Unidos, com menções ocasionais ao Japão, que foi a primeira nação asiática ocidentalizada. Na maioria dos textos de história, a história do design começa com a cultura industrial na Inglaterra no século XVIII, ignorando as práticas de design de sociedades com níveis mais baixos de industrialização, e essa lacuna é reforçada devido aos processos de colonização, que suprimiram o crescimento econômico e industrial em vários países.

Além disso, algumas culturas adotam valores diferentes e priorizam a tradição, em vez de adotar o modelo ocidental de progresso. Apesar disso, tal modelo foi de fato adotado por uma grande parte do mundo (Margolin, 2015). O efeito dessa globalização e do intercâmbio internacional no que diz respeito à linguagem e às práticas de design, embora prolífico, também pode representar um risco de padronização e homogeneização dos métodos e processos de design (Escobar, 2018) em direção a um modelo de design universal:

“A globalização como novo fundamentalismo econômico é o nome para o projeto totalizante atual – um processo que, com brutalidade, passa por cima das pessoas, dos governos e das sociedades.” (Bonsiepe, 2011, p. 39).

O resultado é o estabelecimento de práticas do Ocidente e do Norte Global como o modelo dominante, enfatizando as perspectivas anglo-saxônica, americana e germânica, com referências ocasionais ao design italiano e escandinavo (Auricchio & Göransdotter, 2021). Esse paradigma acaba marginalizando outros contextos e entendimentos do design, conforme discutido, por exemplo, em *Design for the Pluriverse* (Escobar, 2017) e no manifesto *Decolonising Design* (Abdulla et al., 2019). Margolin também comenta sobre esse tópico:

“[...] seria injusto perpetuar uma história que não integrasse as realizações de pessoas em partes do mundo fora da Europa e dos Estados Unidos em uma narrativa que tratasse o design em todos os lugares como valioso em seus próprios termos, e não em termos de comparação com o que estava sendo feito nos países industrializados ocidentais. [...] Além disso, percebi que a história do design estava sendo ensinada em todos os lugares com as mesmas limitações culturais, mesmo em países cujos próprios designers não estavam incluídos nessa história.” (Margolin, 2015, p. 8-9).

Tal contexto levantou questões sobre a historiografia do design e o que pode ser considerado design, e resultou em tentativas de explorar novos contextos históricos relevantes. Esse esforço destaca a “não historicidade” que rege a prática dominante de design, na qual métodos, ferramentas e

práticas foram criados ou incorporados a partir de diferentes pontos no espaço e no tempo. Apesar de serem percebidos como neutros, atemporais e aplicáveis por praticamente qualquer pessoa em qualquer circunstância, os métodos ainda carregam valores, vieses e suposições de seu contexto original (Auricchio & Göransdotter, 2021). Para lidar com essa falta de contexto, alguns estudos propõem que:

“[...] uma cartografia da história do design precisa ser feita a partir de uma perspectiva completamente diferente, para respaldar transformações críticas em direção a práticas e conhecimentos sustentáveis e justos no (e por meio do) design” (Abdulla *et al.*, 2019 citado em Auricchio & Göransdotter, 2021).

Na abordagem mencionada acima, o foco está em tratar das complexidades globais atuais e crescentes, ao mesmo tempo em que se busca preservar as culturas e práticas de design locais, para enriquecer o debate e a compreensão do que o design pode se tornar.

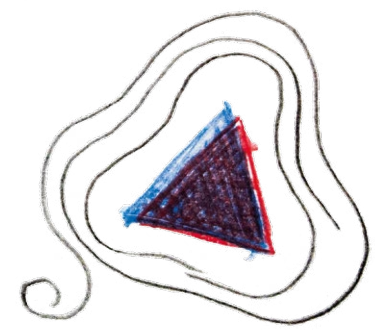
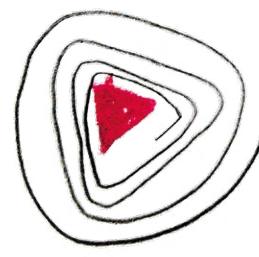
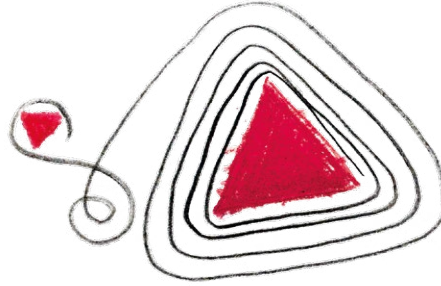
Servindo de inspiração para o tema desta pesquisa, Munari e Rodari são autores renomados tanto na Itália quanto em escala global. Suas obras são celebradas por suas inovações criativas e pedagógicas, caracterizadas pelo uso de contrastes e por um profundo senso crítico. Os livros escolhidos para a presente análise foram publicados entre as décadas de 1970 e 1980 e, portanto, refletem uma visão de mundo particular que não é mais predominante no século XXI. Essa perspectiva reflete a ideia de um contraponto entre dois polos, contrastando com a mentalidade contemporânea, que adota uma visão mais fluida e multifacetada (Pivetti, 2018).

Independentemente dessa diferença, as obras e os livros de Munari tiveram e ainda têm uma forte influência no ensino de design e artes no Brasil. Há uma vasta produção acadêmica, incluindo inúmeras teses e dissertações em design, artes e arquitetura que fazem referência a Munari ou se concentram em seu trabalho. Possivelmente devido à influência significativa de imigrantes italianos que vieram lecionar ou se envolver em atividades criativas, Munari continua sendo um dos autores mais citados em materiais didáticos de graduação em design.

Da mesma forma, Gianni Rodari é uma figura importante ao lado de Munari, reconhecido por sua abordagem inovadora na literatura infantil e na educação. A ênfase de Rodari em contação de histórias, linguagem lúdica, responsabilidade social e pensamento crítico deixou um impacto duradouro nos sistemas educacionais em todo o mundo, tendo uma proeminência particular no campo da pedagogia. Apesar das perspectivas em evolução do século XXI, os legados de Munari e Rodari continuam a inspirar educadores, designers, artistas e outros profissionais criativos.

Sendo assim, esta pesquisa analisa uma seleção de autores italianos, especialmente Munari e Rodari, e suas descrições de técnicas e processos relacionados a design e criatividade, em um esforço para destacar e valorizar os aspectos peculiares da cultura do design italiano e explorar como essas percepções podem ser aplicadas no enfrentamento das complexidades globais contemporâneas.

Embora não seja possível discutir sobre colonização na Itália no sentido tradicional, há potencial para abordar o “colonialismo cultural”, conforme sugerido por Antonio Barrese em um artigo sobre como a “Arte Cinética e Programada” foi sistematicamente marginalizada e afastada do reconhecimento artístico convencional (Barrese, 2024). Seguindo essa perspectiva, e com minha formação como designer latino-americana, o presente trabalho adota uma abordagem de design decolonial, afastando-se do paradigma global do design e explorando práticas alternativas que podem ter sido deixadas de lado por modelos recentes.







# 2

## Design italiano: Munari e Rodari

A cultura do design na Itália evoluiu principalmente com base em um modelo tradicional artístico e artesanal, transmitido de geração em geração por meio de uma dinâmica mestre-aprendiz. Do ponto de vista metodológico, várias práticas da história do design italiano enfatizam a criatividade, a fantasia e a diversão. Embora esses elementos também possam ser encontrados em práticas de design de outras origens, eles desempenham um papel particularmente significativo no design italiano (Munari, 1977; Auricchio & Göransdotter, 2021).

Segundo Argan, o diferencial do design italiano está no fato de abordar uma sociedade real, em oposição a uma sociedade hipotética e utópica — como ocorreu com De Stijl e Bauhaus. Em termos práticos, o objeto não é normativo (ou seja, não representa um projeto para a sociedade), mas um objeto de empatia, que deve servir ao usuário, deixando-o livre para interpretar como utilizá-lo. Além disso, os objetos são baseados no princípio da produção limitada, garantindo a coexistência de diferentes tipologias simultaneamente (Pivetti, 2018).

Barrese (2024) também destaca que foi na década de 1960 que o “*Made in Italy*” começou a tomar forma, enfatizando a produtividade em Milão, onde não havia distinção entre design, ciência e arte, e as marcas buscavam a inovação por meio do próprio processo de projeto:

“Era a Milão dos mestres do design que não separavam o desenho industrial da arte, que consideravam o design uma das possíveis formas de vanguarda artística e não

uma profissão a serviço da indústria. [...] foram os artistas que trabalharam em Milão que produziram a mais alta expressão da arte cinética. Munari, Mari, Gruppo T e Gruppo MID ainda hoje oferecem uma visão sistêmica pioneira. Esses artistas combinaram ciência, arte, técnica e design, e criaram uma das mais altas manifestações artísticas que a Itália teve desde o Renascimento.” (Barrese, 2024)

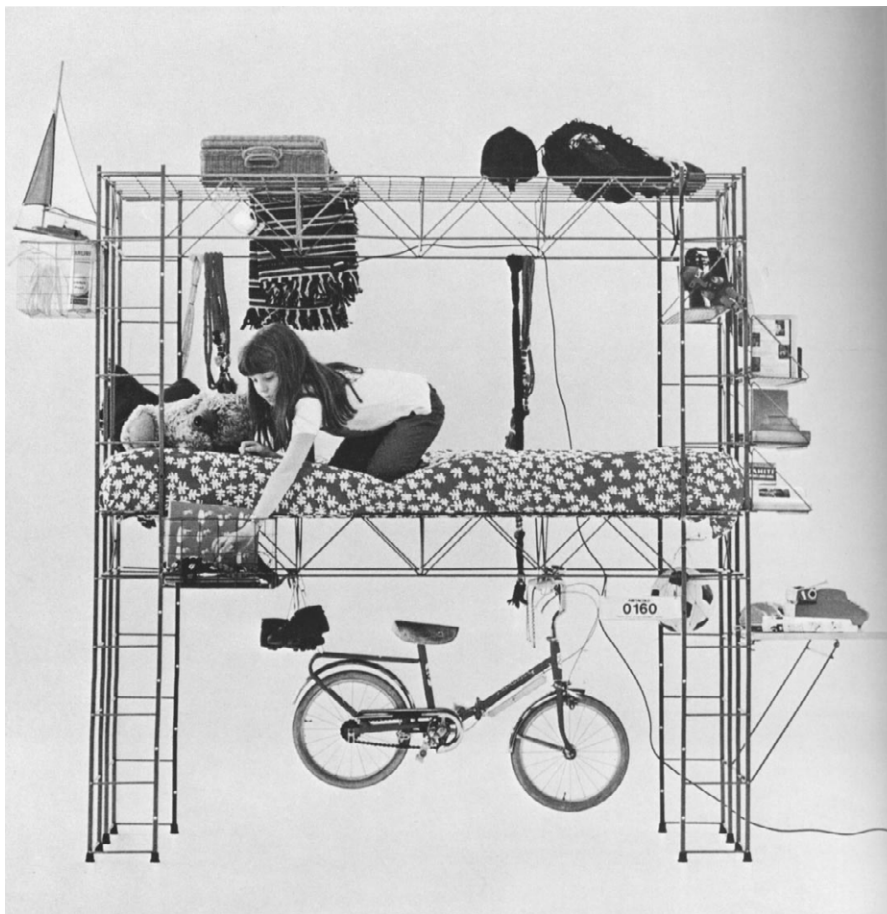
Os estudos sobre os métodos de design italianos são documentados principalmente em livros, muitas vezes escritos pelos próprios designers, em entrevistas com profissionais em revistas especializadas, como a *Domus* e a *Ottagono*, ou em jornais (Auricchio & Göransdotter, 2021). A maioria desses documentos está disponível apenas em italiano, e raramente são discutidos em produções acadêmicas e científicas: “[...] em nível internacional, isso deixou uma lacuna na consolidação e na difusão de ferramentas, processos e formas de pensar” (Auricchio & Göransdotter, 2021, p. 138-139). Essa lacuna gera um conhecimento tácito sobre o design italiano, abrangendo tanto práticas passadas quanto atuais.

## 2.1. Bruno Munari (1907–1998)

Bruno Munari (1907-1998) foi um designer italiano nascido em Milão, que deixou uma grande quantidade de documentação sobre métodos, ferramentas e processos relacionados à sua prática. Ele é conhecido por seu trabalho multifacetado como designer gráfico e de produto, artista, escultor, escritor e educador. Munari publicou uma grande quantidade de livros teóricos e de ficção. Dentre seus livros infantis, é possível destacar os *Libri illeggibile* (cópias singulares, 1949), *Nella notte buia* (Muggiani Editore, 1956; *Na Noite Escura*, Cosac Naify, 2004), *Nella nebbia di Milano* (Emme Edizioni, 1968) e *I Prelibri* (Edizioni Danese, 1980). Quanto a seus trabalhos teóricos, ele escreveu principalmente sobre design, comunicação e educação, como em *Arte come mestiere* (Laterza, 1966; *A arte como ofício*, Martins Fontes, 1986), *Design e comunicazione visiva* (Laterza, 1968; *Design e comunicação visual*, Martins Fontes, 1986), *Fantasia* (Laterza, 1977) e *Da cosa nasce cosa* (Laterza, 1981; *Das coisas nascem coisas*, Martins Fontes, 1982).

Entre os muitos projetos desenvolvidos por Munari, é possível destacar as “Máquinas inúteis” (*Macchine inutili*, 1933-1948), composições esculturais

que não serviam a nenhum propósito prático, eram explorações criativas que conectavam Munari ao movimento Futurista (Musei di Genova, s.d.). Outro trabalho importante foi o “Abitacolo” (1971): uma estrutura metálica leve e adaptável que cria uma unidade espacial, não requer instruções para ser montada e pode ser adaptada para diferentes finalidades (Fig. 2). A estrutura consiste em duas superfícies horizontais principais que podem ser usadas como cama, mesa e como suporte para armazenamento ou cabides; as quatro colunas, uma em cada canto, servem como escadas e como suporte para prateleiras laterais, que também podem ser usadas para armazenar livros ou pequenos objetos (Munari, 1971). Por esse e outros projetos, Munari foi premiado com o Compasso d’Oro em 1952, 1954, 1956 e 1979, além da medalha de ouro do Presidente da República para o Design, em 1963 (DOMUS, 2020a).



Fonte: AtelierPourEnfants

**Figura 2.** Exemplo de composição para o “Abitacolo”, projetado por Bruno Munari

Bruno Munari é considerado um dos designers mais influentes e criativos da história do design internacional e italiano (DOMUS, 2020a). Ele é frequentemente descrito como um “artista total” por seu ecletismo e abordagem pluralista, cujos princípios de design enfatizavam a simplicidade, a funcionalidade e a criatividade. Neste trabalho, o foco está concentrado nos livros *Fantasia* (1977) e *Da cosa nasce cosa* (1981), nos quais ele descreve as ferramentas e os métodos que aplicou em seus projetos, sua perspectiva sobre o papel social e as responsabilidades do designer, além de sugestões para estimular a criatividade em geral. Como esses dois livros constituem a base para a investigação comparativa, as próximas seções examinarão os conceitos que Munari explora em cada um deles.

### 2.1.1. *Fantasia* (1977)

Publicado pela Laterza em 1977 (em português pelas Edições 70 em 2007, e sem edição em inglês<sup>1</sup>), em *Fantasia*, Munari se propõe a listar e analisar o que ele acredita serem as constantes elementares para o fenômeno do “nascimento” de uma ideia. Sua intenção era iniciar uma investigação que poderia abrir caminho para um estudo mais amplo e completo sobre criatividade. Embora alguns vejam o processo criativo como algo restrito a artistas e criadores profissionais, Munari acredita que essa experiência deveria estar disponível a todos, para um maior desenvolvimento da criatividade e, portanto, da personalidade humana. Para isso, é necessário dar um passo para trás para entender como processamos o mundo externo e interno, como processamos dados e como criamos conhecimento.

Primeiro, o autor explora a diferença entre os termos fantasia, invenção, criatividade e imaginação. Em seguida, ele descreve os fatores que podem incentivar a mentalidade criativa, as “constantes”. Por fim, Munari fornece descrições e exemplos, mostrando uma variedade de projetos nos quais ele aplicou os conceitos sugeridos. Conforme elaborado por Auricchio (2021), um resumo das principais definições e constantes é o seguinte, com adaptações:

---

1. Até a presente data, consta que a primeira edição em língua inglesa está no prelo, traduzida por Jeffrey Schnapp e a ser publicada pela Inventory Press, nos Estados Unidos. A data de lançamento está prevista para novembro de 2024.

**Tabela 1. Conceitos por Bruno Munari em *Fantasia* (1977)**

Definições	
	Tudo o que não existia, ainda que irrealizável
Fantasia	<i>[Munari acrescenta que a capacidade de fantasia se interessa em pensar sobre coisas novas que não existiam antes, coisas inventadas, mas não se preocupa em verificar se o que está sendo pensado é realmente novo; algo pode ser novo para um indivíduo, mas não novo em termos absolutos.]</i>
Invenção	Tudo o que não existia, mas é exclusivamente prático e sem implicações estéticas
Criatividade	Tudo o que não existia, mas é realizável de forma essencial e global
Imaginação	A fantasia, a invenção e a criatividade pensam; a imaginação vê

Fonte: Adaptado de Auricchio, 2021, p. 4567

Portanto, a criatividade é um uso intencional da fantasia (coisas irrealizáveis) e da invenção (coisas práticas), atribuindo um fim a um conceito: “A criatividade parece, portanto, ser o uso intencional das faculdades humanas no sentido mais abrangente” (Munari, 1977, p. 145). Além disso, a imaginação é responsável por visualizar esse conjunto e trazê-lo para uma dimensão mais concreta e tangível. Entretanto, ele também ressalta que a imaginação não é inerentemente criativa ou limitada ao pensamento fantástico, ela também pode servir para visualizar coisas existentes que não estão presentes (Munari, 1977).

É possível traçar um paralelo com uma tecnologia mais contemporânea, os geradores de imagens impulsionados por IA, como o Midjourney ou o Dall-E. Com base em comandos de texto, esses mecanismos são capazes de produzir imagens rapidamente, mas o aspecto criativo depende muito dos comandos de texto e das instruções fornecidas. Vale a pena mencionar que alguns desses geradores podem usar material protegido por direitos autorais, o que levanta preocupações legais e éticas e discussões sobre regulamentação (Brittain, 2023; Heikkilä, 2023). Isso contribui ainda mais para o argumento de que a imaginação não é necessariamente criativa, ela também pode envolver a revisualização de elementos existentes anteriormente.

Analisando a faculdade da criatividade, Munari fornece constantes, ou sugestões, relacionadas ao ato criativo (Tabela 2). Ele ilustra cada constante com exemplos de arte, arquitetura, design, contação de histórias e cultura popular.

**Tabela 2. Constantes do ato criativo, por Bruno Munari em *Fantasia* (1977)**

O mundo de ponta-cabeça	Pense no oposto, inverta a situação, pense no complementar
Repetição	Pense em múltiplos do mesmo elemento ou em variações do mesmo
Afinidades visuais ou funcionais	Fazer analogias entre dois mundos diferentes, por exemplo, “a perna de uma mesa = a perna de um animal”
Mudança de um único elemento	Mudar uma cor, mudar um material, colocá-lo fora do lugar — deslocamento, mudar a função, mudar o tempo, mudar a dimensão, mudar o peso, etc. <i>[Mais adiante, ele acrescenta que tais mudanças podem ser repentinas ou graduais, dando o exemplo de um homem que lentamente se torna cada vez menor até que desaparece após atingir tamanho microscópico.]</i>
Criando monstros	Juntar diferentes elementos como se estivesse criando um monstro
Combinação múltipla dos elementos anteriores	Relações entre relações: algo que é o oposto de outra coisa, mas está em outro lugar e mudou de cor, etc.

Fonte: Adaptado de Auricchio, 2021, p. 4567-4568

Munari complementa que esses casos elementares não são uma receita para fantasia, criatividade ou invenções. Eles são apenas ferramentas, e depende do usuário fazer algo a partir delas. Além dessas definições e conceitos, Munari também apresenta sua perspectiva sobre a prática do design e sobre a criatividade em geral:

“A criatividade é usada no campo do design, considerando o design como um modo de projetar que, embora livre como a fantasia e exato como a invenção, engloba todos os aspectos de um problema, não apenas a imagem como a fantasia, não apenas a função como a invenção, mas também os aspectos psicológicos, sociais, econômicos e humanos. Pode-se falar em design enquanto projeto de um objeto, de um símbolo, de um ambiente, de uma nova didática, de um método projetual para tentar resolver necessidades coletivas, etc.” (Munari, 1977, p. 22)

Para ele, o design é um campo que vai além da estética e da funcionalidade puras. Abrange uma compreensão de vários aspectos complexos, produzindo resultados e tecnologias que podem ser tanto físicos quanto abstratos, para o indivíduo e para o coletivo.

Munari ressalta que um produto de fantasia, invenção ou criação vem das relações que são traçadas entre o que o indivíduo conhece. Não se pode traçar relações entre coisas que não se conhece, ou entre uma coisa que se conhece e outra que não se conhece (é sempre necessário conhecer os dois elementos):

“Não é possível estabelecer uma relação entre um pedaço de vidro e ‘pfzws’ [material inventado inexistente]. Em vez disso, é possível estabelecer uma relação entre um pedaço de vidro e um pedaço de borracha, por exemplo, desde que o indivíduo esteja familiarizado com ambos [...]. A fertilidade da imaginação varia de acordo com a capacidade do indivíduo de formar conexões.” (Munari, 1977, p. 29)

Munari argumenta que a crença comum de que crianças são mais capazes de pensamentos fantásticos do que adultos é um equívoco. Ele ressalta que, devido à sua experiência de vida, os adultos têm, inerentemente, maior potencial e capacidade de formar conexões entre diferentes elementos. Entretanto, a maioria dos adultos tende a inibir esses pensamentos e não costuma se deixar levar por eles por causa de uma restrição ou bloqueio. Para estimular a criatividade, Munari defende que é preciso uma inteligência elástica, uma mente livre de qualquer preconceito, que esteja pronta para aprender e se adaptar a diferentes situações e opiniões. Para ele, essa mentalidade criativa está intrinsecamente ligada ao senso de responsabilidade que o indivíduo tem em relação à melhoria da sociedade ao seu redor:

“O indivíduo criativo está em um estado de constante evolução, e seu potencial criativo vem da contínua expansão e atualização de seu conhecimento em todos os campos. [...] É mais ético tratar de questões sociais do que de preocupações individuais. Os problemas sociais dizem respeito ao coletivo, que existe perpetuamente e persistirá enquanto houver indivíduos.” (Munari, 1977, p. 121)

Em seguida, Munari discute algumas técnicas mais detalhadamente. As “Projeções diretas”, por exemplo, consistem na projeção de materiais com diferentes formas, transparências, cores e texturas, sejam eles naturais (como folhas) ou fabricados (como fotografias ou embalagens). O processo apresenta um aspecto exploratório, no sentido de ampliar e desenvolver os

caminhos neurológicos, não com um objetivo específico durante o processo em si, mas para tornar a pessoa mais aberta e preparada para quando precisar aplicar essas habilidades em uma situação futura.

A técnica das “Projeções diretas” consiste em seis etapas: 1) familiarizar-se com as ferramentas e os instrumentos para explorar as possibilidades de aplicação; 2) compreender as técnicas de uso apropriadas daquela ferramenta específica; 3) deixar que cada participante escolha o que fazer com o que aprendeu; 4) analisar e discutir juntos os resultados do trabalho exploratório com uma abordagem empática; 5) coordenar um trabalho em grupo para obter um resultado espetacular; e 6) livrar-se de tudo e refazer para se atualizar continuamente e evitar que o trabalho seja idealizado. Sobre essa última etapa, Munari explica que, em vez de o objeto ou o resultado ser preservado, deve ser o próprio procedimento, o método projetual.

Outra técnica mencionada pelo autor é chamada de “Construindo uma árvore”. Requer vários pedaços de papel que serão usados em uma composição, colocados no chão, seguindo um padrão específico. Cada vez que uma nova peça é adicionada à composição, a largura é dividida ao meio e em dois galhos, e esse processo é repetido livremente. Podem ser criados complementos, como folhas, animais, frutas e qualquer outra coisa que os participantes quiserem. Na ocasião em que aplicou essa técnica, em um determinado momento Munari sugeriu que toda a construção fosse elevada do chão, com a ajuda de todos para segurar as peças. Também nesse caso, o resultado é destruído e desfeito em pedaços.

### **2.1.2. *Da cosa nasce cosa* (1981)**

Em *Da cosa nasce cosa* (1981), é possível categorizar as ideias de Munari em três grupos principais: conceitos gerais que envolvem a prática do design; ferramentas e técnicas que podem ser aplicadas em um projeto de design; e estudos de caso que demonstram a aplicação prática dos conceitos e ferramentas apresentados. Ele afirma que o foco do livro são “problemas reais” e critica empreendimentos irrealistas e excessivamente ambiciosos:

“O leitor não encontrará neste livro como projetar uma nave espacial ou outros projetos ilusórios grandiosos baseados puramente na fantasia pessoal e incontrolável dos

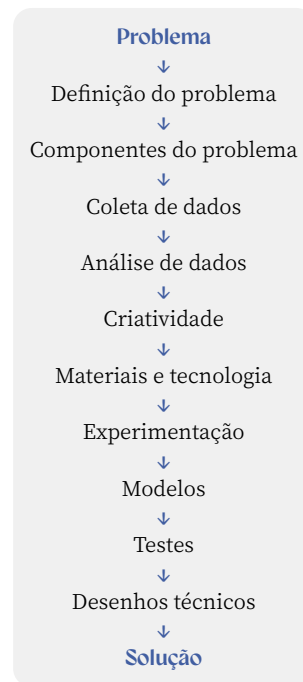


projetistas; em vez disso, encontrará exemplos ao alcance de qualquer um com bom senso para enfrentar problemas reais, que surgem normalmente.” (Munari, 1981, p. 8-9)

Munari também critica o luxo como uma demonstração de extravagância e desperdício de recursos valiosos. O luxo destaca as discrepâncias sociais e econômicas e dá maior ênfase a aparências e atributos superficiais, negligenciando aspectos essenciais e a elevação cultural:

“[...] se forem civilizados, saberão que o luxo é ficção; se forem ignorantes, admirarão e talvez até invejem aqueles que vivem no luxo. [...] Naturalmente, o luxo está associado à arrogância e ao domínio sobre os outros. [...] Está associado a um falso senso de autoridade.” (Munari, 1981, p. 11)

Na visão de Munari, o método projetual nada mais é do que uma série de procedimentos necessários colocados em uma ordem objetiva, estabelecida pela experiência, obtendo resultados maximizados com o mínimo de esforço e sem perda de tempo. Ele define e descreve as etapas do método de projeto da seguinte forma (1981, p. 61):



Entretanto, ele acrescenta que, para o designer, o método não é algo definitivo ou absoluto: é modificável e adaptável às necessidades específicas de cada projeto. O método deve ser orientado por valores objetivos, que ele explica serem valores indiscutíveis, reconhecidos por toda a sociedade, em vez de representarem preferências pessoais:

“É importante fazer uma distinção entre o designer profissional, que tem um método de projeto, graças ao qual seu trabalho é realizado com precisão e segurança [...]; e o designer romântico, que tem uma ideia “genial” e tenta impor técnicas para criar algo extremamente difícil, caro e impraticável, mas bonito.” (Munari, 1981, p. 18)

Munari também faz uma distinção entre criatividade e uma ideia intuitiva. A primeira está sujeita ao limite do problema e segue um método, enquanto a ideia está relacionada à fantasia e a soluções possivelmente inviáveis, ecoando o conceito de fantasia abordado em *Fantasia* (1977):

“A criatividade substituirá a ideia intuitiva, ainda ligada ao modo artístico-romântico de resolver um problema. Portanto, a criatividade toma o lugar da ideia e prossegue de acordo com o método. Enquanto a ideia, ligada à imaginação, pode propor soluções que também são irrealizáveis por motivos técnicos, materiais ou econômicos, a criatividade se mantém dentro dos limites do problema, que resultam da análise de dados.” (Munari, 1981, p. 50)

Além disso, Munari enfatiza a importância de considerar todos os sentidos ao projetar, não apenas a estética. Ele aprendeu com sua experiência no Japão que os designers devem contemplar a percepção de um objeto ao toque (talvez muito frio ou muito quente), se deve ter uma forma anatômica, seu peso, acústica, cheiro e outros aspectos sensoriais. Todos esses fatores podem afetar a experiência geral do usuário durante a interação.

Além dos conceitos indicados anteriormente, Munari também identifica diversas ferramentas e técnicas que podem ser aplicadas em projetos de design. Algumas são mencionadas diretamente, enquanto outras são apresentadas por meio de exemplos. Podem ser divididas em duas categorias:

- **campos fundamentais do conhecimento:** ergonomia, proxêmica, biônica, tecnologias de fabricação, coerência formal e variações de percepção; e
- **ferramentas e métodos práticos exploratórios e criativos:** representação 2D (esboços e desenhos), representação 3D (modelos), planilhas de análise, análise histórica, análise do estado da arte e simplificação.

Quanto aos estudos de caso, Munari oferece vários exemplos de projetos desenvolvidos por ele e por outros designers em uma ampla gama de campos, desde joias até espaços habitáveis. Para mencionar alguns, há o “Compasso d’Oro a Ignoti”, em que Munari sugere, para objetos encontrados na vida cotidiana e de autoria desconhecida, um dos mais prestigiados reconhecimentos no design de produto. Nesses casos, a autoria foi perdida há muito tempo, resultando em anonimato. Tais objetos são altamente otimizados e ressoam com a posição do autor, contrária à ostentação e ao luxo desnecessários.

Outro trabalho é chamado *I Prelibri* (“Os pré-livros”, em tradução livre), que consiste em uma série experimental de doze pequenos livros quadrados, com o objetivo de explorar as possibilidades do livro como objeto, indo além da impressão e do texto. Eles são produzidos com diversos materiais, recursos e acabamentos não convencionais, como madeira, cordas, plástico, tecido, botões, transparências e material felpudo. Além disso, ele não apenas explora a tridimensionalidade do livro, mas também estimula o uso de todos os sentidos durante a manipulação de cada livro. A intenção é evocar uma sensação de liberdade, pois eles podem ser experimentados de qualquer direção, sem um ponto de partida ou de chegada fixo.

Concluindo, em *Da cosa nasce cosa*, Munari oferece reflexões sobre a essência do design de acordo com sua perspectiva, enfatizando a importância de considerar todos os sentidos humanos e defendendo soluções que ressoem em nossa vida cotidiana, incentivando os designers a pensar além da estética. Sua visão sobre o método de design é fundamentada em valores objetivos e também adaptável às especificidades de cada projeto.

2.1.3. Tabela descritiva: métodos, ferramentas e técnicas de Bruno Munari

Para resumir as ferramentas, os métodos e as técnicas discutidos por Munari, foi criada uma tabela descritiva (Tabela 3), combinando o conteúdo de ambos os livros, *Fantasia* (1977) e *Da cosa nasce cosa* (1981). Ela apresenta o título original e o traduzido de cada item, além de uma breve descrição.

Tabela 3. Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Bruno Munari

Título (IT)	Traduzido (PT)	Descritivo
Fantasia (1977)		
Il mondo alla rovescia	O mundo de ponta-cabeça	Pense no oposto, inverta a situação, pense no complementar
Ripetizione	Repetição	Pense em múltiplos do mesmo elemento ou em variações do mesmo
Affinità visive o funzionali	Afinidades visuais e funcionais	Faça analogias entre dois conceitos diferentes
Cambio o sostituzione	Mudança ou substituição	Mude uma cor, um material, uma função, uma dimensão, coloque-o fora do contexto original (lugar ou tempo)
Mettere in relazione più cose diverse	Criando monstros	Junte diferentes elementos, como se estivesse criando um monstro
Relazione fra le relazione	Combinações múltiplas	Misturar diferentes combinações das constantes, como pensar no oposto e colocá-lo em outro lugar, repetido várias vezes
Conoscere bene lo strumento	Conhecer bem o instrumento	Explorar usos e possibilidades de aplicação da ferramenta
Capire la tecnica più giusta	Entender a técnica apropriada	Escolher a aplicação apropriada da ferramenta para um contexto específico
Ognuno scelga e decida che cosa fare	Cada um escolhe e decide o que fazer	Cada um pode decidir o que fazer e experimentar a ferramenta, fase exploratória para testes
Analizzare e discutere assieme i risultati	Análise e discussão dos resultados em grupo	Juntos, o grupo expõe as descobertas de cada um, discute e analisa os resultados obtidos
Scopo spettacolare	Resultado espetacular	Coordenar uma exposição do trabalho do grupo, a fim de criar uma apresentação espetacular dos resultados obtidos
Distruggere tutto e rifare	Destruir tudo e refazer	Destruir tudo e refazer, para aperfeiçoamento contínuo e para evitar a idealização do trabalho

**Tabela 3. Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Bruno Munari**

Título (IT)	Traduzido (PT)	Descritivo
<i>Da cosa nasce cosa (1981)</i>		
<b>MÉTODO DE PROJETO</b>		
<i>Definizione del problema</i>	<b>Definição do problema</b>	O designer precisa enquadrar o problema, servindo como uma limitação para operar
<i>Componenti del problema</i>	<b>Componentes do problema</b>	Separar o problema em categorias e questões menores ou mais elementares
<i>Raccolta di dati</i>	<b>Coleta de dados</b>	Coletar exemplos de soluções em categorias semelhantes relacionadas ao problema, para ver o que já existe
<i>Analisi dei dati</i>	<b>Análise de dados</b>	Excluindo as considerações estéticas, os dados coletados podem fornecer sugestões sobre o que fazer e o que não fazer
<i>Creatività</i>	<b>Criatividade</b>	Pensar em uma solução, estando ciente das etapas que fazem parte do processo de design e dos limites do problema
<i>Materiali e tecnologia</i>	<b>Materiais e tecnologia</b>	Pesquisar sobre os materiais e a tecnologia disponíveis que poderiam ser aplicados na solução do problema
<i>Sperimentazione</i>	<b>Experimentação</b>	Envolve pesquisar e compreender um material, uma tecnologia ou uma ferramenta e fazer experimentos para investigar suas possibilidades e limitações
<i>Modelli</i>	<b>Modelos</b>	Envolve combinar os conhecimentos obtidos nas etapas anteriores para que a solução tome forma, demonstrada por meio de desenhos e modelos físicos, parcial ou totalmente, e em escala ou tamanho real
<i>Verifica</i>	<b>Testes</b>	Apresentar o modelo a pessoas e solicitar feedback, a fim de verificar se funciona e/ou se precisa ser melhorado, excluindo preferências pessoais e estéticas
<i>Disegni costruttivi</i>	<b>Desenhos técnicos</b>	Todas as informações necessárias para que alguém que não esteja envolvido no projeto possa construir um protótipo e, se os desenhos não forem suficientes, podem ser complementados com modelos
<b>CAMPOS FUNDAMENTAIS DO CONHECIMENTO</b>		
<i>Bionica</i>	<b>Biônica</b>	O estudo dos sistemas vivos para a descoberta de processos e princípios dos fenômenos naturais, com o objetivo de serem transpostos para a tecnologia
<i>Prosemica</i>	<b>Proxêmica</b>	A observação e o estudo das condições de relacionamento entre os indivíduos e o ambiente
<i>Ergonomia</i>	<b>Ergonomia</b>	O estudo de maneiras de melhorar as condições dos trabalhadores e de seu local de trabalho
<i>Gli stampi</i>	<b>Moldes</b>	Diferentes tipos de moldagem e tecnologias de fabricação disponíveis para permitir a reprodução consistente de uma forma desejada (molde manual, molde por sopro, molde rotacional, extrusão, termoformagem etc.)

**Tabela 3. Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Bruno Munari**

Título (IT)	Traduzido (PT)	Descritivo
<i>Coerenza formale</i>	<b>Coerência formal</b>	Consistência e relação harmoniosa entre as partes de um objeto ou entre objetos que compõem um conjunto. Pode ser obtido por meio da repetição do mesmo elemento, por elementos que variam em dimensão, ou por elementos diferentes que sigam um padrão reconhecível
<i>Variazione nella percezione</i>	<b>Variação de percepção</b>	A compreensão de como nossa percepção funciona ao processar um grupo de formas juntas, criando variações de conexões imaginárias que podem variar dependendo da pessoa
<b>FERRAMENTAS E MÉTODOS PRÁTICOS EXPLORATÓRIOS E CRIATIVOS</b>		
<i>Schizzi e disegni</i>	<b>Esboços e desenhos</b>	Uso de diferentes tipos de representação bidimensional no processo de design para transmitir conceitos de forma eficaz. Esboços para capturar um pensamento relevante, desenhos técnicos detalhados, perspectivas, desenhos axonométricos, vistas explodidas e fotomontagens
<i>Modelli</i>	<b>Modelos</b>	Os modelos tridimensionais podem servir a vários propósitos, incluindo atributos funcionais, volumétricos e estéticos. São de natureza demonstrativa, podem ser construídos em escala e são fabricados com uma variedade de materiais
<i>Scheda di analisi</i>	<b>Planilha de análise</b>	A análise do objeto a ser projetado pode ser útil para entender seus pontos fortes e fracos. Deve ser feita de forma objetiva, deixando de lado opiniões pessoais e considerando aspectos como: funcionalidade, manuseio, cor, forma, materiais e outros aspectos relevantes para cada tipo de objeto
<i>Semplificare</i>	<b>Simplificação</b>	Procurar solucionar um problema eliminando tudo o que é supérfluo e que não cumpre nenhuma função. Também pode significar o agrupamento de funções em um único componente, abrangendo a redução de custos, bem como a redução do tempo de fabricação e montagem
<i>Documentarsi</i>	<b>Reunir informações / Análise do estado da arte</b>	Pesquisar os vários tipos e opções de uma tecnologia específica disponível, bem como outros conhecimentos relacionados que possam ser úteis para aplicação em um projeto. Por exemplo, em um projeto sobre iluminação, o designer precisa investigar tipos de lâmpadas, tecnologias de iluminação, percepção humana e processamento de luz a partir de perspectivas biológicas e físicas, terminologia do setor e eficiência energética
<i>Evoluzione del rasoio a mano</i>	<b>Evolução do barbeador manual / Análise histórica</b>	Um objeto pode ser examinado a partir de uma perspectiva histórica e cronológica, reunindo várias soluções relacionadas a formas, funções, materiais e tecnologias. Elas podem ser analisadas para investigar o processo de tomada de decisão e a estruturação do problema que ocorreu em cada iteração. Essa abordagem pode trazer percepções valiosas para um novo redesenho, possíveis caminhos de inovação a serem explorados e ajudar a evitar a repetição de erros do passado

## 2.2. Gianni Rodari (1920–1980)

Giovanni Francesco Rodari (1920-1980) foi um escritor, jornalista e pedagogo italiano, nascido em Omegna, Piemonte. Publicou uma grande quantidade de histórias infantis em livros, jornais e periódicos, que mais tarde foram compiladas e também publicadas como livros. Ele contribuiu com uma perspectiva renovada sobre fábulas tradicionais e narrativas mágicas, com foco em personagens surreais e situações enraizadas na vida cotidiana. Seu trabalho pode ser caracterizado pelo foco no divertimento e no antiautoritarismo, considerando a livre participação das crianças no processo de invenção (Trevi, 1994).

De suas histórias, podemos destacar *Il romanzo di Cipollino* (Einaudi, 1951; alterado para *Le avventure di Cipollino* em 1957), *Il libro degli errori* (Laterza, 1964), *La torta in cielo* (Mondadori, 1966; *Um bolo no céu*, Biruta, 2009) e *C'era due volte il barone Lamberto* (Einaudi, 1978). Também escreveu uma obra teórica, *Grammatica della Fantasia* (Einaudi, 1973; *Gramática da Fantasia*, Summus, 1982), na qual expõe sua perspectiva sobre narrativa e fantasia, fornecendo ferramentas e técnicas para promover uma mentalidade criativa. Em 1970, ele recebeu o prêmio Hans Christian Andersen, o mais prestigiado prêmio de literatura infantil, sendo o primeiro autor italiano a receber esse reconhecimento (Trevi, 1994).

Embora Rodari não fosse designer, seu trabalho explora princípios como criatividade, imaginação e contação de histórias, que são essenciais quando se discute o design italiano. Suas ideias podem inspirar designers a pensar diferente, criar conceitos originais e abordar desafios de projeto sob novas perspectivas. Como mencionado anteriormente, a cultura do design italiano se baseia fortemente em inspirações e referências de outros campos do conhecimento e, considerando que Munari e Rodari colaboraram em alguns livros (como *Filastrocche in cielo e in terra*, 1960, e *Favole al telefono*, 1962), analisar os princípios sugeridos por Rodari pode se mostrar proveitoso para esta pesquisa.

### 2.2.1. *Grammatica della Fantasia* (1973)

Em *Grammatica della Fantasia* (1973), Rodari cita que: “Se também tivéssemos uma Fantástica, como temos uma Lógica, a arte de inventar seria

descoberta” (p. 9). Com base nisso, Rodari desenvolve um tratado despretensioso com propostas baseadas em considerações práticas e teóricas. Ele apresenta suas reflexões e técnicas sobre o tema da criatividade, para auxiliar na geração de ideias e histórias interessantes. Assim como Munari, ele fornece conceitos básicos que qualquer pessoa pode usar para estimular sua própria capacidade de fantasia, começando com conceitos simples e indo adiante com sugestões e exemplos para cada um.

Uma história fantástica pode começar até mesmo com uma única palavra, se ela for interessante e provocante o suficiente. Ele propõe que a mente humana se desenvolve, essencialmente, a partir de antagonismos e contradições. O conceito de “macio” não vem antes ou depois de “duro”, mas ambos ao mesmo tempo. Portanto, para que uma ferramenta que ele chama de **binômio fantástico** funcione e seja interessante, Rodari explica que é preciso haver um distanciamento semântico entre os dois termos:

“[...] É necessário que um esteja suficientemente distante do outro, e que sua combinação seja discretamente incomum [...]” (Rodari, 1973, p. 17).

Uma extensão desse conceito é a **hipótese fantástica**. Ela pode ser estimulada pela pergunta “O que aconteceria se...?” e, para formulá-la, Rodari sugere que se escolha por acaso um sujeito e um predicado que, à primeira vista, pareceriam atípicos juntos. Com base em premissas semelhantes, ele também sugere o **prefixo arbitrário**, quando se acrescenta um prefixo não convencional a uma palavra, criando combinações únicas que poderiam promover o desenvolvimento de uma história, por exemplo, “ecorromântico” ou “pirodoméstico” (ele observa que apenas uma em cada 100 combinações será de fato estimulante). Além disso, Rodari propõe o **erro criativo**, que pode se referir a um erro no conceito ou na ortografia de uma palavra, gerando uma semente fantástica interessante. Para encerrar os desdobramentos do binômio fantástico, o autor apresenta o **polinômio fantástico**. Este consiste em uma combinação de múltiplas variáveis, podendo ser uma colagem de manchetes de jornal, histórias mistas (quando cada pessoa escreve uma nova frase sem conhecer a anterior) ou um desenho coletivo no qual se constrói em cima da iteração anterior.

Além disso, Rodari explora os processos necessários para criar um **enigma**, revelando processos intrigantes do pensamento criativo. Em primeiro lugar,



deve haver um estranhamento ou alienação do objeto, desvinculando-o de seu significado e contexto habituais. Na prática, equivale a ver e descrever o objeto como se o estivesse encontrando pela primeira vez, fornecendo uma definição rudimentar. Em seguida, vem a fase de associação e comparação com relação às partes, componentes ou características do objeto. Por fim, cria-se uma metáfora, representando o objeto e ocultando-o sob uma camada semântica. Além disso, há uma quarta etapa opcional para refinar a estrutura da frase e obter uma forma mais agradável e elegante.

“[...] resolvemos um problema ou fazemos uma descoberta quando atribuímos a forma de um enigma para uma dificuldade, transformando-a em um problema que pode ser resolvido e, assim, avançamos na direção desejada [...]” (Bruner *apud* Rodari, 1973, p. 182).

A fase de distanciamento ressoa com outro capítulo, “*Viaggio in torno a casa mia*” (“Viagem pela minha casa”, em tradução livre), no qual Rodari discute a exploração inicial do mundo pelas crianças. Elas começam com sua casa, reconhecendo e interagindo com os objetos de acordo com seu sistema de referência, muitas vezes levando a formas não convencionais de lidar com esses objetos. Ele enfatiza a importância de entender que o ambiente doméstico pode mudar drasticamente de uma geração para outra, pois está repleto de tecnologias que refletem sua época. Objetos que antes tinham funções específicas podem se tornar obsoletos, ganhando significados e aplicações diferentes, muitas vezes servindo como brinquedos:

“Ao ‘ler’ esses objetos, a criança aprende coisas diferentes das que seus avós aprenderam ao, por exemplo, ‘ler’ a lâmpada a óleo. Ela é apresentada em um modelo cultural diferente” (Rodari, 1973, p. 105)

Posteriormente, o autor começa a explorar as fábulas e introduz conceitos adicionais e exercícios criativos, propondo usá-las como fonte de material para uma série de jogos fantásticos. Rodari destaca o valor das fábulas como ferramentas para as crianças sistematizarem o mundo; a repetição e a consistência na forma como são contadas podem trazer uma sensação de segurança. No entanto, depois de superarem essa história em particular, elas se tornam abertas a paródias que oferecem novas perspectivas, o que ele chama de **história mal contada**.

Aqui, pode-se abrir um parênteses para explorar essa ideia sob a perspectiva do design, fazendo uma analogia com objetos do cotidiano e formas convencionais de comunicação. Assim como as fábulas apresentam consistência, nós também interagimos com objetos e nos comunicamos de forma previsível. Como poderíamos criar uma paródia dessa previsibilidade? Para dar um exemplo, poderíamos nos perguntar: há maneiras não convencionais de usar ou produzir uma cadeira? Sobre isso, Munari desenvolveu uma série intitulada “*Seeking comfort in an uncomfortable chair*” (Buscando conforto em uma cadeira desconfortável) para a Domus em 1944 e, mais recentemente, em 2022, uma reinterpretação foi feita por Leone para a C41 Magazine, na série “*Seeking uncomfot in a comfortable chair*” (Buscando desconforto em uma cadeira confortável) (Caldera, 2022).



Fonte: Caldera, 2022

**Figura 3.** Série “*Seeking comfort in an uncomfortable chair*”, de Munari para a Domus em 1944 (esquerda) e “*Seeking uncomfot in a comfortable chair*”, de Leone para a C41 Magazine em 2022 (direita)

A paródia também pode ser feita em relação à estrutura do próprio objeto. Nos exemplos a seguir, Patrice Letarnec explorou móveis famosos a partir de uma perspectiva absurda (Azzarello, 2017) e Katerina Kamprani produziu objetos deliberadamente inconvenientes (Kamprani, 2020).

**Figura 4.** Patrice Letarnec reimaginando a poltrona “Fauteuil de Salon”, de Jean Prouvé, 1939 (esquerda) e “About a Lounge Sofa”, de Hee Welling e HAY, 2014 (direita)



Fonte: Azzarello, 2017



Fonte: Kamprani, 2020

**Figura 5.** Protótipos de objetos cotidianos inconvenientes, de Kamprani: jogo de chá (2017), chave (2017), vassoura (2017) e conjunto de talheres (2014)

Como Rodari menciona algumas vezes em *Grammatica della Fantasia*, essas explorações aparentemente bobas e lúdicas são, de fato, muito importantes. Elas fornecem uma nova perspectiva sobre um assunto e podem estimular o pensamento analítico em relação ao mundo ao nosso redor, oferecendo percepções valiosas sobre possibilidades e alternativas:

“Um experimento de invenção é bom quando as crianças se divertem, mesmo que, para esse propósito (tendo as crianças como um fim), você precise quebrar as regras do próprio experimento.” (Rodari, 1973, p. 58)

Com base nesse trecho, é possível extrapolar e talvez traçar uma analogia com relação ao uso de ferramentas e métodos de design: para obter os melhores resultados, o designer precisa entender e, se necessário, quebrar as regras e adaptar as ferramentas e os métodos para cada projeto.

Em seguida, há a “**Salada de fábulas**”, para a qual Rodari sugere misturar diferentes fábulas em uma mesma história. Ao fundir universos fantásticos distintos e explorar a interação das estruturas das fábulas, podem surgir novas relações entre personagens e espaços. Esse processo é semelhante ao conceito “Criando monstros” de Munari, que combina diversos elementos para criar algo novo (Munari, 1977; Auricchio, 2021).

A próxima técnica é “**Fábulas retraçadas**”, que consiste em criar novas fábulas analisando a estrutura de outras já existentes. O processo envolve três etapas: reduzir uma fábula ao seu enredo central e às relações internas; reduzir o enredo ainda mais até chegar a uma expressão abstrata (por exemplo, A mora na casa de B, ambos são amigos de C...); e então reinterpretá-la substituindo as variáveis por novos personagens, lugares e coisas. Rodari exemplifica esse “desmembramento” com o trabalho de Leonardo da Vinci, que foi capaz de considerar uma máquina não como um organismo único, mas como uma combinação de várias máquinas mais simples (Rodari, 1973). A divisão da máquina em seus elementos possibilitou que ele estudasse e desenvolvesse cada função separadamente, alcançando novos entendimentos científicos. Para alguns processos de design, pode ser interessante aplicar essa lógica: entender quais funções estão envolvidas e como elas se relacionam entre si.

Em relação à ludicidade, Rodari fala sobre **o brinquedo como um personagem** e menciona a capacidade das crianças de dramatizar cenas e monólogos, como em uma pequena peça de teatro:

“Inventar histórias com brinquedos é quase natural, é algo que acontece sem esforço quando se brinca com crianças: a história é uma extensão, um desenvolvimento, uma explosão divertida do brinquedo.” (Rodari, 1973, p. 109)

Trazendo a analogia para os processos de design, a abordagem é realmente comum ao apresentar um conceito, seja na fase de desenvolvimento ou após as iterações finais. Os cenários e encenações são um desenvolvimento natural e uma maneira prática de demonstrar protótipos e suas funções em relação aos usuários, às partes interessadas e ao contexto que envolve o design proposto.

Além disso, Rodari comenta sobre a **criança como protagonista** e a importância de o indivíduo conseguir imaginar a si mesmo, podendo também imaginar seu futuro. Sobre esse assunto, Rodari deixa clara sua posição antiautoritária e seu compromisso com a produção de histórias não conformistas:

“Os ‘personagens errados’ do tipo anticonformista em nossas histórias devem alcançar o sucesso. Sua ‘desobediência’ à natureza ou às normas deve ser recompensada. Pois são os desobedientes que impulsionam o mundo para frente!” (Rodari, 1973, p. 131)

Por fim, o autor discute o processo de seguir o fluxo e a importância de **histórias abertas** sem um final predefinido, a ser decidido pelos próprios participantes. Ele compara essas situações com um problema fantástico, para o qual várias considerações entram em jogo, incluindo os aspectos fantásticos, morais, emocionais e ideológicos. Às vezes, o grupo começa a discutir um determinado final possível, mas a conversa evolui para outro tópico que não se refere à história. De acordo com Rodari, o grupo deve se sentir livre para deixar a história para trás e acolher a serendipidade (Rodari, 1973). Isso pode ser associado à abordagem de “desapego” durante a fase de desenvolvimento em um projeto, em que os designers são incentivados a não se apegarem a um determinado conceito ou solução

inicial, mas a estarem abertos para seguir em qualquer direção que as descobertas os levarem.

Vale a pena observar a perspectiva de Rodari em relação às fábulas e à criatividade. Ele acredita que não se trata de algo reservado apenas a alguns selecionados, mas algo que deve ser cultivado em todos os indivíduos para promover uma sociedade mais inovadora e de mente aberta:

“[As fábulas] servem à pessoa completa. Se uma sociedade baseada no mito da produtividade (e na realidade do lucro) precisa de semi-indivíduos — executores fiéis, reprodutores diligentes, instrumentos dóceis e sem vontade — isso significa que foi mal elaborada e precisa mudar. Para mudá-la, são necessários indivíduos criativos, que saibam usar a imaginação.” (Rodari, 1973, p. 171)

Ele defende que a criatividade não se limita aos artistas, mas é uma parte essencial da existência cotidiana, da descoberta científica, da arte e do progresso social. A criatividade é descrita como sinônimo de pensamento divergente, que desafia continuamente os padrões de pensamento estabelecidos:

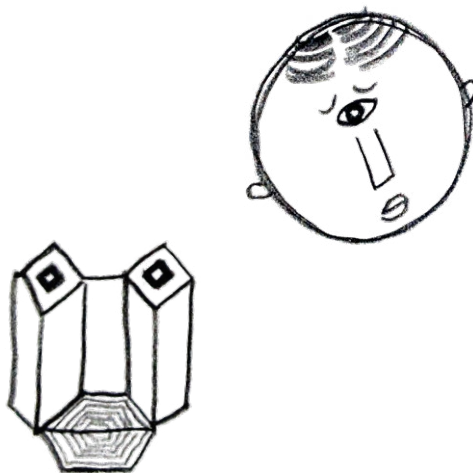
“É ‘criativa’ uma mente que está sempre trabalhando, sempre questionando, descobrindo problemas quando outros encontram respostas satisfatórias, [...] recusando o convencional, remodelando objetos e conceitos sem ser inibida pelo conformismo. [...] Todas essas qualidades se manifestam no processo criativo. E esse processo — ouça! ouça! — tem um caráter lúdico: sempre [...]”. (Rodari, 1973, p. 171-172)

Para concluir, ao enfatizar a importância de narrativas abertas, brincadeiras imaginativas e pensamento criativo, Rodari nos convida a desafiar as noções convencionais de produtividade e conformidade. O livro é uma referência valiosa para os interessados em estimular a criatividade e a imaginação das crianças, bem como para pessoas envolvidas nos campos da educação e do design.

### 2.2.2. Tabela descritiva: métodos, ferramentas e técnicas de Gianni Rodari

Para resumir as ferramentas, os métodos e as técnicas discutidos por Rodari em *Grammatica della Fantasia* (1973), foi criada uma tabela descritiva (Tabela 4). Ela apresenta o título original e o traduzido de cada item, bem como uma breve descrição.

No caso de Rodari, como seu foco era a contação de histórias e o pensamento criativo em geral, há uma coluna adicional, na qual os conceitos são adaptados ao contexto de design. Esse procedimento foi inspirado em uma abordagem semelhante feita por Auricchio (2021), ao propor uma versão das constantes e definições de Munari — originalmente pensadas para design gráfico e de produto —, adaptando-as para o campo do design de sistemas de produtos e serviços (“*product-service system design*”).



**Tabela 4. Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Gianni Rodari**

Título (IT)	Traduzido (PT)	Descritivo	Adaptação ao contexto de design
<i>Grammatica della Fantasia</i> (1973)			
<i>Il binomio fantastico</i>	<b>Binômio fantástico</b>	Justaposição de dois elementos de universos diferentes (distanciamento semântico) para criar uma combinação fantástica: <b>Nome/Sujeito + Nome/Sujeito</b> ( <i>exemplo: dinossauro + violino</i> )	Combinação de dois elementos de universos diferentes (distanciamento semântico) para criar uma combinação fantástica em relação a um resultado de design: <b>Produto + Produto</b> ( <i>sofá + relógio</i> ) <b>Serviço + Serviço</b> ( <i>aulas particulares + passeador de cães</i> )
<i>L'ipotesi fantastica</i>	<b>Hipótese fantástica</b>	Alimentado pela pergunta “O que aconteceria se...?”. Para formular a pergunta, um sujeito e um predicado são escolhidos por acaso: <b>Nome/Sujeito + Predicado/Verbo</b> ( <i>crocodilo + pedindo sal</i> ) <b>Nome/Sujeito + Atributo/Adjetivo</b> ( <i>nuvem + sólido</i> )	Alimentado pela pergunta “O que aconteceria se...?”. Para formular a pergunta, um objeto e um predicado são escolhidos por acaso: <b>Produto + Predicado/Verbo/Função</b> ( <i>espelho + armazenar memórias</i> ) <b>Serviço + Predicado/Verbo/Função</b> ( <i>faxina + transformar a bagunça em instalações artísticas</i> )
<i>Il prefisso arbitrario</i>	<b>Prefixo arbitrário</b>	Justaposição de: <b>Prefixo + Palavra/Raiz</b> ( <i>eco + romântico</i> )	Combinação de partes/componentes de diferentes objetos: <b>Componente + Componente</b> ( <i>perna da cadeira + braço do violão</i> )
<i>L'errore creativo</i>	<b>Erro criativo</b>	Um erro criativo, seja no conceito ou na ortografia, que pode gerar uma semente fantástica e interessante: <b>Palavra correta → Palavra errada</b> ( <i>beleza → belesma</i> )	Um erro criativo que poderia gerar uma semente fantástica interessante: <b>Produto/serviço → Produto/serviço errado</b> ( <i>loja de antiguidades → loja de ambiguidades</i> )
<i>Il polinomio fantastico</i>	<b>Polinômio fantástico</b>	Semelhante ao binômio fantástico, mas considerando um número maior de variáveis. Pode ser uma colagem de manchetes de jornal ou de histórias mistas (cada pessoa escreve uma nova frase sem conhecer a anterior) ou um desenho coletivo no qual uma pessoa constrói em cima da iteração anterior.	Semelhante ao binômio fantástico, mas considerando um número maior de variáveis. Pode ser uma combinação de vários produtos/serviços, componentes e funções com distância semântica entre cada um deles, criando resultados inesperados. Ou pode também ser um conceito coletivo no qual um produto é construído com base na iteração anterior. ( <i>cafeteira + estante + jardim interno</i> )
<i>Le fiabe al rovescio</i>	<b>História mal contada</b>	Criação de uma paródia e questionar a previsibilidade de uma história ou de um contexto conhecido. ( <i>Little Yellow Riding Hood [Chapeuzinho Amarelo, em tradução livre], de Munari, uma paródia de “Chapeuzinho Vermelho”</i> )	Criação de uma paródia e questionamento da previsibilidade do uso de um produto/serviço ou de um contexto conhecido para ele. ( <i>“Caça ao Tesouro de Patinetes”, uma paródia de serviços de compartilhamento de patinetes, em que são propositalmente colocados em locais inusitados, criando uma competição entre os usuários para ver quem os encontra nos locais mais imprevistos</i> )

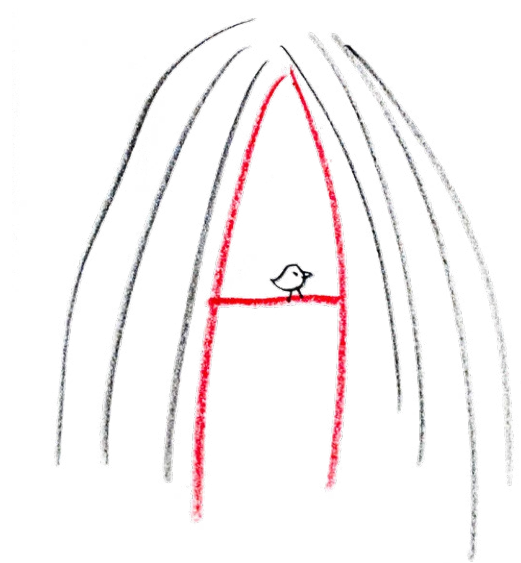


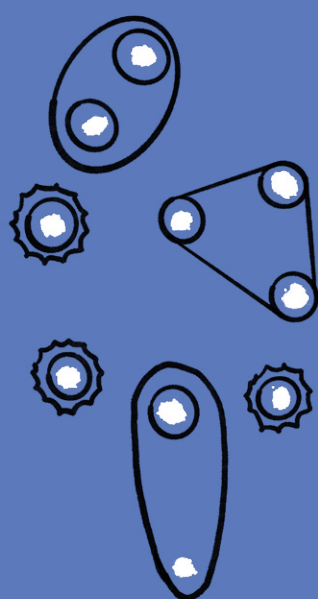
**Tabela 4. Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Gianni Rodari**

Título (IT)	Traduzido (PT)	Descritivo	Adaptação ao contexto de design
<i>Grammatica della Fantasia</i> (1973)			
<i>Indovinello</i>	<b>Enigma / Transformação</b>	<p>Criação de um enigma que envolve os processos de: <b>estranhamento ou alienação</b> do objeto, separando-o de seu significado e contexto habitual; <b>associação e comparação</b> em relação aos componentes e/ou às características do objeto; <b>metáfora/ transformação</b>, que representa o objeto enquanto o oculta sob uma camada semântica; e a quarta operação opcional é o <b>ajuste estético</b>, alterando a estrutura da frase para uma forma mais agradável.</p> <p>(exemplo: smartwatch.</p> <p><b>1. Estranhamento ou alienação:</b> dispositivo usado no pulso, indica o horário, indica a previsão do tempo, monitora atividade física e exibe notificações.</p> <p><b>2. Associação e comparação:</b> similar a um pequeno computador, usado como uma pulseira, secretária pessoal.</p> <p><b>3. Metáfora/transformação:</b> um companheiro sutil guiado pelo ritmo do seu pulso, ele tece fios de tempo, orquestrando seu dia com lembretes sussurrados e avisos oportunos.</p> <p><b>4. Ajuste estético:</b>  “Em sincronia com seu pulso, companheiro e guia gentil  Sussurra suaves lembretes  e tece os fios do tempo.”</p>	<p><b>Estranhamento ou alienação</b> do produto/ serviço, separando-o de seu significado e de seu contexto habitual; <b>associação e comparação</b> em relação à compreensão dos componentes e/ou das características do produto/serviço; <b>metáfora/transformação</b>, algo que representa o produto/serviço ou suas funções/componentes enquanto o transforma em algo diferente; e a quarta operação opcional é o <b>ajuste estético</b>, a fim de alterar a estrutura ou a apresentação do produto/ serviço para um resultado mais agradável.</p> <p>(exemplo: smartwatch.</p> <p><b>1. Estranhamento ou alienação:</b> dispositivo usado no pulso, pequeno computador, cronômetro, rastreador de atividade, mostra a previsão do tempo e exibe notificações.</p> <p><b>2. Associação e comparação:</b> Componentes: tela de exibição, sensores, bateria, processador, recursos de conectividade, pulseira/bracelete ajustável. Funções: cronometragem, monitoramento de condicionamento físico e saúde, funcionalidades de pagamento, comunicação, entretenimento, resistência à água.</p> <p><b>3. Metáfora/transformação:</b> transformar toda a pulseira/bracelete em uma tela flexível; integração baseada em localização com dispositivos de smart home; em vez de ser de pulso, poderia ser usado no pescoço como colar, já que muitas pessoas já carregam smartphones dessa forma.</p> <p><b>4. Ajuste estético:</b> [refere-se ao efetivo desenvolvimento do produto.]</p>
<i>Insalata di favole</i>	<b>Salada de fábulas</b>	<p>Combinação de universos fantásticos distintos e exploração de como a estrutura de cada fábula afeta as demais, permitindo traçar novas relações entre personagens e espaços.</p> <p>(encontro entre Cinderela, Rapunzel e os três porquinhos)</p>	<p>Combinação de produtos/serviços distintos e/ou seus aplicativos, e exploração de como cada estrutura afeta as demais, permitindo traçar novas relações entre seus componentes e funções. Semelhante ao binômio fantástico, mas com um grau maior de complexidade e variáveis.</p> <p>(kit de apicultura + ambiente doméstico inteligente: as atividades das abelhas influenciam o ambiente e a estética do ambiente doméstico, criando uma interação entre a energia da colmeia e a energia da casa)</p>

Tabela 4. Resumo de métodos, ferramentas e técnicas de Gianni Rodari

Título (IT)	Traduzido (PT)	Descritivo	Adaptação ao contexto de design
Grammatica della Fantasia (1973)			
Fiabe a ricalco	Fábulas retraçadas	Uma nova fábula é obtida por meio da análise da estrutura de uma fábula anterior. Consiste em três etapas: reduzir uma fábula ao seu <b>enredo puro</b> e às suas <b>relações internas</b> ; reduzir ainda mais o enredo até chegar a uma <b>expressão abstrata</b> (exemplo: <i>A mora na casa de B, ambos são amigos de C...</i> ); em seguida, uma nova interpretação pode ser construída a partir da estrutura obtida, <b>substituindo as variáveis</b> por novos personagens, lugares e coisas.	Análise da estrutura de um produto/serviço prévio. Consiste em três etapas: reduzir um produto/serviço a suas <b>funções e/ou componentes puros</b> ; reduzi-lo ainda mais até chegar a uma <b>expressão abstrata/elementar</b> (por exemplo, A se conecta a B, que ativa C e tudo está contido em D...); então, uma nova interpretação pode ser construída a partir da estrutura obtida, <b>substituindo as variáveis</b> por novas funções e/ou componentes. (exemplo: caneta → bolsa térmica. <b>1. Funções e/ou componentes:</b> invólucro durável (C) com design ergonômico para uma pegada confortável (D), cartucho de tinta ou reservatório recarregável (B), bico/ponta (A), instrumento de escrita (E). <b>2. Expressão abstrata/elementar:</b> (A) conecta-se a (B), que fica dentro de (C), tendo (D), visando (E). <b>3. Substituindo as variáveis:</b> uma tampa hermética (A) veda o reservatório de água (B), que fica dentro de uma capa de tecido macio (C), caracterizada por um design flexível (D), visando que o usuário faça compressas frias ou quentes (E).
Il giocattolo come personaggio	Brinquedo como um personagem	Capacidade de dramatizar cenas e monólogos com um brinquedo, como em uma pequena peça de teatro.	Capacidade de dramatizar cenas e monólogos usando um objeto (por exemplo, um produto, um modelo ou um protótipo).
Il bambino come protagonista	A criança como protagonista	Importância de o indivíduo ser capaz de imaginar a si mesmo, para que também seja capaz de imaginar seu futuro.	Importância de o designer ser capaz de imaginar um cenário futuro.
Le storie 'aperte'	Histórias abertas	Flexibilidade e adaptabilidade ao contar uma história ou aplicar uma ferramenta criativa, sem medo de explorar o que surgir ao longo do processo.	<b>Desprendimento</b> durante a fase de desenvolvimento, em que os designers não devem se prender a um conceito ou solução inicial específica, mas estar abertos para seguir qualquer direção que as descobertas e explorações os levarem.





# 3

## Paradigma internacional de design

No campo do design, o paradigma internacional muitas vezes reflete abordagens do Norte Global, possivelmente ofuscando e influenciando diversas práticas culturais em todo o mundo (Margolin, 2015; Escobar, 2017; Abdulla *et al.*, 2019). Recursos e kits de ferramentas, como conjuntos de cartas e plataformas *online*, embora valiosos por sua acessibilidade e linguagem compartilhada, servem para solidificar métodos de design predominantemente ocidentais e podem, inadvertidamente, contribuir para a homogeneização das práticas de design. Nas seções a seguir, será apresentada uma visão geral dos recursos oferecidos por materiais específicos relevantes para esse contexto.

### 3.1. Kits de cartas voltados a métodos e práticas de design

A apresentação de métodos por meio de cartas oferece uma vantagem única em termos de manipulação, interpretação e comparação. Podem facilitar a leitura comparativa e permitir vários arranjos de acordo com o desenvolvimento do projeto, tornando as discussões em grupo mais dinâmicas, conforme demonstrado por Bertoldi *et al* (2016):

“[...] colocar as cartas lado a lado facilita a comparação e a compreensão do processo de forma ágil, o que não é possível com os livros, onde as comparações são interrompidas pela virada de página.” (Bertoldi *et al.*, 2016, p. 4)

No formato de tipo códice, por exemplo, o ato de virar as páginas interfere no tempo de leitura e na análise comparativa entre os métodos, exigindo memória de trabalho. Já a abordagem lado a lado permite a montagem de sequências de métodos e possibilita a visualização de vários estágios do processo de projeto simultaneamente.

Além disso, as cartas têm o potencial de evocar um ambiente lúdico e descontraído, induzindo atos criativos. Por terem ressonância com jogos, as cartas evocam momentos de relaxamento e diversão, fazendo com que os participantes se sintam mais à vontade para se expressar sem se preocupar com erros. A manipulação desse tipo de material, especialmente quando feita em grupo, estimula a memória dos usuários sobre experiências de jogos e desafios, o que é essencial para gerar pensamentos originais e ideias inovadoras. O formato de carta também estimula a comunicação e a troca de ideias entre os membros do grupo (Bertoldi *et al.*, 2016).

O uso de baralhos de cartas é consagrado há muito tempo como uma ferramenta de criatividade e design, e há uma grande variedade de variações disponíveis. O site Deckaholic<sup>2</sup>, por exemplo, afirma ser uma das maiores bibliotecas de conjuntos de cartas *online*, exibindo e vendendo mais de 90 baralhos, classificados nas categorias: diagnosticar, idealizar, aprender, jogar e apresentar. No entanto, os baralhos registrados não são necessariamente baseados em design ou destinados a projetos de design, alguns se concentram apenas no aspecto lúdico, como atividades para viagens rodoviárias, dominós coloridos e jogos educativos sobre arte e política.

Roy e Warren (2018) consideram *The House of Cards*, de Charles e Ray Eames, de 1952, como um dos primeiros exemplos de kits de cartas focados em design. No estudo, os autores selecionaram e analisaram 72 kits de cartas relacionados a design para fornecer uma visão geral e propor um sistema de classificação. Foram identificadas seis categorias (Roy & Warren, 2018, p. 1079):

- **Métodos e procedimentos sistemáticos de design:** métodos e ferramentas de uso geral, para encontrar, analisar e resolver problemas de design;

---

2. Deckaholic. Disponível em: <https://www.deckaholic.com/>.

- **Pensamento criativo e solução de problemas:** concentra-se na resolução de problemas em geral, inclusive problemas de design;
- **Design centrado no humano:** design com foco nas necessidades, desejos e requisitos dos usuários;
- **Métodos específicos a um campo:** ferramentas e técnicas para campos específicos, como design de jogos, sustentabilidade ecológica, design gráfico e assim por diante;
- **Formação de equipes e trabalho colaborativo:** foca em facilitar o trabalho em equipe, abordagens participativas e de co-design;
- **Pensamento futuro:** conscientização de mudanças, identificação de tendências e planejamento de cenários.

Além disso, eles também exploram as diferentes dinâmicas dos baralhos, identificando quatro tipos de mecanismos: 1) instruções diretas para estimular o pensamento criativo; 2) resumo de informações úteis; 3) resumo de métodos de design; e 4) ideias e soluções para problemas ou domínios específicos de design (exemplos de soluções aplicadas).

Para o presente estudo, foram selecionados dois conjuntos de cartas: as *IDEO Method Cards* (2003), por serem renomadas e amplamente adotadas em contextos de design, negócios e educação; e as *Co-Creation Cards* (Friis, 2015), por sua visão abrangente dos métodos de design e abordagem mais acadêmica. Combinados, esses kits oferecem 140 ferramentas, métodos e técnicas relacionados a design, abrangendo os quatro mecanismos descritos por Roy e Warren: estímulos diretos, descrições breves, contextualização no processo de design e exemplos de aplicação em projetos reais.

### 3.1.1. *IDEO Method Cards* (2003)

O kit *IDEO Method Cards* é um material desenvolvido na Universidade de Stanford e publicado em 2003. Consiste em 51 cartas destinadas a auxiliar designers nos processos de conceitualização e criação. As cartas indicam várias técnicas que podem ser aplicadas em ambientes de equipe, principalmente para projetos centrados no humano. São divididas em quatro categorias: aprender, observar, questionar e tentar. A categoria aprender tem o objetivo de auxiliar nas etapas de coleta e análise de dados. A categoria observar sugere métodos de pesquisa empírica com usuários e indivíduos relacionados ao contexto do projeto (stakeholders) para

entender suas ações práticas. A categoria questionar propõe técnicas para coleta de informações relevantes ao projeto. Por fim, a categoria tentar sugere simulações para facilitar o processo de empatia e para avaliar propostas e soluções de design (IDEO, 2003).

As cartas da IDEO são apresentadas no formato 9 × 14 cm, com cantos arredondados e impressas em ambos os lados. O *layout* das cartas segue a estrutura mostrada abaixo (Fig. 6).

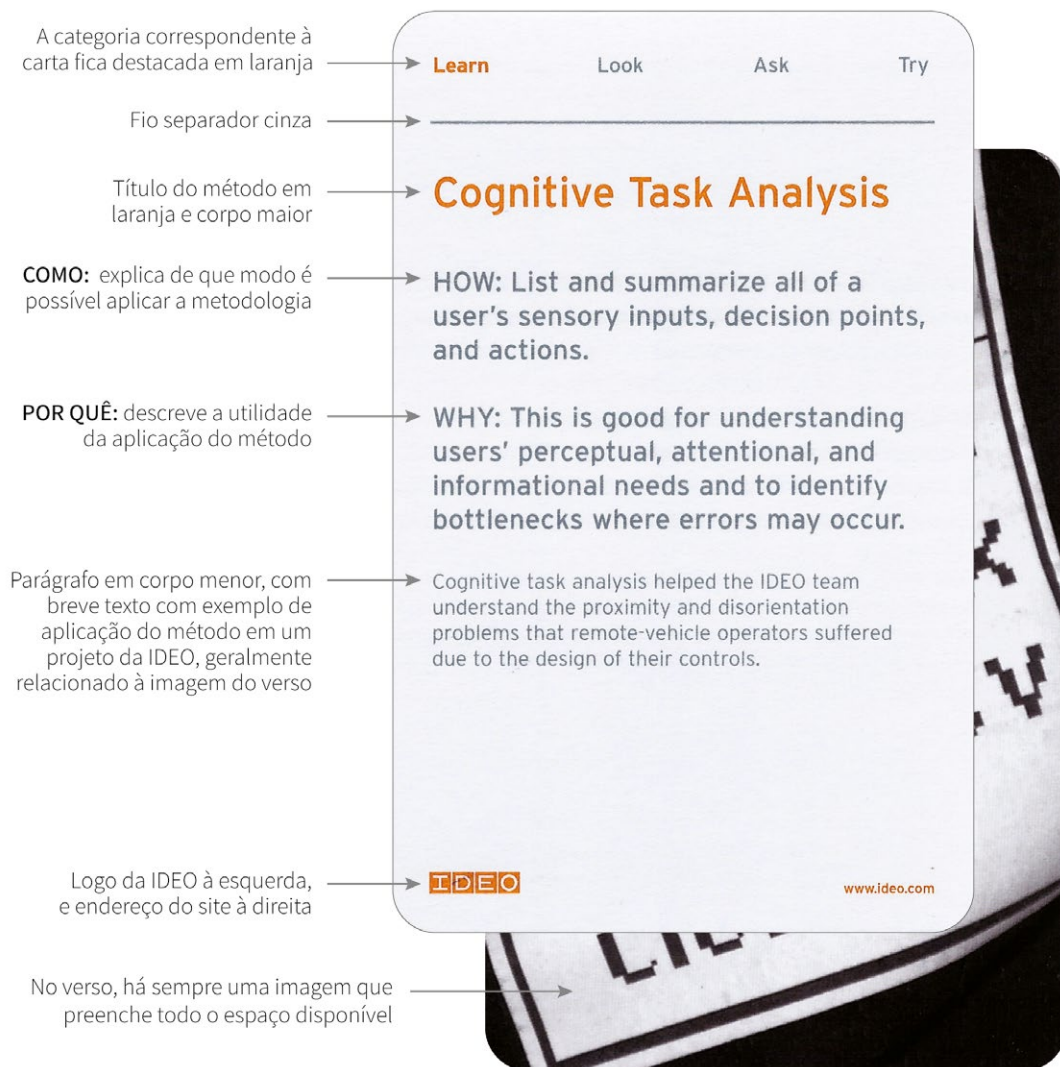


Figura 6. IDEO Method Cards (2003) — Layout das cartas



Foi feita uma análise da organização dos métodos em termos de indicação dos estágios ou fases de projeto. Conforme mostrado abaixo (Fig. 7), as quatro categorias (aprender, observar, questionar e tentar) são apresentadas na parte superior, separadas por uma linha cinza fina. Não há diferenciação de cores entre os cartões, apenas um destaque laranja para indicar a respectiva categoria de cada carta.

O texto das *IDEO Method Cards* é voltado para uso corporativo, apresentando textos concisos projetados para uma aplicação prática. Em relação aos elementos não verbais no verso de cada carta, alguns estão claramente

Destaques de cada categoria no topo das cartas, a mesma cor é aplicada em todo o conjunto de cartas



Figura 7.  
*IDEO Method Cards* (2003) —  
Indicação de  
categorias

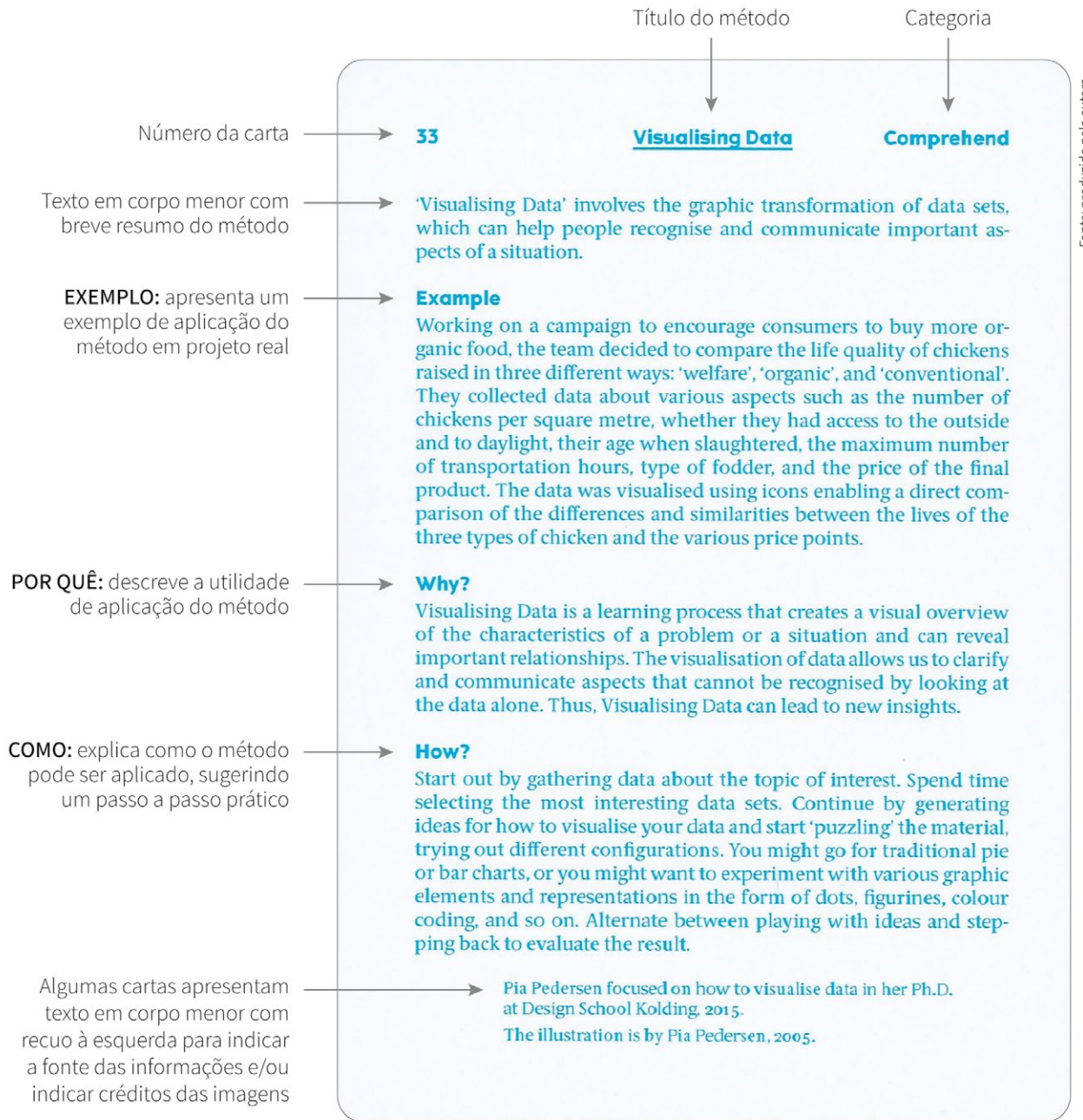
relacionados ao conteúdo verbal, com a imagem reforçando ou exemplificando o que é discutido no texto. Em outros casos, a conexão é mais abstrata e conceitual, exigindo mais do leitor para estabelecer uma relação entre os dois lados.

### 3.1.2. *Co-Creation Cards* (2015)

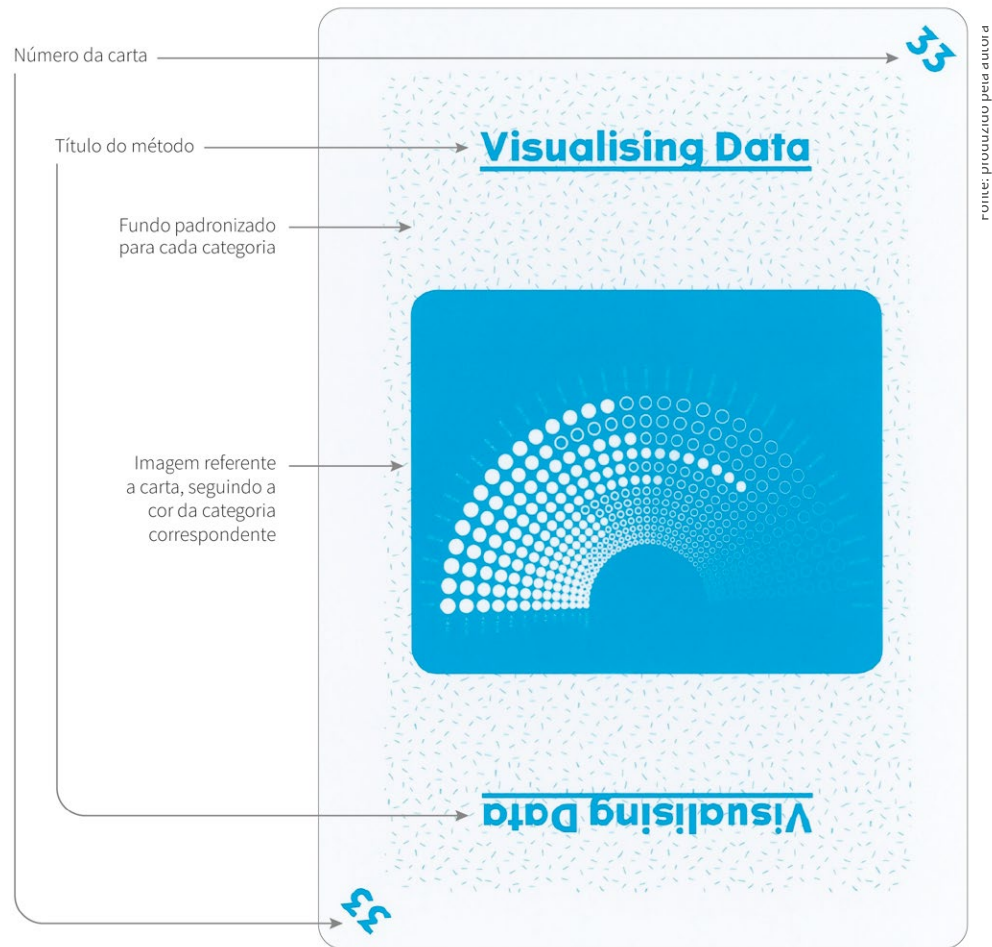
O kit *Co-Creation Cards* é um material educacional desenvolvido pela pesquisadora Sjlíe Kamille Friis, associada à Designskolen Kolding, na Dinamarca, e publicado em 2015. Foi criado para auxiliar disciplinas de design em um contexto educacional, diferenciando-o de outros kits de ferramentas para criatividade e inovação baseados em *Design Thinking* destinados ao mercado e ao uso geral. O conjunto é composto por 89 cartas, cada uma apresentando um método usado em pesquisa e desenvolvimento proveniente de várias áreas do conhecimento, como antropologia, design e psicologia. A organização do kit baseia-se em um diagrama de seis categorias de métodos de design, chamado de “Modelo 6C” (Friis, 2015). Essas categorias são: colaborar, coletar, compreender, conceituar, criar e comunicar.

As cartas de **colaboração** estão relacionadas à formação de equipes e sugerem dinâmicas entre membros do grupo. As de **coleta** descrevem e explicam os métodos de coleta de dados. As cartas de **conceitualização** e **criação** referem-se a processos que ajudam, respectivamente, na definição de conceitos e na geração de alternativas de projeto. As de **compreensão** auxiliam na análise dos dados coletados e na compreensão do contexto em que o problema de design está situado. Por fim, as cartas de **comunicação** referem-se tanto à comunicação interna entre os membros do grupo quanto à comunicação externa com *stakeholders*, como clientes, usuários e produtores (Friis, 2015). As cartas são impressas em ambos os lados, com cantos arredondados e medindo 17 × 12 cm. O *layout* segue a estrutura mostrada a seguir (Fig. 8-9).

Além das 89 cartas principais, o kit de métodos inclui 11 cartas adicionais em branco. Isso indica a natureza aberta e adaptável dos métodos de design. Essas cartas oferecem aos usuários a possibilidade de personalizar, atualizar e complementar o kit, permitindo que criem cartas adicionais que se alinhem aos seus processos criativos específicos.



**Figura 8.** Co-Creative Cards (2015)  
— Layout das cartas (frente)

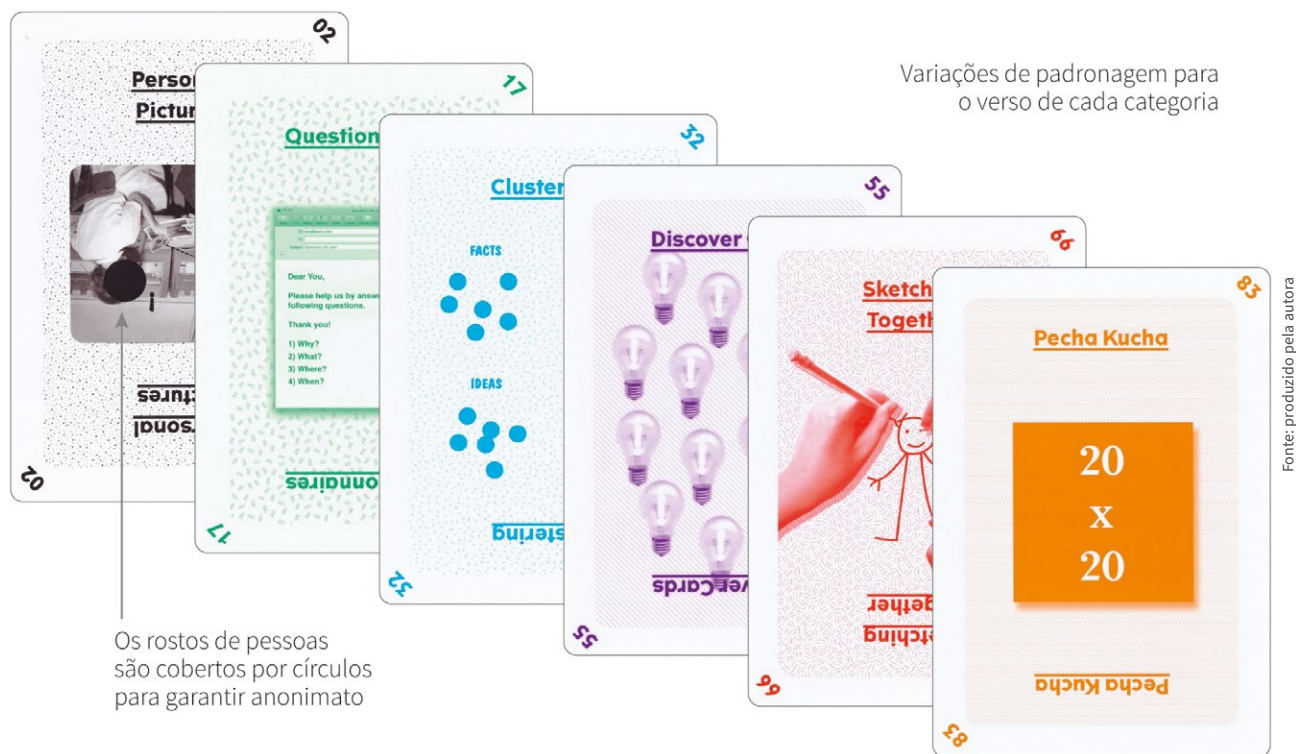


**Figura 9.** *Co-Creative Cards* (2015) — *Layout* das cartas (verso)

Com relação à organização, cada categoria recebe uma cor (colaborar — preto, coletar — verde, compreender — azul, conceituar — roxo, criar — vermelho, e comunicar — laranja), junto com uma padronagem de fundo específica para facilitar sua identificação. Esse código de cores é aplicado de forma consistente em todos os elementos da carta, conforme indicado a seguir (Fig. 10).

Nas *Co-Creation Cards*, o texto é adaptado para um contexto educacional e de pesquisa, oferecendo uma descrição mais completa de cada método.





**Figura 10.** *Co-Creative Cards* (2015) — Indicação de categorias

O texto faz referência a métodos de outras cartas do próprio kit e, em alguns casos, faz referência a fontes e pesquisadores externos. O conjunto se distingue por uma abordagem acadêmica e resulta em um volume maior de texto em relação ao kit da IDEO.

### 3.1.3. Tabela enumerativa: métodos e ferramentas nos kits de cartas

A tabela a seguir fornece uma lista de todas as ferramentas e métodos sugeridos por cada conjunto de cartas: *IDEO Method Cards* e *Co-Creation Cards*. Para manter a concisão, apenas o título de cada carta é indicado; no entanto, para a posterior análise e comparação com os autores italianos, o conteúdo será considerado em toda a sua extensão.

**Table 5. Listagem completa de métodos, ferramentas e técnicas nos kits de cartas  
IDEO Method Cards (2003) e Co-Creation Cards (Friis, 2015)**

<b>Co-Creation Cards</b>						<b>IDEO Method Cards</b>		
#	Título (EN)	Categoria	#	Título (EN)	Categoria	#	Título (EN)	Categoria
1	Codex	Collaborate	26	Explore Extremes	Collect	1	Activity analysis	Learn
2	Personal Pictures	Collaborate	27	Step-by-Step	Collect	2	Affinity diagrams	Learn
3	Body Map	Collaborate	28	Co-collaging	Collect	3	Anthropometric Analysis	Learn
4	Who's Around the Table	Collaborate	29	Visual Experiencing	Collect	4	Character Profiles	Learn
5	Check-in and Check-out	Collaborate	30	Experiments	Collect	5	Cognitive Task Analysis	Learn
6	Team Time-out	Collaborate	31	Desktop Research	Comprehend	6	Competitive Product Survey	Learn
7	Step Outside	Collaborate	32	Clustering	Comprehend	7	Cross-cultural Comparisons	Learn
8	Team Space	Collaborate	33	Visualising Data	Comprehend	8	Error analysis	Learn
9	Switch	Collaborate	34	Photo Inquiry	Comprehend	9	Flow Analysis	Learn
10	Knowledge & Expertise Map	Collaborate	35	Biography	Comprehend	10	Historical analysis	Learn
11	Leveraging Diversity	Collaborate	36	Day Cycle	Comprehend	11	Long-Range Forecasts	Learn
12	Walk & Talk	Collaborate	37	Personas	Comprehend	12	Secondary research	Learn
13	Role Play	Collaborate	38	Challenge Framing	Comprehend	13	A day in the life	Look
14	Expectations	Collaborate	39	Challenge Mapping	Comprehend	14	Behavioral Archaeology	Look
15	Photo & Collect Boards	Collect	40	Positioning Diagram	Comprehend	15	Behavioral Mapping	Look
16	Fact and Inspiration Finding	Collect	41	Three Circles Map	Comprehend	16	Fly on the wall	Look
17	Questionnaires	Collect	42	Repertory Grid	Comprehend	17	Guided tours	Look
18	Personal Narratives	Collect	43	CSR Detective	Comprehend	18	Personal inventory	Look
19	The Observer	Collect	44	Why?	Comprehend	19	Rapid Ethnography	Look
20	Experience Mapping	Collect	45	Listing	Comprehend	20	Shadowing	Look
21	Probe Kits	Collect	46	Show & Tell	Conceptualise	21	Social Network Mapping	Look
22	Interview in Context	Collect	47	Scenarios	Conceptualise	22	Still-photo survey	Look
23	Semi-structured Interview	Collect	48	Success Criteria Grid	Conceptualise	23	Time-lapse video	Look
24	Being a Tourist	Collect	49	Telescoping	Conceptualise	24	Camera Journal	Ask
25	Sort Cards	Collect	50	Hypothesis Meeting	Conceptualise	25	Card sort	Ask

**Table 5. Listagem completa de métodos, ferramentas e técnicas nos kits de cartas  
IDEO Method Cards (2003) e Co-Creation Cards (Friis, 2015)**

<b>Co-Creation Cards</b>						<b>IDEO Method Cards</b>		
#	Título (EN)	Categoria	#	Título (EN)	Categoria	#	Título (EN)	Categoria
51	Category Shift	Conceptualise	71	Video Prototyping	Create	26	Cognitive maps	Ask
52	Multiple Perspectives	Conceptualise	72	Free Writing	Create	27	Collage	Ask
53	Five senses	Conceptualise	73	120 Minutes	Create	28	Conceptual landscape	Ask
54	Inverse Brainstorm	Conceptualise	74	The Other Hand	Create	29	Cultural Probes	Ask
55	Discover Cards	Conceptualise	75	Zen Walk	Create	30	Draw the experience	Ask
56	Rip	Conceptualise	76	Let Go	Create	31	Extreme users interviews	Ask
57	Direct Inspiration	Conceptualise	77	Creative Constraints	Create	32	Five whys?	Ask
58	Brainstorm	Conceptualise	78	Pretend To Be in Jail	Create	33	Foreign correspondents	Ask
59	Positive Feedback	Conceptualise	79	Upcycling	Create	34	Narration	Ask
60	PNI	Conceptualise	80	Road Map	Communicate	35	Surveys & questionnaires	Ask
61	The Whole House	Conceptualise	81	Logbook	Communicate	36	Unfocus group	Ask
62	Lotus Blossom	Conceptualise	82	Data Wall	Communicate	37	Word-concept association	Ask
63	Informing with Characters	Create	83	Pecha Kucha	Communicate	38	Be your customer	Try
64	Aesthetic Inspiration	Create	84	Social Media	Communicate	39	Behavior sampling	Try
65	Take a Different Path	Create	85	Pitching	Communicate	40	Bodystorming	Try
66	Sketching Together	Create	86	Storyboard	Communicate	41	Empathy tools	Try
67	The Muse	Create	87	Storytelling	Communicate	42	Experience prototyping	Try
68	Prototyping	Create	88	Elevator Speech	Communicate	43	Informance	Try
69	Universes	Create	89	Behind the Scenes	Communicate	44	Paper prototyping	Try
70	Enacting	Create				45	Predict Next Year's Headlines	Try
						46	Quick-and-dirty Prototyping	Try
						47	Role-playing	Try
						48	Scale modeling	Try
						49	Scenario testing	Try
						50	Scenarios	Try
						51	Try it yourself	Try

## 3.2. Plataformas *online* voltadas a métodos e práticas de design

O ambiente *online* surgiu como um canal poderoso para a rápida disseminação de informações, promovendo o estabelecimento de um paradigma de design global mais solidificado. Grupos de pesquisa e comunidades de profissionais de design criaram plataformas *online* para compartilhar percepções, metodologias e ferramentas, estabelecendo um extenso repositório que abrange muitas disciplinas de design.

Embora essas plataformas ofereçam uma grande quantidade de recursos, surge uma preocupação com sua tendência de fornecer informações sem contextualização suficiente ou adequada: “[...] *as formas de trabalho com design são históricas, mas seus métodos e conceitos muitas vezes parecem ser abordados como se fossem atemporais ou neutros*” (Auricchio & Göransdotter, 2021, p. 135). Essa tendência pode promover aplicações tendenciosas e resultados potencialmente indesejados. Como diversos campos do design encontram representação nessas plataformas, o desafio é garantir que o designer aplique as ferramentas e os métodos oferecidos considerando as nuances contextuais de cada projeto e adapte essas ferramentas de acordo. Para esta análise, foram examinadas algumas plataformas voltadas ao design, como núcleos colaborativos (Design Principles, Design Justice Network e Service Design Tools) e importantes organizações (Danish Design Center, IDEO e UK Design Council).

### 3.2.1. Núcleos colaborativos de design

A plataforma **Design Principles**<sup>3</sup> [Princípios de Design] é um projeto em andamento mantido pelo designer britânico Ben Brignell e é uma coleção de código aberto de princípios de design. É alimentada por colaboradores externos e, até o momento, reúne mais de 150 publicações. O projeto define princípios de design como um: “*conjunto de considerações que formam a base de um bom produto*” (Design Principles, s.d.). Em termos práticos, cada contribuição é uma espécie de manifesto ou lista do que impulsiona

---

3. Design Principles: an open source collection of design principles and methods [uma coleção de código aberto de princípios e métodos de design]. Disponível em: <https://principles.design/>.



o processo criativo de cada grupo. Por exemplo, a Uber Design publicou seus três princípios: “1. *Instrutivo*: educação por meio da clareza; 2. *Não intrusivo*: sair do caminho; e 3. *Focado e oportuno*: não apenas o quê, mas quando” (Uber Design, 2017), com uma explicação mais detalhada fornecida em sua publicação no Medium por Hui (2017).

Semelhante aos Design Principles, a **Design Justice Network**<sup>4</sup> [Rede de Justiça no Design] é uma plataforma *online* voltada para a criação de uma rede de profissionais, desenvolvida com base em um acordo para seguir princípios específicos como guia para a prática de design. São descritos dez princípios para o design centrado na comunidade, priorizando processos colaborativos e soluções não predatórias, com base em vozes e conhecimentos locais. Nesse caso, os designers atuam como facilitadores, visando resultados sustentáveis e, ao mesmo tempo, valorizando os pontos fortes e o conhecimento especializado existentes na comunidade (Design Justice, 2018). A plataforma começou em 2014, como um espaço de prática chamado “Future Design Lab” [Laboratório de Design do Futuro], na conferência Allied Media, e se desenvolveu mais nos anos seguintes, até ser totalmente estabelecida em 2016 no Design Justice Network Gathering [Encontro da Rede de Justiça no Design], em Detroit. Desde 2019, ela tem uma estrutura de associação paga e se ramificou em redes locais e grupos de trabalho (Design Justice, 2021).

O **Service Design Tools**<sup>5</sup> [Ferramentas de Design de Serviços] é uma plataforma com curadoria do laboratório POLI.design, do Politécnico de Milão, e do estúdio Oblo. Foi criada em 2009 como parte da pesquisa de Roberta Tassi e posteriormente desenvolvida em 2019. A plataforma contém um repositório de 37 ferramentas e recursos relacionados ao design de serviços. Cada entrada apresenta uma breve descrição, instruções sobre como aplicá-la e, como nas *Co-Creative Cards*, apresenta referências bibliográficas para indicar autores que a discutiram anteriormente. São indicadas para uso no processo de desenvolvimento de projeto em cinco fases: pesquisa, ideação, prototipagem, implementação e avaliação. Fornecem filtros de acordo com: envolvimento de atores desejados (stakeholders, usuários, especialistas), aspectos do serviço em questão (contexto,

---

4. Design Justice Network. Disponível em: <https://designjustice.org/>.

5. Service Design Tools. Disponível em: <https://servicedesigntools.org/>.

sistema, experiência) e tipo de representação a ser usada (texto, mapa, narrativa, simulação). Por fim, oferecem oito ferramentas aprimoradas, cuja premissa é passar do design centrado no humano para a mudança comportamental, o pensamento sistêmico e a projeção futura (Service Design Tools, 2020). Isso significa considerar não apenas as necessidades do usuário, mas o impacto dos comportamentos da comunidade a longo prazo, incorporando princípios de circularidade e trabalhando na antecipação ou prevenção de problemas.

### 3.2.2. Principais organizações no campo do design

O **Danish Design Center**<sup>6</sup> [Centro Dinamarquês de Design] é uma fundação sem fins lucrativos fundada em 1978. A iniciativa visava promover o pensamento de design nos setores público e privado, e hoje busca criar crescimento sustentável por meio do design. Foi dirigido por diferentes designers dinamarqueses e, desde dezembro de 2023, é dirigido por Martin Delfer. A plataforma oferece recursos de código aberto, além de serviços de treinamento e aconselhamento voltados para empresas e organizações. O banco de dados oferece 14 métodos e 7 conjuntos de ferramentas (que funcionam como uma versão selecionada e ajustada das ferramentas aplicadas a contextos de projetos específicos), e se concentram em três tópicos principais: Transição digital, Transição social e Transição ecológica. Cada ferramenta é apresentada com uma breve descrição, número de participantes e tempo necessário, além de exemplos de possíveis aplicações (DDC, 2024).

Vale mencionar as quatro ressalvas apresentadas como uma introdução às ferramentas. Elas indicam que as ferramentas de design devem servir como auxílios, não como restrições, permitindo flexibilidade e adaptação para atender às necessidades da equipe e do projeto. Elas devem facilitar a exploração e a tomada de decisões, incentivar a curiosidade e minimizar os vieses. Isso indica que a plataforma não apenas entende que as ferramentas não são prescritivas, mas também recomenda enfaticamente seu uso como uma base para guiar e instruir a atividade de projeto.

---

6. Danish Design Center. Disponível em: <https://ddc.dk/>.

A IDEO<sup>7</sup>, uma plataforma amplamente reconhecida, engloba vários sites, como ExperienceInnovation, IDEO Design Kit, IDEO Design Thinking, IDEO.org e IDEO U. Embora a IDEO seja frequentemente creditada por popularizar o termo “*design thinking*”, eles reconhecem a evolução do termo décadas antes de sua fundação em 1978. A empresa adota uma abordagem centrada no humano e, além dos projetos em si, o objetivo é compartilhar e ensinar pessoas e empresas a usar o design para resolver problemas complexos (IDEO Design Thinking, s.d.). Atualmente, a empresa expandiu e aprimorou sua missão: “*Criar impacto positivo adotando uma abordagem centrada no humano e no planeta, aplicando mentalidades e competências criativas e ensinando outras pessoas a fazer o mesmo*” (IDEO, 2023).

Em Design Kit, a IDEO oferece 67 ferramentas categorizadas em três tópicos: inspiração, ideação e implementação. Cada ferramenta é apresentada com uma breve descrição, um passo a passo para a aplicação e recomendações sobre o número de participantes e alocação de tempo (Design Kit, s.d.). Embora o conteúdo se assemelhe às *IDEO Method Cards*, a diferença mais notável é que a plataforma *online* não oferece exemplos de aplicação em projetos reais. Em vez disso, há uma seção separada para Estudos de Caso, onde são fornecidos detalhes sobre a jornada de um projeto e as ferramentas que foram utilizadas.

Por fim, na seção seguinte, será feita uma análise mais aprofundada de outra plataforma importante, o UK Design Council, que desempenhou um papel fundamental na promoção e no estabelecimento do atual paradigma de design.

### 3.2.3. UK Design Council

O UK Design Council<sup>8</sup> [Conselho de Design do Reino Unido] foi criado pelo governo de Winston Churchill, em 1944, para ajudar na reconstrução de uma economia em tempos de paz, criando um diálogo entre os setores e promovendo o envolvimento do consumidor. Sua missão evoluiu de incentivar as empresas a investir em design para promover o impacto

---

7. IDEO, Disponível em: <https://www.ideo.com/>.

8. The UK Design Council. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/>.

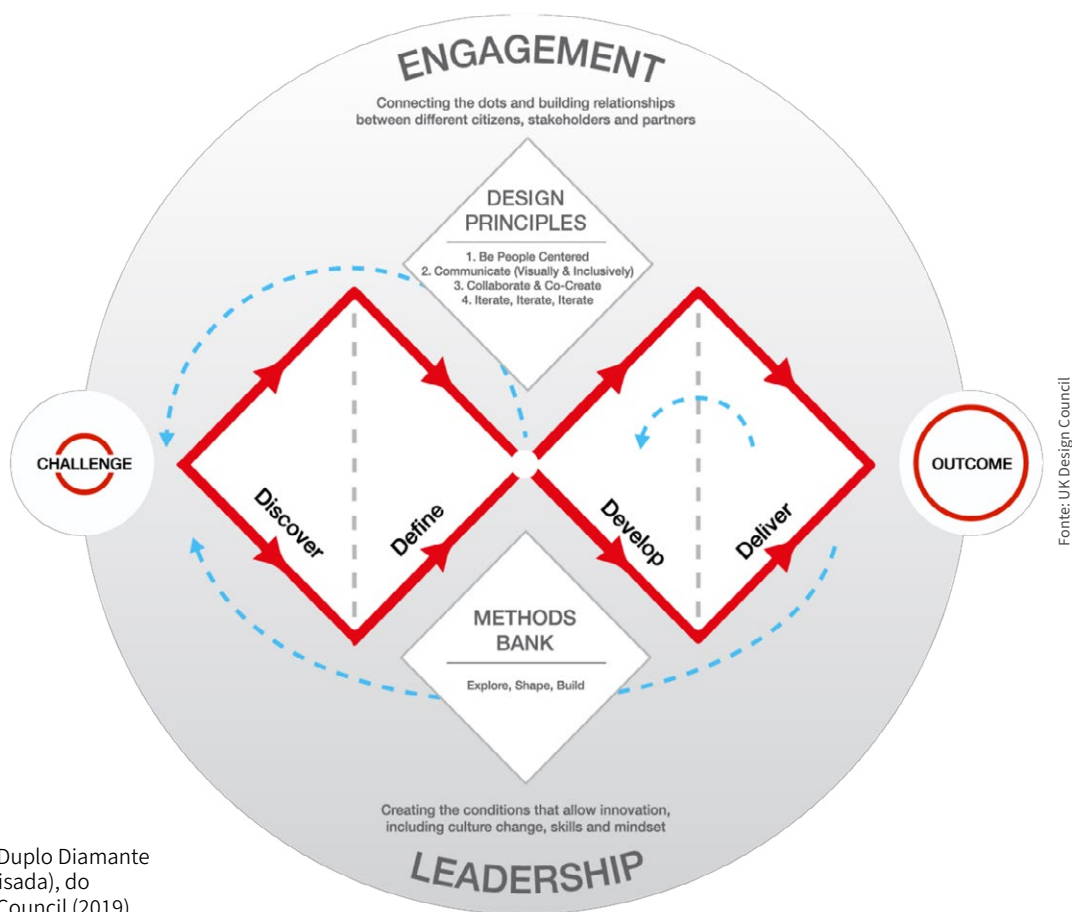
social e econômico do design nos setores público e privado (McNabola, 2013). A plataforma promove e atua em projetos que envolvem os setores público e privado no Reino Unido, produz pesquisas e publicações científicas e fomenta educação e treinamentos. Há também uma seção de Recursos, na qual o usuário pode encontrar informações sobre métodos e estruturas, tais como: Duplo Diamante, Estrutura para Inovação, Estrutura de Design Sistêmico, Estrutura de Valor do Design e os Sete Princípios do Design Centrado no Humano.

A atualização mais recente de sua missão é chamada de “Design for Planet” [Design para o planeta], que se concentra no desenvolvimento de inovações para um presente e um futuro sustentáveis. A plataforma oferece uma série de conteúdos sobre o tema, parcerias, artigos e um centro de informações, que atua como um repositório coletivo de métodos e estruturas relacionadas à abordagem centrada no planeta. Dentre as ferramentas oferecidas no centro de informações coletivo, há uma extensa lista de conexões externas que levam a artigos e conjuntos de métodos relacionados à economia circular, à pegada de carbono e às abordagens *cradle-to-cradle* [do berço ao berço].

Em um artigo em destaque, intitulado “How to: Design for Planet” [Como projetar para o planeta], assinado por Cat Drew, diretora de design do UK Design Council, são propostas três etapas para ajudar a projetar para uma economia sustentável. As etapas sugerem estratégias um tanto genéricas, como: 1) reduzir e reutilizar; 2) aumentar a desejabilidade por produtos sustentáveis, ao mesmo tempo em que se promove a inclusão e a acessibilidade em relação aos aspectos sociais e econômicos; e 3) o último passo sugere mudanças mais intensas, repensando e redesenhando produtos e sistemas de forma colaborativa (Design Council, 2023).

### Duplo Diamante

Quanto ao **Duplo Diamante** (Fig. 11), ele é provavelmente o representante mais icônico do paradigma do design internacional atual. Em uma seção dedicada, o UK Design Council o apresenta como: “*Uma representação universalmente aceita do processo de design*”. A plataforma teve um papel importante na popularização dessa estrutura, publicada pela primeira vez em 2003 com a intenção de promover o valor da gestão do próprio processo de design:



**Figura 11.** Duplo Diamante (versão revisada), do UK Design Council (2019)

“O objetivo era categorizar e documentar os métodos de design usados em toda a organização e determinar uma estrutura flexível na qual esses métodos pudessem ser usados. Esse esforço levou à criação do Duplo Diamante e de outro recurso do UK Design Council chamado Banco de Métodos. [...] Anna [White] relata a extensão da tarefa: “[...] Também olhamos para fora do UK Design Council, mapeando metodologias e analisando publicações sobre processos e métodos de design da época, que também foram incorporados.” (Design Council, s.d.)

Embora hoje em dia a estrutura do Duplo Diamante seja considerada representativa como uma prática de design internacional, ela foi estruturada

principalmente com base em abordagens e critérios europeus, que mais tarde foram adotados e reproduzidos globalmente com todas as suas repercussões, conforme discutido anteriormente. Retratar-la como uma abordagem imparcial e essencial ao design pode sugerir uma neutralidade que talvez não seja totalmente adequada.

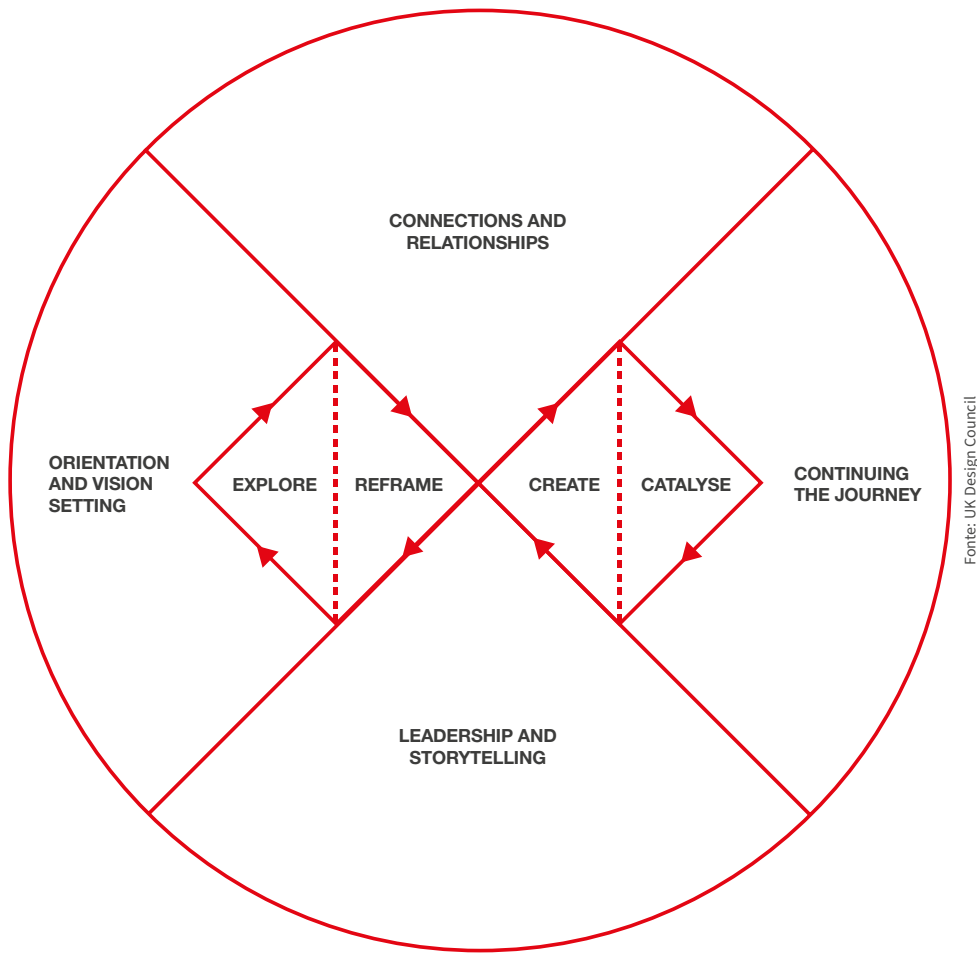
No entanto, a própria plataforma reconhece que a estrutura do Duplo Diamante pode precisar de uma revisão. Em um artigo de 2023, Richard Eisermann questiona: “O processo de design do Duplo Diamante ainda é adequado ao seu propósito?”, ao que ele próprio responde que provavelmente não. Ele argumenta que, dadas as várias mudanças no processo de design nos últimos anos, agora enfrenta-se uma produção acelerada, sistemas e serviços cada vez mais complexos e a necessidade de um ciclo de *feedback* para medir o sucesso do projeto, áreas em que o Duplo Diamante fica aquém (Design Council, 2023). O autor aponta para outro recurso fornecido por eles que poderia refletir melhor algumas dessas questões, a Estrutura de Design Sistêmico.

### Estrutura de Design Sistêmico

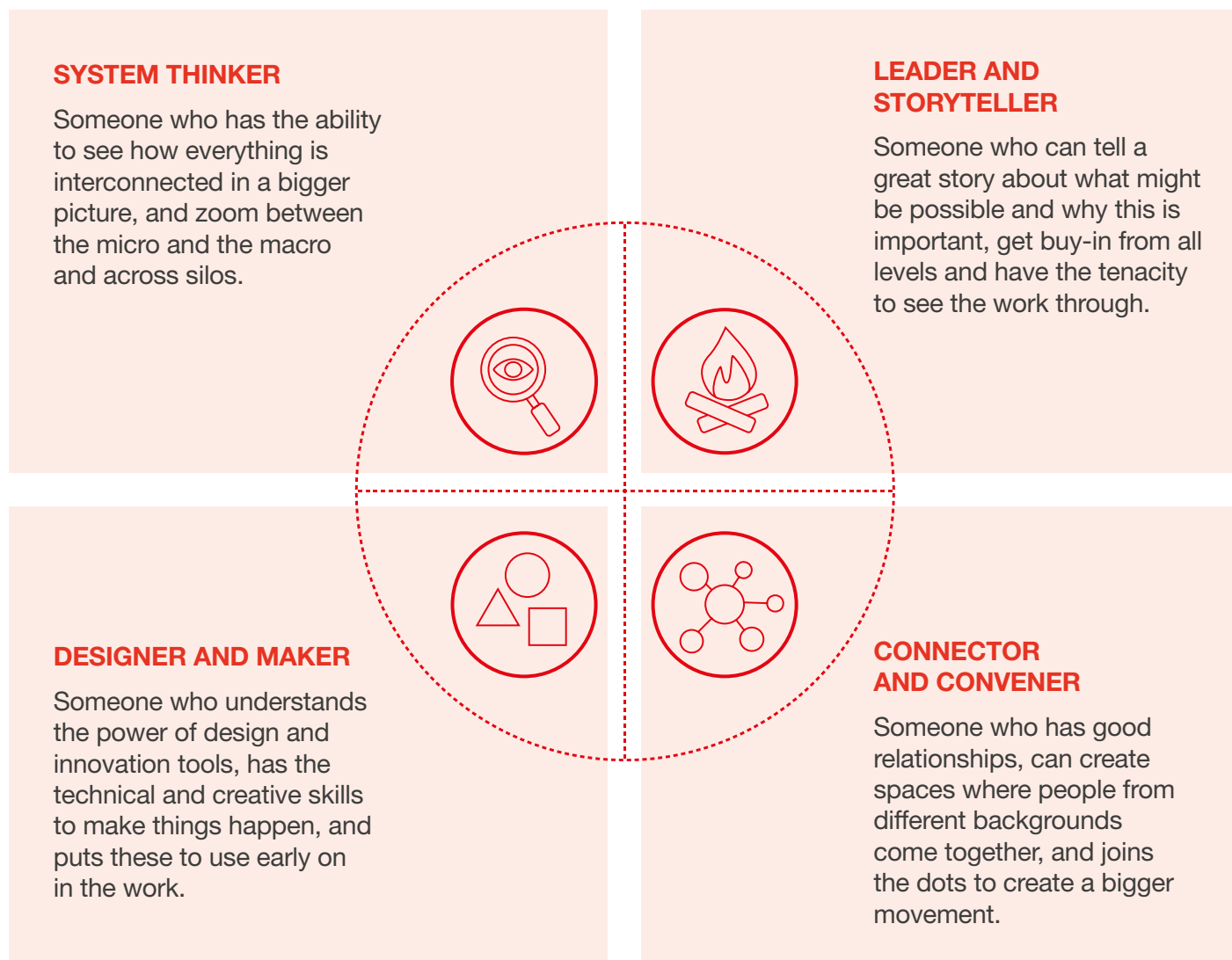
A estrutura proposta foi publicada pelo UK Design Council em 2021 e se baseou no Duplo Diamante e na Estrutura para Inovação, também elaborada pela plataforma. O diagrama mantém uma versão revisada e não linear do Duplo Diamante no centro (Fig. 12), e dá visibilidade a atividades que envolvem o processo de design e raramente são reconhecidas:

- **Orientação e definição de valores:** construção de relacionamento e confiança com stakeholders, garantindo alinhamento das mentalidades entre os diferentes atores envolvidos.
- **Conexão e mobilização:** criação de conexões com outros designers e plataformas para incorporar novos valores e comportamentos, e garantir a adoção e a implementação das propostas.
- **Liderança e contação de histórias:** trabalho intelectual de desenvolver conceitos e entendimentos visionários sobre o mundo, usar a contação de histórias para propor soluções esperançosas, além de discernir quais direções não são convenientes.
- **Continuação da jornada:** perceber que é improvável que um único projeto gere uma mudança sistêmica, portanto, os designers devem aceitar o desafio e levar adiante os valores e as propostas para projetos futuros com uma mentalidade contínua e de longo prazo.

A estrutura é complementada por dois diagramas (Fig. 13). Um deles mostra **quatro características**, ou funções importantes, que podem ser desempenhadas por designers ou outros membros da equipe: pensador do sistema (interconexão), designer/criador (habilidades técnicas e criativas), conector/mobilizador (bons relacionamentos) e líder/contador de histórias (persuasão e gerenciamento da equipe). O segundo diagrama de suporte refere-se a **seis princípios** que podem orientar o processo de design: natureza e seres não humanos; visão micro e macro em relação ao tempo, à escala e a si próprio; circularidade e mentalidade regenerativa; inclusão, trazendo perspectivas variadas e marginalizadas; teste e aprimoramento de ideias; e compreensão de um projeto como um elemento em um cenário mais amplo de mudança.



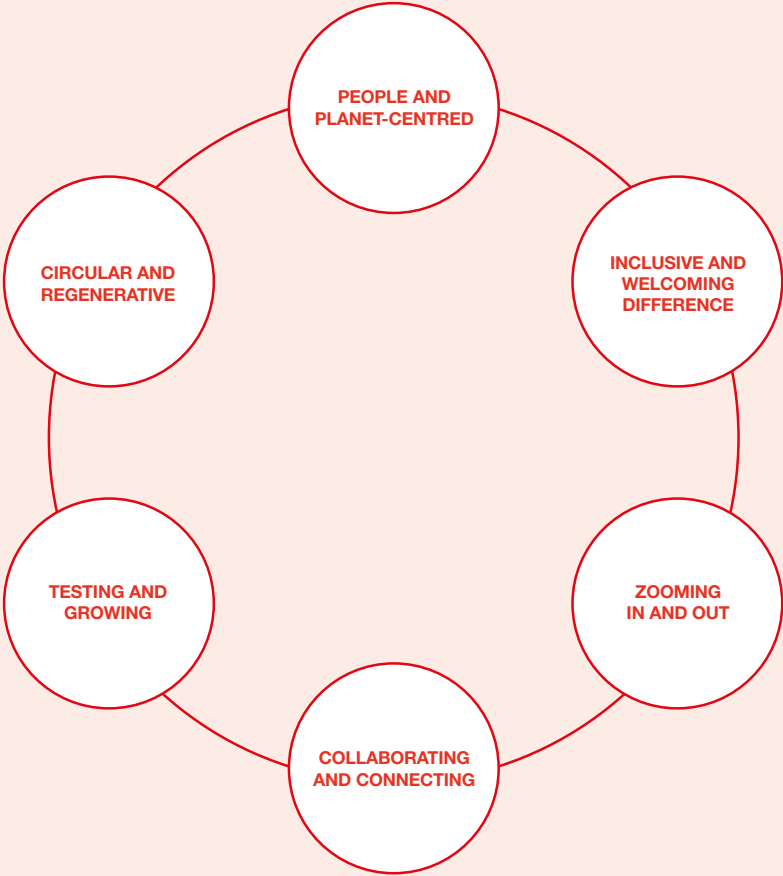
**Figura 12.** Estrutura de Design Sistêmico, do UK Design Council (2021)



A estrutura proposta para o design sistêmico denota uma preocupação maior em dar visibilidade a uma pluralidade de vozes e perspectivas, e uma vontade de desafiar estruturas já estabelecidas (como o próprio Duplo Diamante), buscando alternativas e reconhecendo a necessidade de estratégias de design plurais. A abordagem envolve dois caminhos simultâneos: a melhoria iterativa do presente e a reimaginação radical para a mudança (Drew, 2021).

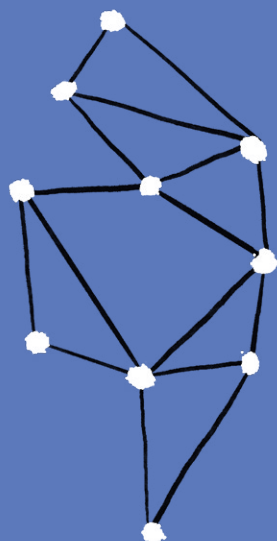


Dada a natureza de plataformas *online* como o UK Design Council, não é prático listar todas as ferramentas disponíveis. Em vez disso, uma exploração abrangente do conteúdo foi feita e considerada para o desenvolvimento posterior deste trabalho, servindo de base para uma comparação com os autores italianos no capítulo seguinte.



Fonte: UK Design Council

**Figura 13.** Diagramas de suporte para a Estrutura de Design Sistêmico, do UK Design Council (2021)



# 4

## Análise comparativa e resultados

Para obter um entendimento mais profundo sobre as propostas dos autores italianos com relação à prática do design, a pesquisa comparou os conjuntos de ferramentas e métodos propostos por eles para identificar semelhanças e diferenças. A tabela nas páginas seguintes (Tabela 6) ilustra essa justaposição agrupando itens equivalentes ou semelhantes entre os dois autores.

Das oito relações identificadas: duas demonstram similaridade — abordagens predominantemente equivalentes; quatro demonstram complementaridade — abordagens parcialmente equivalentes que detalham diferentes aspectos e possibilidades, enriquecendo umas às outras; e, por fim, duas indicam distinção — quando aparentam ser semelhantes, seja pelo título ou pela descrição inicial, mas diferem em aplicações e resultados potenciais. Não foram encontradas outras relações significativas entre as demais ferramentas e metodologias de cada autor.

**Tabela 6. Comparação de métodos, ferramentas e técnicas de Munari e Rodari**

#	Técnicas de Munari	Técnicas de Rodari	Relação	
			Tipo	Descritivo
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• O mundo de ponta-cabeça</li><li>• Mudança ou substituição</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hipótese fantástica</li><li>• História mal contada</li></ul>	Complementaridade	Os métodos de Rodari oferecem estímulos criativos para ver algo de uma perspectiva diferente, seja por meio de paródias de histórias ou pela pergunta “O que aconteceria se...?”, implicando uma mudança em algo que existia anteriormente. Enquanto isso, Munari fornece variáveis concretas e tangíveis para criar essas alternativas, sugerindo mudanças em elementos específicos e uso de diferentes pontos de vista. Essa colaboração resulta em uma relação complementar, na qual as perspectivas imaginativas propostas por Rodari podem ser enriquecidas pelas variáveis oferecidas por Munari.
2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Destruir tudo e refazer</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Histórias abertas</li></ul>	Complementaridade	Ambas as ferramentas descrevem processos de desapego de um projeto, enfatizando a flexibilidade e a adaptabilidade, e também promovendo um toque de espírito rebelde, incentivando a desafiar ou deixar de lado as regras quando elas não se mostrarem benéficas. Os dois métodos podem ser vistos como complementares, sendo que a abordagem de Munari se concentra na aplicação dessa técnica após a conclusão do projeto, enquanto Rodari sugere sua aplicação durante o desenvolvimento.
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Componentes do problema</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fábulas retraçadas</li></ul>	Complementaridade	Embora ambos os métodos envolvam o desmembramento de algo em seus componentes fundamentais, eles divergem em seus pontos de partida, resultados pretendidos e estágio de aplicação no desenvolvimento do projeto. Munari sugere uma abordagem analítica que começa a partir dos problemas. Por outro lado, Rodari começa examinando as soluções, e propõe uma abordagem tanto analítica quanto criativa.
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer bem o instrumento</li><li>• Experimentação</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Erro criativo</li></ul>	Complementaridade	Ambos os métodos sugerem uma mentalidade exploratória, em que o foco não está na obtenção de resultados específicos, mas na investigação de possíveis aplicações de um conceito, material, tecnologia ou ferramenta. Enquanto Munari sugere essa abordagem a partir de uma perspectiva ampla e genérica, Rodari enfatiza a exploração de erros e de ideias que, a princípio, podem parecer erradas, mas que podem levar a direções interessantes.
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Criando monstros</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Polinômio fantástico</li></ul>	Similaridade	Ambos os métodos envolvem a junção de dois ou mais elementos distintos, sem um critério específico, para criar um novo resultado que pode ser explorado e desenvolvido posteriormente.
6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Combinações múltiplas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Salada de fábulas</li></ul>	Similaridade	Ambos os métodos propõem a fusão de vários elementos de diferentes universos semânticos e fantásticos, levando a um alto grau de complexidade e interação entre eles.

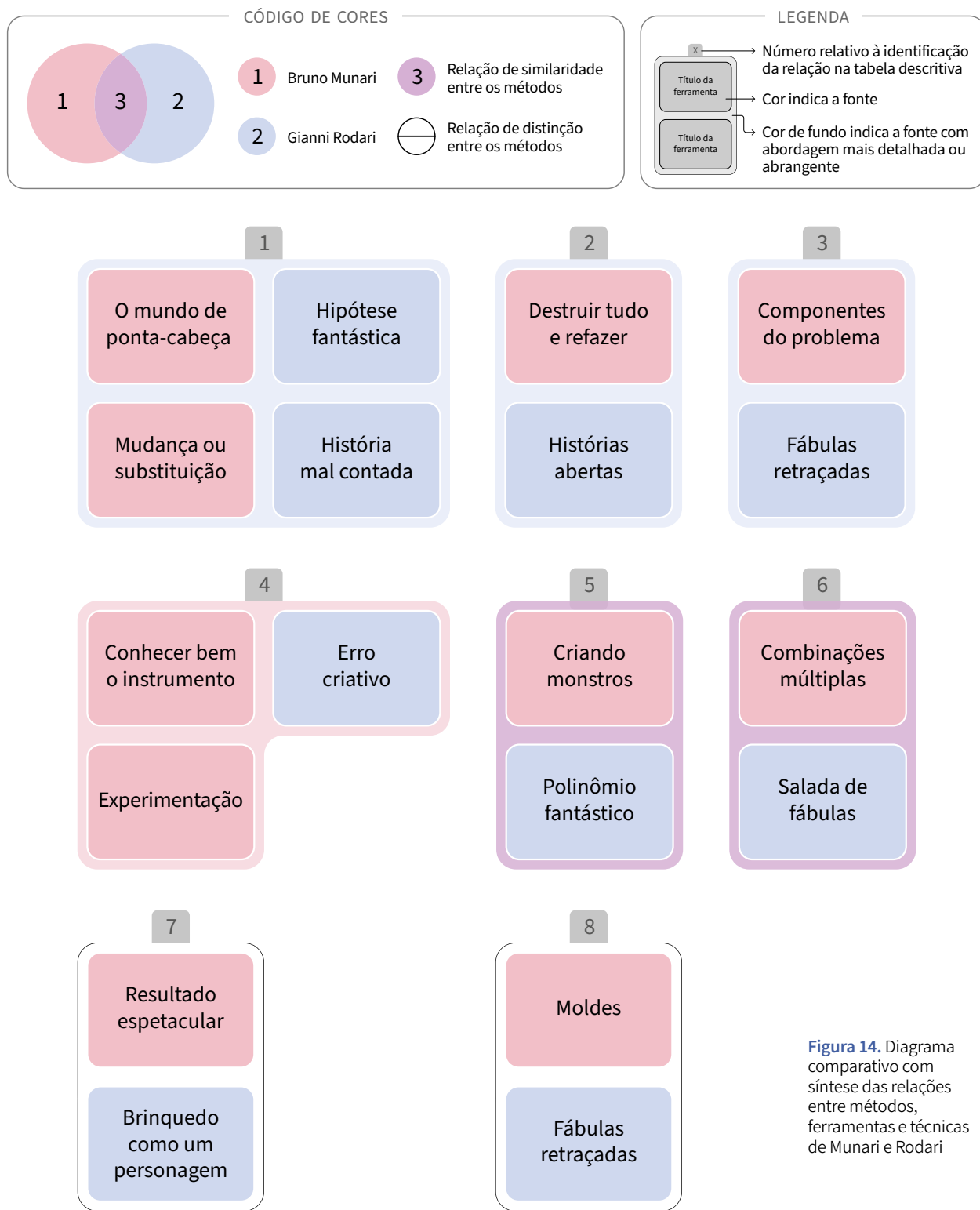
**Tabela 6.** Comparação de métodos, ferramentas e técnicas de Munari e Rodari

#	Técnicas de Munari	Técnicas de Rodari	Relação	
			Tipo	Descritivo
7	<ul style="list-style-type: none"><li>• Resultado espetacular</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Brinquedo como um personagem</li></ul>	Distinção	Embora ambos os métodos envolvam a apresentação de artefatos em uma performance, sua natureza diverge significativamente. A ênfase de Munari é principalmente demonstrativa, apresentando resultados obtidos em uma fase anterior de experimentação e desenvolvimento. Em contraste, a abordagem de Rodari é exploratória, pois a dramatização de cenas usando objetos serve como um exercício criativo e narrativo, sem a expectativa de um resultado específico.
8	<ul style="list-style-type: none"><li>• Moldes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fábulas retraçadas</li></ul>	Distinção	Embora ambos os métodos se refiram a um “molde”, sua natureza diverge significativamente. O conceito de Munari gira em torno de moldes literais e físicos usados no processo de fabricação, enfatizando a replicação de um objeto pré-projetado. Em contraste, Rodari apresenta um molde metafórico e conceitual, uma estrutura criada por meio de engenharia reversa, que atua como uma estrutura geradora de novas histórias e ideias. Portanto, embora ambos os métodos discutam moldes, seu foco em diferentes fases do projeto e resultados distintos os diferencia em termos de intenção e aplicação.

Para facilitar a visualização das relações identificadas, foi gerado um diagrama com a síntese da comparação entre os métodos de Munari e Rodari, indicando todos os elementos simultaneamente (Fig. 14). Para isso, adotou-se como referência a linguagem de diagramas de Venn, a partir do modelo de infográfico previamente definido durante pesquisa de Iniciação Científica (Moinho & Bertoldi, 2020), com o qual é possível evidenciar relações de complementaridade de forma visual.

Cada método é representado de forma simplificada, indicando apenas o título dentro de uma forma geométrica retangular e utiliza-se um código de identificação por cor (conforme legendas da Fig. 14). Foi necessário expressar de forma visual os três tipos de relação identificados: similaridade, complementaridade e distinção:

- Para indicar relação de **complementaridade**, utiliza-se um fundo com saturação reduzida da cor do material que apresentou o método com maior detalhamento e/ou com mais possibilidades de aplicação (rosa para Munari, azul para Rodari).



**Figura 14.** Diagrama comparativo com síntese das relações entre métodos, ferramentas e técnicas de Munari e Rodari

- Para **similaridade**, adota-se um fundo da cor respectiva à somatória dos métodos (neste caso seria o equivalente à adição cromática dos tons rosa e azul, portanto, o conjunto é envolvido por um fundo arroxeadado).
- Para indicar relação de **distinção**, aplica-se um fundo branco com contorno preto envolvendo os retângulos, com um fio de separação entre eles.

Exemplificando a leitura do diagrama, podemos observar o conjunto número 3. Temos a indicação de um método de Munari, “Componentes do problema” e de um método de Rodari, “Fábulas retraçadas”. O conjunto está envolvido por uma forma com preenchimento azul claro, indicando que, nesse caso, é o método de Rodari apresenta maior detalhamento e/ou mais possibilidades de aplicação. Tal dado pode informar o leitor sobre qual material consultar caso queira ter uma visão mais abrangente (Rodari) ou mais restrita/específica (Munari) sobre o tópico em questão.

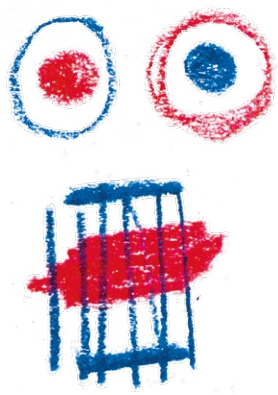
Após a comparação inicial e o desenvolvimento do diagrama, uma segunda fase envolveu a análise de como os métodos propostos pelos autores italianos se comparam aos encontrados nos kits de cartas e nas plataformas *online*. Essa etapa permitiu uma compreensão mais profunda das interseções e divergências entre a abordagem italiana e o paradigma de design mais amplo, resultando em mais algumas reflexões.

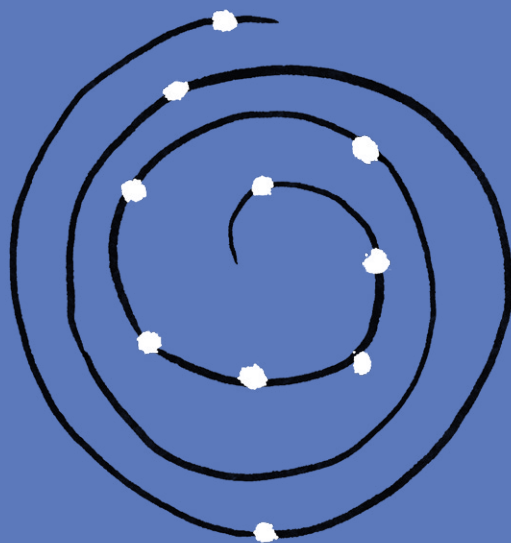
No que diz respeito às semelhanças, ambas as perspectivas — a abordagem italiana e o paradigma internacional do design — demonstram um entendimento abrangente de que a prática do design pode tratar de questões complexas usando mentalidades específicas, concentradas principalmente na solução de problemas e no pensamento criativo. Além disso, há uma preocupação compartilhada em relação ao impacto mais amplo do design além da mera estética e funcionalidade, enfatizando a responsabilidade social e reconhecendo seu potencial de afetar comunidades e ecossistemas a curto e longo prazo. Além disso, as ferramentas oferecidas por ambas as perspectivas são vistas como guias flexíveis em vez de soluções prescritivas, permitindo a adaptabilidade e a personalização de acordo com as necessidades do projeto.

No entanto, há uma diferença notável em relação à finalidade e à aplicação das ferramentas propostas por cada perspectiva. Enquanto as ferramentas apresentadas nos kits e plataformas são principalmente baseadas em projetos, visando orientar o desenvolvimento de soluções em várias fases do projeto, os autores italianos apresentam as técnicas como parte de uma jornada individual para estimular o pensamento criativo ao longo da vida, não necessariamente dependentes de requisitos específicos do projeto. Essa distinção sutil sugere uma diferença de abordagem, por um lado as ferramentas orientadas a projetos servindo a um propósito específico, por outro, os autores italianos priorizando uma filosofia educacional abrangente para as pessoas em geral (especialmente profissionais criativos).

Alguns outros aspectos chamaram atenção, seja por parecerem exclusivos ou por terem grande ênfase na prática do design italiano, diferenciando-os de outros métodos e estruturas. Os tópicos se referem a: 1) exploração e curiosidade sem um fim, 2) erros criativos e misturas inusitadas, e 3) abandonar, desprender-se e desapegar-se. Nos próximos capítulos, cada tópico será explorado para proporcionar uma compreensão mais profunda de sua importância no contexto do design italiano.







# 5

## Lição 1: Exploração e curiosidade sem um fim

“Não tenho nada a dizer  
e o estou dizendo [...] Não devemos temer esses silêncios, —  
[...] Conforme avançamos, (quem sabe?)  
uma ideia pode ocorrer [...] Se surgir, deixe que venha.”  
— *Lecture on Nothing*, de John Cage (Nápoles, 1959)

Um conceito que surgiu com frequência durante as leituras de autores e designers italianos foi o de métodos e ferramentas “*senza un fine*”. A expressão pode ser difícil de traduzir devido à sua ambiguidade: ela se refere tanto a algo sem uma meta específica, portanto sem objetivo, quanto a algo sem um fim, ou seja, contínuo. No caso da prática do design, isso estaria relacionado à cultura de desenvolver planos e vivenciar experiências que possam de alguma forma contribuir para o potencial do pensamento criativo, mas sem um projeto específico em mente. Em outras palavras, um processo feito continuamente, ao longo da vida, e sem um interesse específico, alimentado pela curiosidade e pelos interesses pessoais.

Para contextualizar, em *Design Methods* (1992), John Chris Jones traz uma discussão sobre perspectivas para entender o uso de métodos de design: os pontos de vista da “caixa preta” e da “caixa de vidro”. Jones contrasta essas abordagens, enfatizando sua natureza complementar na solução de problemas: a perspectiva da “caixa preta” destaca o aspecto

da intuição e a genialidade das ideias, enquanto a “caixa de vidro” destaca a racionalidade e espera que o designer seja capaz de fornecer uma explicação plausível para seus processos de tomada de decisão em cada etapa. Há uma terceira maneira, que ele chama de ponto de vista de controle, quando o designer combina as duas estratégias:

“Do **ponto de vista criativo**, o designer é uma caixa preta da qual sai o misterioso salto criativo; do ponto de vista racional, o designer é uma caixa de vidro dentro da qual pode se discernir um processo racional completamente explicável; do **ponto de vista do controle**, o designer é um sistema autoorganizado capaz de encontrar atalhos em territórios desconhecidos. Este último ponto de vista, menos familiar, é o que nos leva mais diretamente ao valor prático da teoria do design e à próxima etapa da evolução dos métodos eficazes de design.” (Jones, 1992, p. 46)

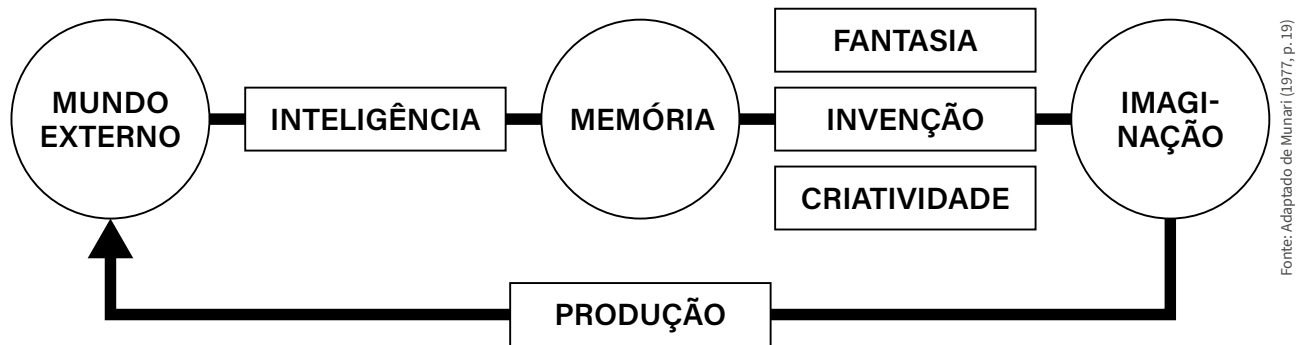
Essa perspectiva de autoorganização oferece ao designer a possibilidade e a responsabilidade de gerenciar recursos de projeto e de desenvolver uma estratégia para a solução de problemas. A capacidade de selecionar as ferramentas depende de seu repertório: os métodos que conhece e sua experiência anterior podem ser aplicados em projetos futuros.

Nos kits de ferramentas, a prática da exploração sem um fim é abordada na carta “*Zen Walk*” [Caminhada zen], das *Co-Creation Cards* (Friis, 2015). A ferramenta é descrita como uma atividade calmante que consiste em caminhar com atenção plena, mudando o foco do “fazer” para o simples “ser”, o que oferece a possibilidade de acessar perspectivas que não são vivenciadas quando estamos ocupados:

“[...] Em seguida, simplesmente comece a caminhar. [...] Aproveite cada passo. Não se preocupe em chegar a algum lugar, a não ser onde você está agora. Esteja presente olhando com seus olhos, sentindo seu corpo e ouvindo os sons ao seu redor.” (Friis, 2015, carta nº 75 “Zen Walk”)

Em *Da cosa nasce cosa* (1981), Munari desafia assertivamente a noção de “ideia genial” e apresenta seu ponto de vista sobre o desenvolvimento de projetos como algo mais próximo do conceito da “caixa de vidro”,

focando na objetividade e em etapas tangíveis, rejeitando a sugestão de uma “aura” artística ou mística em torno do design. Em *Fantasia* (1977), ele também reconhece a importância da memória no processo criativo, sendo um guarda-chuva a partir do qual podemos acessar as faculdades de fantasia, invenção e criatividade para exercitar a imaginação (Fig. 15).



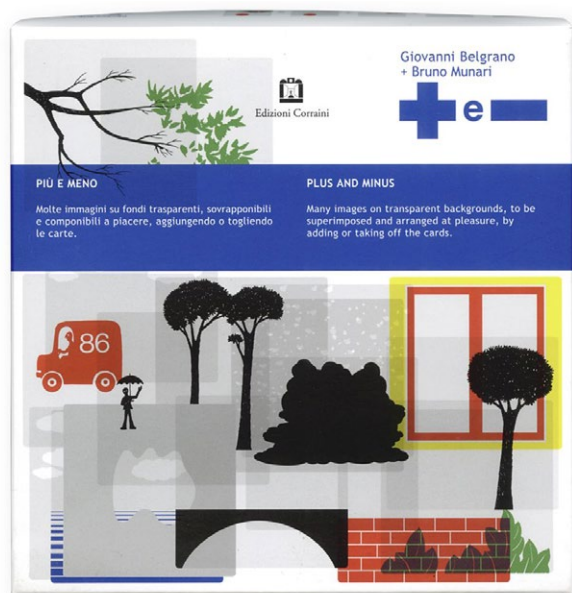
**Figura 15.** Esquema do processo criativo por Munari (1977)

Munari enfatiza que a experiência de vida não apenas amplia nossa compreensão do mundo, mas também nos permite estabelecer novas conexões e relações entre ideias, já que só podemos criar conexões entre coisas que conhecemos. Em sua opinião, essa interconectividade é essencial para estimular a criatividade e a inovação no design; portanto, quanto mais recursos uma pessoa tiver em sua memória, mais potencial terá para criar conexões interessantes.

Um exemplo prático dessa abordagem é explicado por Munari com as “*Le Proiezioni Dirette*” (Projeções diretas), em *Fantasia* (1977). Essa ferramenta incentiva os alunos a reunir e explorar as qualidades dos materiais que encontram ao seu redor, sejam eles produzidos industrialmente (como embalagens) ou naturais (como folhas). Esses materiais serão usados em um projetor de transparências e, posteriormente, aplicados para criar composições e contar histórias. Entretanto, a fase inicial consiste na

exploração aberta e experimental dos materiais e da mídia proposta, compreendendo como a rotação, a transparência, as cores e as texturas podem interagir. Essa fase exploratória ajuda a criar um repositório mental ou uma coleção de possibilidades que os alunos podem acessar em outros momentos do exercício e, em geral, mais tarde na vida.

Outros exemplos dessa abordagem no trabalho de Munari podem ser ilustrados por duas de suas publicações: *Più e Meno* (1970) e *I Prelibri* (1980). Ambas propõem oferecer uma oportunidade de exploração livre dos materiais e das interações entre os componentes. *Più e Meno* é um jogo composto por 72 cartas, impressas em suportes opacos e transparentes, que podem ser sobrepostas umas às outras, criando uma ampla variação de cenários que estimulam a contação de histórias (Fig. 16).



**Figura 16.** Capa e exemplo de composição do material *Più e Meno* (1970), de Munari



Fonte: Corraini

*I Prelibri* (Os Pré-Livros) é um conjunto de 12 livros em formato quadrado, compostos de vários materiais, como papel, papelão, madeira, tecido, espuma, plástico, botões, linha e outros, cada um com um tipo diferente de encadernação (Fig. 17). Os pequenos livros são um estímulo visual, tátil, auditivo (por exemplo, quando as páginas de madeira batem umas nas outras) e térmico para o leitor.



**Figura 17.** Exemplos do material *I Prelibri* (1980), de Munari



Fonte: Corraini; Il Piccolo Giardiniere

Uma característica notável que ilustra o conceito de exploração sem fim é o fato de os livros não terem um começo ou um fim determinado, pois não há capa ou contracapa: ambas apresentam apenas a palavra *LIBRO* (“livro”), de modo que o leitor possa começar por onde quiser.

Na mesma linha, a abordagem de Rodari para a educação em design baseia-se nos princípios da exploração livre e da experimentação sem objetivo. Ele defende que a incerteza e a imprevisibilidade sejam adotadas como fatores impulsionadores da criatividade, além de cultivar uma cultura de curiosidade e exploração. Tais aspectos podem ser observados em muitas das técnicas propostas por ele, como o “Polinômio fantástico”, a “Hipótese fantástica” e as “Histórias abertas”.

Uma ocorrência interessante na Itália de um conceito de técnicas sem um fim e da exploração aberta foram os *workshops* do grupo **Global Tools**. A iniciativa foi realizada entre 1973 e 1975, principalmente em Florença, mas também com *workshops* em Milão e Nápoles. Foi conduzida por um grupo de arquitetos e designers, com nomes como Andrea Branzi, Ettore Sottsass Jr. e Gaetano Pesce, além de outros membros que também participaram das iniciativas Radical Architecture e Arte Povera. Inspirados no livro *Deschooling Society*, de Ivan Illich, de 1971, os *workshops* foram experimentos com programas alternativos multidisciplinares informais de autoeducação, chamados até de “antiescola” ou “não escola”. A intenção era estimular livremente a criatividade individual e coletiva, bem como redescobrir a relação entre o intelectual e o artesanal, deixando de lado as estruturas conhecidas de elaboração de um projeto, chegando a chamá-lo de “antiprojeto”:

“Global Tools defendia a ‘vida como uma educação global permanente’ [...] queria um retorno a uma forma arcaica de sabedoria, abraçando o nomadismo e deixando a própria cidade para trás.” (Borgonuovo & Franceschini, 2015, p. 7-8).

“Portanto, Global Tools não pretendia se tornar uma “escola”, mas um sistema de oficinas abertas dedicadas à descoberta-redescoberta de atividades manuais que possam restaurar os poderes criativos tradicionalmente associados ao artesanato, que foram atrofiados pela



sociedade industrial e sua concepção compartimentada de trabalho.” (Borgonuovo & Franceschini, 2015, p. 107).

No entanto, vale a pena observar que o grupo não pretendia promover o artesanato como uma alternativa à produção industrial, como se pretendesse voltar a formas anteriores do passado. Eles queriam reaproveitar, em nível social, essas ferramentas e tecnologias para servir de estímulo à criatividade e à comunicação: “faculdades que são inatas, mas que se atrofiaram devido a um destino ligado à produção.” (Borgonuovo & Franceschini, 2015, p. 23). Pode-se argumentar que esse conceito se alinha com algumas das afirmações de Munari, por exemplo, quando ele descreve muitos adultos como tendo a faculdade da fantasia subdesenvolvida e suprimida, bem como a conexão traçada entre a memória e as faculdades criativas do indivíduo: ao investigar e redescobrir ferramentas, métodos e tecnologias de um passado coletivo, e relacioná-los com experiências de vida — como no conceito da caixa preta de Jones —, é possível promover novos *insights* e práticas a partir de uma perspectiva diferente.

O grupo publicou suas propostas em uma série de boletins, chamados “Radical Notes”, na revista Casabella, a partir de janeiro de 1973. Havia cinco grupos de pesquisa e trabalho: Corpo, Comunicação, Construção, Sobrevivência e Teoria. Cada um deles se concentrava em diferentes conjuntos de ferramentas e habilidades de autoeducação, trabalhando de forma autônoma, mas interdisciplinar. Alguns grupos têm pouca documentação dos processos e experimentos realizados, outros apresentam mais registros e relatórios.

Alguns exemplos interessantes de explorações sem objetivo são os *workshops* de Sobrevivência. Eles tinham como objetivo instigar o descondicionalismo cultural, reduzindo o número de objetos que seriam usados e desencadeando uma “terapia de grupo energética”. O exercício foi realizado na cidade de Sambuca, na Toscana, e as atividades cotidianas, como transporte, vestuário, culinária, limpeza e trabalho com a terra foram o próprio tema do *workshop*. A ideia, portanto, não era atingir nenhum objetivo específico com esse *workshop*, mas sim uma oportunidade de criar um ambiente para uma investigação livre sobre objetos culturais e aspectos culturais que permeiam nosso dia a dia, experimentando métodos alternativos para coexistir em um coletivo.

Outro exemplo interessante pode ser encontrado nos *workshops* de Construção. Havia um grande foco na exploração e experimentação de materiais, muito semelhante à ferramenta “Projeções diretas” de Munari. No boletim do Global Tools de setembro de 1974, o grupo sugere a exploração do material e através do material, seja ele escolhido em um estado natural, em um estado altamente processado ou mesmo depois de ser utilizado ou consumido. Um aspecto importante da iniciativa do Global Tools é que o grupo tinha como objetivo alcançar a não-produtividade como uma hipótese de abolição do trabalho:

“Na hipótese de uma sociedade sem trabalho, a criatividade corresponde ao desencadeamento de uma energia libertadora como um fim em si mesmo (no sentido de que não produz valor), algo terapêutico e livre de significados codificados.” (Borgonuovo & Franceschini, 2015, p. 27)

Adotando uma perspectiva mais contemporânea, o conceito de não produzir valor propositalmente como um meio para alcançar a liberdade emancipatória pode ser relacionado aos argumentos apresentados por Jonathan Crary no livro *24/7* (2014). Ele aponta para um colapso na distinção entre as esferas do trabalho e do lazer, impedindo a diferenciação entre momentos criativos e prazerosos, com todo *hobby* sendo agora transformado em algo de valor para uma sociedade consumista.

Um sistema no qual tudo está disponível “24 horas por dia, 7 dias por semana” gira em torno de metas individualistas de segurança e conforto, competitividade e de um acúmulo interminável de recursos às custas dos outros. Enquanto isso, ignora mentalidades e comportamentos que enfatizam a coletividade e a colaboração, gerando indivíduos isolados e dóceis. Os desvios que fogem da norma passam a ser domesticados para se adequarem à conformidade. Nesse sentido, a marginalidade cultural e a exploração coletiva, como as propostas pelo Global Tools, podem ser vistas como uma forma de objeção e rebelião.

Esse espírito de contracultura e a recusa do trabalho também estão relacionados à oposição do Global Tools ao racionalismo e à didática da Escola de Ulm (*Hochschule für Gestaltung*). Borgonuovo e Franceschini (2015) caracterizam o design italiano como resultante de uma cultura didática “fraca”, de uma metodologia de design excêntrica e de uma

estrutura industrial que não é programada ou forte, e colocam o Global Tools como um importante representante desses valores.

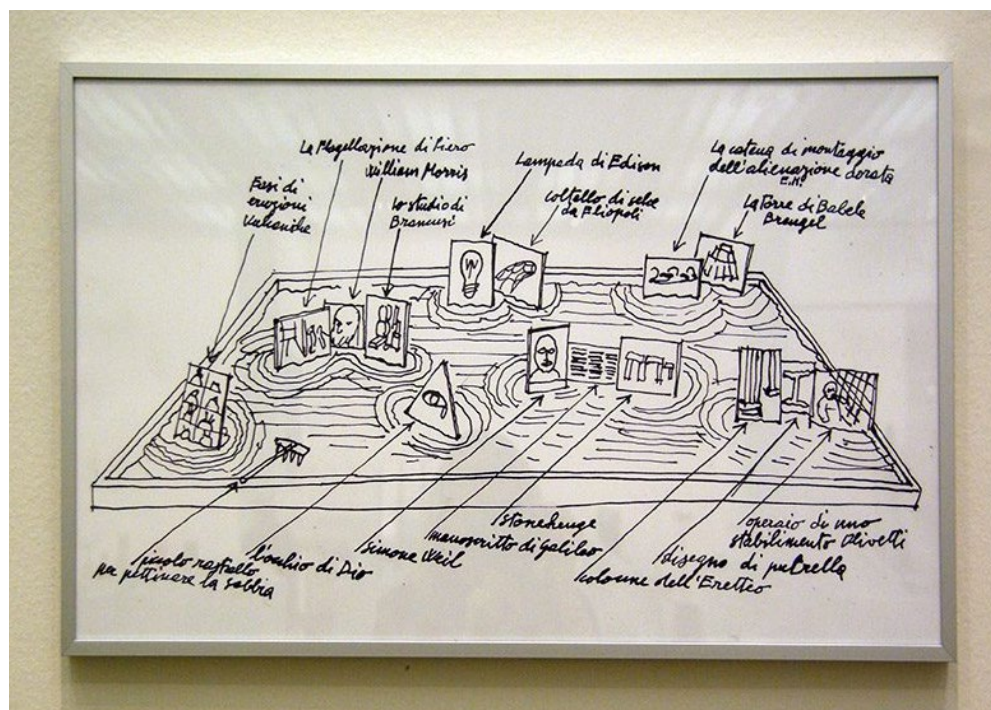
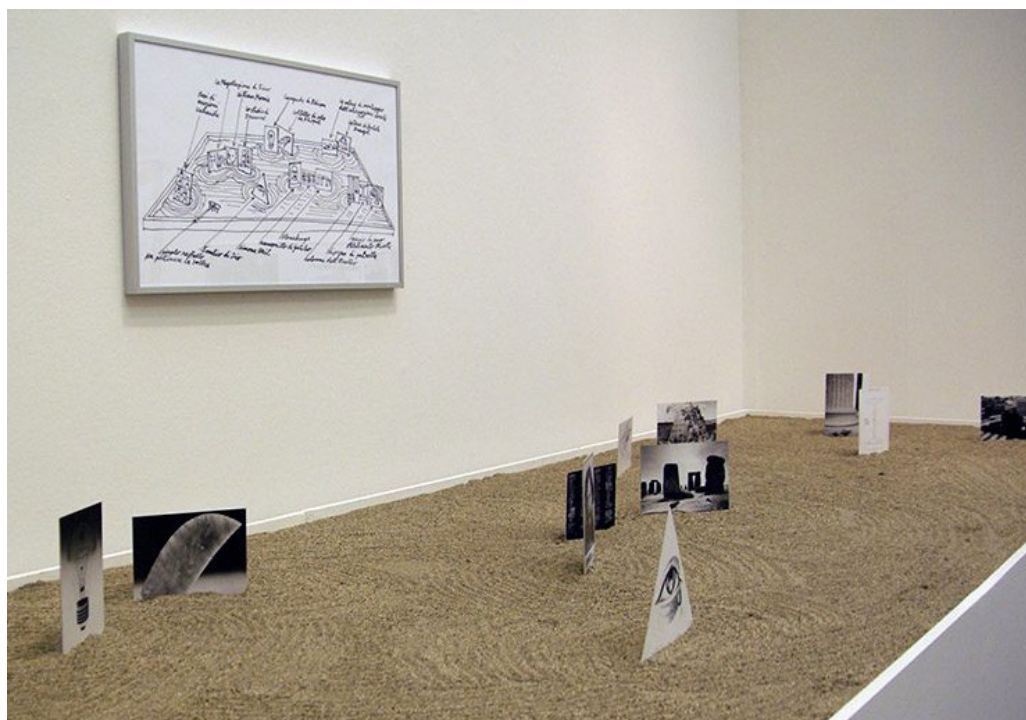
Não há apenas uma recusa do trabalho, mas também um desejo de dissolver a cultura, evidenciando o pensamento crítico e livre. Em consonância com a proposta de desescolarização, Andrea Branzi discute que o trabalho, a escola, a prisão e a própria cidade são instituições que funcionam para condicionar a sociedade e seus indivíduos, em um sentido de formação à norma. Andrea Branzi escreve:

“[...] todos aqueles que acreditam que um dia poderá existir uma escola que ensinará como fazer uma revolução não entendem essa realidade. [...] a cidade nunca poderá ser um instrumento revolucionário se não for por seu próprio fracasso” (Borgonuovo & Franceschini, 2015, p. 15).

O Global Tools acabou sendo dissolvido devido a opiniões divergentes entre seus membros em relação aos caminhos a serem seguidos, mas os resultados do grupo são frequentemente subestimados. As possibilidades de autoeducação exploradas pelo grupo são vistas como um processo de descondicionamento da normalidade cultural, permitindo que o indivíduo se aproprie e controle qualquer condicionamento futuro, além de recuperar e desenvolver suas próprias capacidades criativas.

Outro exemplo interessante que vale ser mencionado é o de Enzo Mari, designer italiano renomado e inconformista, que dá atenção especial a questões sociais e políticas (Lohmann, 2019). Em 1998, ele desenvolveu a exposição “*Enzo Mari: il lavoro al centro*” para o Centre d’Art Santa Mònica de Barcelona e para a Triennale di Milano, para mostrar o que está por trás de seu próprio processo de design e pesquisa. A exposição dividiu-se em três seções que representam os estágios de sua pesquisa, cada uma incorporando diferentes grupos de alegorias: arte, design e desafio (D’Avossa & Picchi, 1999).

Na alegoria intitulada “*Quale cultura / Which culture*” (1997-1998), Mari construiu uma instalação para exibir uma seleção de suas referências culturais, fazendo uma composição tridimensional como em um jardim zen (Fig. 18). O exemplo é uma forma interessante de visualizar a coleção interdisciplinar e pluralista de memórias e referências, que podem



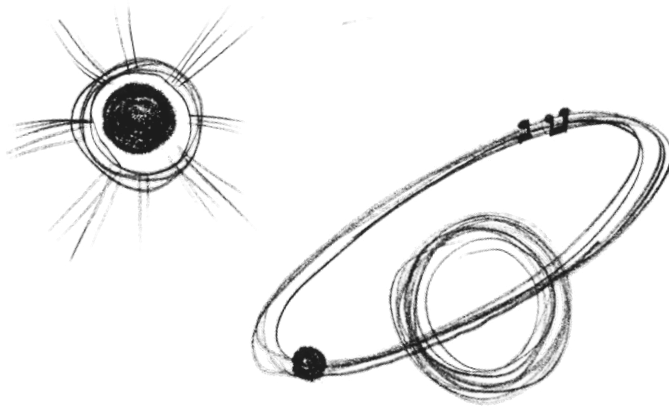
Fonte: Designboom

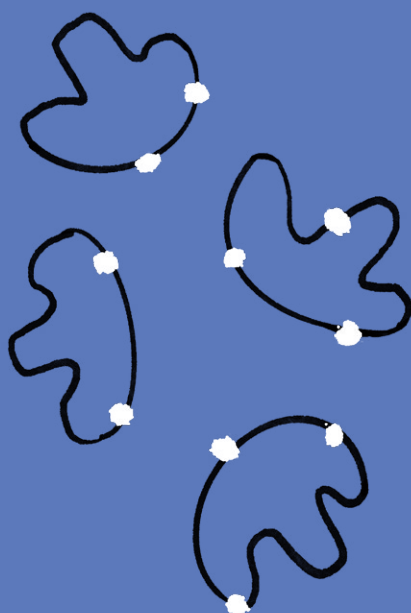
**Figura 18.** Alegoria “Quale cultura” /  
Qual cultura (1997-1998), de Enzo Mari

ser acessadas durante o desenvolvimento de um projeto e ao longo da vida em geral.

Fazendo um rápido desvio no tema da alegoria e do ato de projetar, em *Zattere: allegorie di progetto* (2024), Francesco Faccin faz uma observação interessante. Ele ressalta que a crosta terrestre é muito parecida com uma balsa salva-vidas flutuando em uma piscina de magma: “queiramos ou não, estamos em movimento contínuo mesmo quando estamos parados” (Faccin, 2024, p. 7). A jangada (*zattera*, no italiano) é uma alegoria para uma jornada e para a intrépida natureza aventureira dos seres humanos, frequentemente esquecida pelas pessoas. Trata-se de um objeto imaginativo e indispensável que simboliza nossa capacidade de adaptação e conexão com a vida, mesmo nos momentos mais difíceis. A jornada da humanidade, de fato, tem sido uma jornada difícil e sem instruções, repleta de beleza, esperança e momentos sombrios, e, da mesma forma, Faccin vê o ato de projetar como uma maneira de persistir na busca pela vida e se adaptar às mudanças (Faccin, 2024).

Portanto, a ideia de explorar e expandir o próprio repertório como um processo contínuo e de longo prazo, bem como o conceito de fazê-lo sem um propósito ou projeto específico em mente, pode ser observada em vários exemplos de designers italianos. A prática está alinhada com as proposições de Munari e Rodari, reforçando o argumento de que pode ser considerada uma prática comum no design italiano.





# 6

## Lição 2: Erros criativos e misturas inusitadas

“Ter a coragem de fracassar de forma espetacular quando a alternativa é a conformidade entediante e ideias sem graça. Trata-se de rejeitar o seguro e esperado em favor do excitante e desconhecido. Na verdade, você pode acabar descobrindo a perfeição imperfeita do planejamento espontâneo e do previsto inesperado.”

— Erik Kessels, *Failed it!* (2016)

“A peneira da ‘corretude’ mantém e valoriza os pedregulhos, deixando o ouro passar. Os erros são necessários, úteis como pão e, muitas vezes, belos: veja a Torre de Pisa, por exemplo.”

— Gianni Rodari, *Il libro degli errori* (1964)

Um tema recorrente entre os autores italianos se refere ao conceito de deliberadamente realizar ações e usar objetos de maneiras não convencionais, fora do que é esperado ou considerado comum, em outras palavras, abraçar o fracasso e cometer erros, geralmente influenciados pelos princípios da sátira e da paródia, como forma de estimular a criatividade e descobrir novos potenciais.

Alguns exemplos podem ser encontrados no trabalho de Munari, por exemplo, em “*Seeking comfort in an uncomfortable chair*” (1944), apresentado anteriormente (ver tópico [2.2.1](#)), em que o mau uso de uma cadeira em

posições não convencionais destaca possíveis melhorias no design e na ergonomia; na ferramenta “Criando monstros”, em que elementos de diferentes contextos são colocados juntos para “criar um monstro”, como em um jogo de misturar e montar, combinando peças de forma incomum para fazer algo inesperado e possivelmente perspicaz; e em “Mudança de um único elemento”, em que ele sugere uma mudança na cor, no material, na função, na dimensão ou no contexto de algo, como se fosse fazer uma paródia.

Rodari, por sua vez, se refere à abordagem de misturas incomuns em muitas das ferramentas propostas em *Grammatica della Fantasia* (1973), como o “Binômio fantástico”, o “Polinômio fantástico” e a “Salada de fábulas”, que consistem em várias maneiras de combinar elementos semanticamente diferentes para criar algo inesperado e extraordinário. Outra ferramenta correlata é o “Erro criativo”, em que Rodari sugere cometer propositalmente um erro para gerar um possível resultado interessante, por exemplo, escrevendo uma palavra de forma errada ou atribuindo um significado incorreto a uma palavra. Adaptando o conceito ao campo do design, isso poderia ser interpretado como um erro (ou uma abordagem inesperada) na forma ou na função de um produto ou serviço. E, finalmente, em “História mal contada”, em que Rodari propõe questionar a previsibilidade e criar uma paródia de uma história (ou de um produto/serviço, se transpusermos isso ao contexto do design).

Um exemplo de um erro propositalmente cômico e paródico, feito ao exagerar a escala de um objeto, é a icônica “Pratone” (1971), de Giorgio Ceretti, Pietro Derossi e Riccardo Rosso, para a Gufram (Fig. 19).

**Figura 19.** Poltrona “Pratone”, de Ceretti, Derossi e Rosso, para Gufram (1971)



Fonte: Gufram



O tom satírico, paródico e brincalhão é característico da era **pós-modernista** na história do design italiano, entre as décadas de 1970 e 1980, com obras icônicas feitas por designers e estúdios, como Ettore Sottsass, Alessandro Mendini, Michele De Lucchi, Studio Memphis e Studio Alchimia. Os trabalhos se distanciam das práticas do “bom design” e, pelo contrário, abraçam o *kitsch* e se inspiram na Art Déco, na Pop Art e no futurismo (Fig. 20). Os produtos têm a intenção de serem orientados para a massa e de não serem elitistas, feitos com materiais não nobres, como laminado plástico e padronagens feitas de sobras de materiais (*terrazzo alla veneziana*), no entanto, quase nenhum dos objetos de Memphis foi de fato produzido em série (DOMUS, 2020b).



**Figura 20.** Poltrona “First”, de De Lucchi (1983); estante “Carlton”, de Sottsass (1981); e mesa “Hollywood”, de Peter Shire (1983)



Fonte: Borgonuovo & Franceschini, 2015



**Figura 21.** Investigações feitas nas oficinas Corpo, por Global Tools (1975)

Destacando mais uma vez a iniciativa do Global Tools, alguns exemplos interessantes de erros criativos propositais que valem a pena ser mencionados vêm dos *workshops* Corpo. Um dos exercícios envolveu a exploração da “ergonomia reversa” por meio da produção e do uso de objetos disfuncionais, inúteis e desafiadores, por exemplo, restrições para pernas, palmas das mãos e dedos, vendas para os olhos, imobilização de partes do corpo com elásticos, além de sapatos com formatos estranhos (Fig. 21). Esses objetos salientaram uma redescoberta do corpo como nossa ferramenta principal e investigaram relações incomuns entre o corpo, suas partes, materiais e artefatos. Os exercícios permitiram a exploração do corpo, de seus movimentos e das formas que os seres humanos utilizam para se relacionar e interagir uns com os outros. Ao provocar restrições e imobilidade, os movimentos naturais que são tidos como comuns tornaram-se mais aparentes e perceptíveis.

Além disso, a partir do Global Tools, outra visão pode ser extraída do grupo Sobrevivência, em um boletim dos grupos Superstudio e 9999 publicado em setembro de 1974, que diz:

“Na natureza, a sobrevivência da espécie está ligada à capacidade de se adaptar às condições ambientais: mutações, camuflagem, atrofia de órgãos e desenvolvimento de membros, aprendizado, tudo isso faz parte de uma única estratégia. Vejamos o aprendizado, particular da espécie humana: a capacidade de cometer erros, de lembrar esperanças e mortes, de nos deixarmos modificar pelo ambiente (mas, na maioria das vezes, de modificá-lo) nos permitiu permanecer no planeta Terra [...]” (Borgonuovo & Franceschini, 2015, p. 146).

Eles consideram a capacidade de cometer erros e aprender com eles como algo específico da espécie humana e a relacionam à nossa sobrevivência no planeta: errar, refletir sobre os resultados e tentar novamente de forma diferente é uma das estratégias básicas que alimentaram a maioria dos empreendimentos da humanidade ao longo da história. Erik Kessels, um autor e designer holandês, se aprofunda nesse assunto no livro *Failed it!* (2016). Ele acrescenta que os erros e as coincidências imperfeitas podem ser mais do que apenas oportunidades de aprendizado, mas, de fato, elementos-chave na produção de algo novo e empolgante:

“Essas catástrofes maiores e menores a que estou me referindo não são meras experiências de aprendizado — após as quais erros são corrigidos, instrumentos recalibrados, percursos redefinidos — mas são, elas próprias, os primeiros vislumbres do sucesso.” (Kessels, 2016, p. 5).

Além da serendipidade e de estar atento ao maravilhoso (ver exemplos de Matt Stuart, na Fig. 22), Kessels também sugere que, quando um erro é repetido propositalmente várias vezes, ele deixa de ser descuidado e começa a se aproximar da genialidade, como no exemplo das fotografias amadoras de um cachorro preto, cuja imagem nunca era capturada adequadamente, aparecendo como uma silhueta preta com triângulos ocasionais, que podiam ser identificados como orelhas. Como diz Kessels, em tom de brincadeira, é o cachorro invisível: “*uma história épica de amor, obsessão, perseverança e iluminação ruim*” (2016, p. 83).



Fonte: Kessels, 2016, p. 66-81



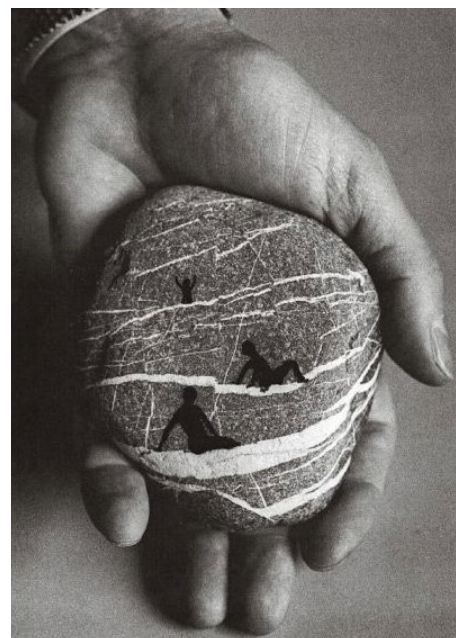
**Figura 22.** Fotografias de Matt Stuart capturando coincidências estranhas na cidade, 2004-2006 (em cima); e fotos amadoras do “cachorro invisível” (embaixo)



Quando se trata de estar atento a coisas interessantes ao nosso redor, vale a pena mencionar outro trabalho de Munari, publicado no livro *Da lontano era un'isola* (Einaudi Ragazzi, 1994). Ele explora pedras típicas da costa da Ligúria, cinzas com traços brancos. Ele interpreta as marcas como elementos de fundo e as preenche como se fossem cenas em miniatura (Fig. 23).



**Figura 23.** Pedras típicas da Ligúria com intervenções de Munari



Fonte: Corraini

Com uma abordagem diferente, Daniele Pario Perra, um designer italiano, questiona a afordância de objetos comuns e os utiliza em contextos diferentes e para finalidades diferentes daquelas para as quais foram originalmente projetados (Fig. 24). Por exemplo, tomadas elétricas como castiçais, latas de filmes analógicos como saleiros e pimenteiros, ferro de passar roupas como aquecedor para a moka ou até mesmo uma cadeira de plástico como assento de bicicleta. Já Helmut Smits sugere a fusão de móveis, como nas peças “Chair and light” (cadeira e luz) e “Chair and table” (cadeira e mesa).



**Figura 24.** “Low Cost Design”, de Daniele Pario Perra, 2010 (em cima); “Chairlight” (2006) e “Chair table” (2024) de Helmut Smits (embaixo)



Fonte: Low Cost Design; Kessels; Helmut Smits



Fonte: Arthur Digital Museum

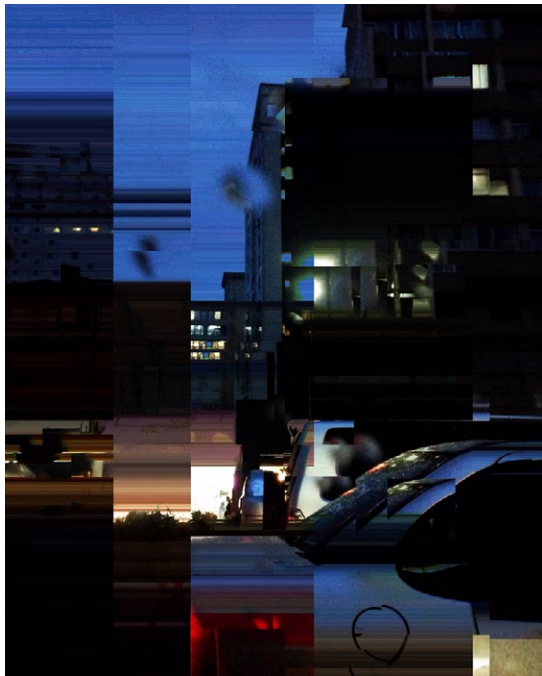
**Figura 25.**  
“Fluid Furniture”,  
de Lila Jang

Outro caso de design não convencional em escala internacional é exemplificado pela série “Fluid Furniture”, criada pela artista coreana Lila Jang. Aproximando-se do surrealismo, as peças têm uma estética provocativa e onírica, fazendo experimentos com formas e escalas comuns e levando-as a um território não convencional (Fig. 25).

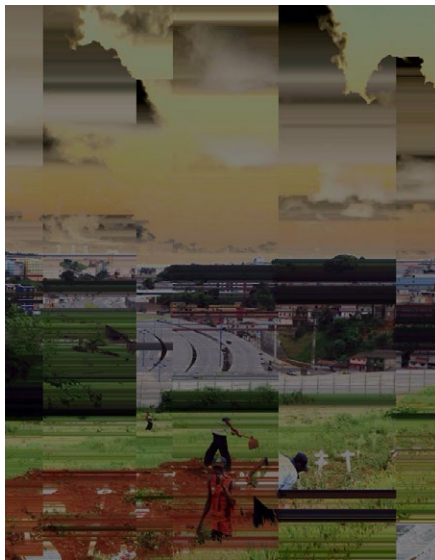
Kessels sugere que os indivíduos se acostumem a errar e que reservem um tempo para considerar os nossos erros e os de outras pessoas como a centelha de algo estranho e fascinante. Em vez de tentar esconder ou se livrar dos erros, as pessoas deveriam se inspirar neles. Ele fornece exemplos de artistas e designers que, em vez disso, cometem “erros” de propósito, como o artista Lucas Blalock, cujas obras são criações de aparência estranha feitas com Photoshop e outros programas de edição de imagem.

Em uma perspectiva mais contemporânea e com a interface digital em mente, é possível pensar em outros exemplos interessantes. Giselle Beiguelman, artista e professora brasileira, explora *glitches* e ruídos visuais em sua obra “Glitched Landscapes” (2013-2016), com fotos capturadas enquanto transitava pela cidade de São Paulo e posteriormente editadas (Fig. 26). O conceito consiste em criar um panorama dos espaços fragmentados e das experiências que se tem do ambiente urbano e, ao mesmo tempo, diluir os limites entre imagens estáticas e em movimento (Beiguelman, 2013).





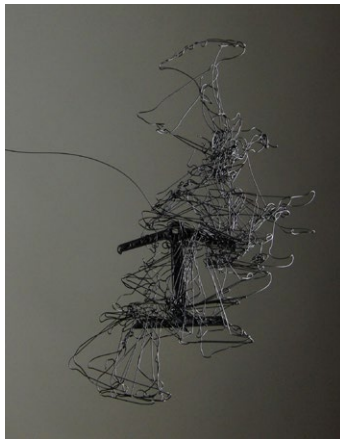
Fonte: Glitched Landscapes



**Figura 26.** “Glitched Landscapes”, de Giselle Beiguelman (2013-2016)



Um aspecto adicional a ser considerado é quando a impressão 3D dá errado e gera resultados abstratos e surreais, como nos exemplos vistos no perfil do Flickr “*The Art of 3D Print Failure*” (Fig. 27). O segundo exemplo lembra até mesmo as famosas esculturas dinâmicas de papel do artista chinês Li HongBo (Fig. 28).



Fonte: Flickr

**Figura 27.** Exemplos de erros de impressão 3D esteticamente interessantes

**Figura 28.** Li HongBo manipulando uma de suas esculturas dinâmicas de papel (2014)



Fonte: REUTERS/Jason Lee



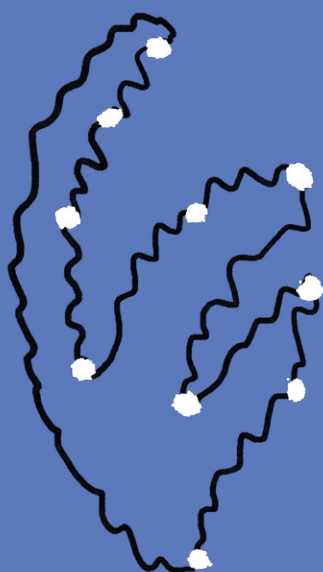


Fonte: theCHIVE

**Figura 29.** Exemplos de imagens geradas por IA com resultados de aparência fantástica

Uma fonte ainda mais recente de resultados interessantes são as imagens geradas por IA. Os algoritmos são conhecidos por terem dificuldade em criar versões realistas de mãos e membros e, independentemente da precisão do texto de entrada (*prompt*), frequentemente os resultados podem ser surreais e fantásticos (Fig. 29).

Portanto, a disposição de aceitar o fracasso, adotar uma perspectiva criativa em relação aos erros, apreciar coincidências estranhas e explorar contextos e funções alternativas para objetos do cotidiano é uma característica recorrente entre os designers e profissionais criativos italianos. Isso incentiva o pensamento não convencional e é uma maneira alternativa de encontrar inspiração e *insights*. Os muitos ícones internacionais do design italiano do movimento pós-modernista sugerem que essa abordagem é valiosa e cativante, pois acolhe a imperfeição e encontra beleza no inesperado. Ao considerar o fracasso não como um contratempo a ser escondido, mas como uma base para o sucesso, os designers podem encontrar novos caminhos para o pensamento criativo.



# 7

## Lição 3: Abandonar, desprender-se e desapegar-se

“*Mono-no-aware*; a beleza da impermanência:  
‘A flor é maravilhosa porque floresce, e singular  
porque cai.’”

— Zeami Motokiyo (c. 1363-1443)

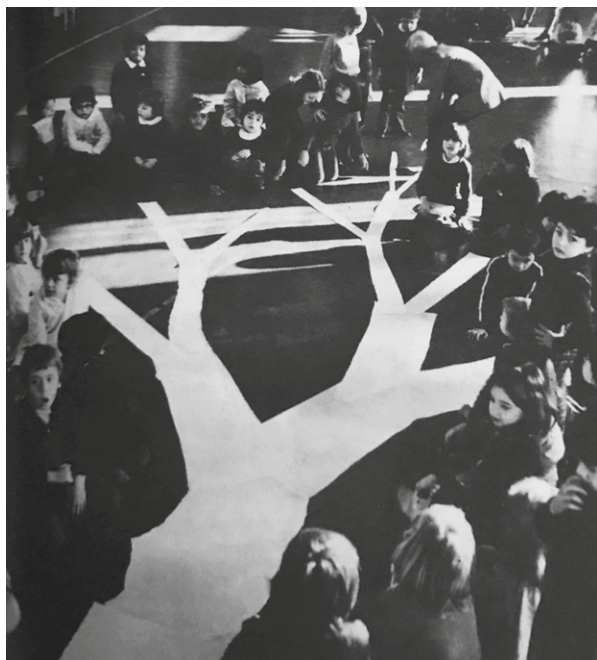
“Há uma regra japonesa que diz: a perfeição é  
bela, mas tola, é preciso entendê-la, usá-la, mas  
quebrá-la.”

— Bruno Munari

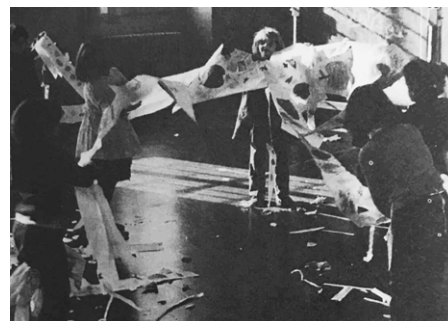
Um terceiro tópico que frequentemente surgiu com os autores e designers italianos referia-se à escolha voluntária de parar de desenvolver uma ideia ou até mesmo destruí-la. A princípio, parece uma medida contraproducente, pois pode ser vista como uma perda do tempo, do esforço e da energia gastos até então. No entanto, a ideia é deixar de lado a sensação de ter a solução perfeita e única, criando espaço para explorar diferentes perspectivas e possibilidades, o que, por sua vez, poderia fornecer novas percepções sobre todo o projeto.

Munari descreve essa abordagem quando fala sobre “Construir uma árvore” e “Projeções diretas”, em *Fantasia* (1977). Em ambas as ferramentas, a última etapa consiste em destruir completamente o trabalho (Fig. 30). Em sua opinião, a prática de destruir tudo e eventualmente refazê-lo tem duas finalidades: permite o aprimoramento contínuo de algo e também evita a idealização do próprio trabalho.





Fonte: Munari, 1977, p. 157-161



**Figura 30.** Munari e crianças construindo e destruindo uma árvore de papel

Ele defende contra a ideia do “gênio criador” e muda o foco para os próprios processos criativos e de aprendizagem. Quando Munari apresenta o exemplo da construção de uma árvore de papel, é perceptível que o processo de destruição não causa sofrimento, pelo contrário, é feito de forma divertida e prazerosa:

“As crianças correm, pegam a árvore, desprendem-na do chão, fazem-na voar, a árvore se quebra em mil pedaços, as crianças ficam alegres, é uma grande festa cheia de pedaços de papel voando. O jogo termina assim, com a satisfação total de todos.” (Munari, 1977, p. 160).

Trazendo uma perspectiva diferente, há um exemplo de fora da prática do design italiano, com a carta “Let Go” [Dar uma pausa], das *Co-Creation Cards* (Friis, 2015). O objetivo é aplicar a abordagem “deixar para lá” para mudar a mentalidade quando se chega a um impasse ou não se consegue mais avançar. Diferentemente das crianças com Munari, que se divertiram destruindo a árvore de papel, Friis se concentra no motivo pelo qual esse pode ser um processo tão difícil durante o projeto:

“Deixar ir pode parecer trivial e fácil. Mas não é. Muitas pessoas são trabalhadoras, disciplinadas e focadas em obter resultados. No entanto, [...] chegar a um impasse e não conseguir fazer nenhum progresso pode ser um sinal de que você precisa encontrar uma nova maneira de processar as informações.” (Friis, 2015, carta nº 76 “Let Go”).

Conforme proposto por Munari, esse exercício é uma maneira boa e prática para o designer se distanciar de uma perspectiva autocentrada ou egocêntrica sobre seu próprio trabalho, e o impulsiona a um desenvolvimento contínuo de suas ideias. Outra carta que descreve isso é “Rip” [Substituir], também de Friis (2015). A proposta é desenvolver um ganho gradual de confiança e de expertise, concentrando-se no desenvolvimento de uma solução que funcione, independentemente de sua qualidade, simplesmente para fazer com que a equipe envolvida sinta que essa é, de fato, uma tarefa realizável. Depois de constatarem que podem encontrar uma solução, a equipe a descarta e tenta encontrar uma melhor, esforçando-se ainda mais em seu desenvolvimento:

“Às vezes, os desafios de projeto são complexos demais para que as equipes apresentem soluções engenhosas imediatamente. [...] Para superar isso deixe o crítico fora da sala — apenas termine qualquer ideia pequena que você tiver. Quando tiver provado a si mesmo que é capaz de resolvê-lo e tiver algo para mostrar, deixe a ideia de lado e comece do zero.” (Friis, 2015, carta nº 56 “Rip”).

Com um argumento semelhante, Kessels (2016) sugere criar algo praticamente perfeito e, no momento em que achar que conseguiu, deve deixá-lo de lado e exercitar o desapego total: quebrá-lo, destruí-lo, deixá-lo cair, terminá-lo com os olhos vendados ou até mesmo deixar que uma criança

ou outra pessoa que não tenha nada a ver com o projeto dê os toques finais. Ele diz que, ao fazer isso, podemos acabar obtendo algo inútil, mas o fator do inusitado pode ter seu próprio valor e trazer novas percepções.

Sobre o tópico de deixar ir e efemeridade, há a performance artística de Francis Alÿs, “Paradox of Praxis 1 (Sometimes Making Something Leads to Nothing)” [Paradoxo da Práxis 1 (Às vezes, fazer algo não leva a nada)], de 1977. Nessa obra, o artista empurrou um bloco de gelo pelas ruas da Cidade do México por 9 horas, até que ele derretesse completamente (Fig. 31). Nesse sentido, a obra de arte não é o objeto em si, mas o processo de sua transformação em um nada.

A obra “Girl with Balloon” [Menina com Balão] (2002-2004), do britânico Banksy, foi propositalmente retalhada em pedaços durante um leilão realizado pela Sotheby em 2018. As tiras resultantes (Fig. 32) foram rebatizadas de “Love is in the Bin” [O Amor está na Lixeira] (2018) e, apesar de ser uma sátira sobre a mercantilização da arte, a peça foi ironicamente vendida por um preço 18 vezes maior do que a obra original. Banksy comentou mais tarde: “O desejo de destruir também é um impulso criativo” (Edwards, 2021).



Fonte: Tate Museum

**Figura 31.** “Paradox of Praxis 1 (Sometimes Making Something Leads to Nothing)”, de Francis Alÿs (1977)



Fonte: The Washington Post

**Figura 32.** “Love is in the Bin”, de Banksy (2018)





**Figura 33.** “Hase / Rabbit / Coniglio” (2005, 2006 e 2007), de Gelitin



Fonte: Gelitin



Há também a instalação “Hase / Rabbit / Coniglio” [Coelho], de 2005, do grupo Gelitin. Consistiu em colocar um coelho de pelúcia de proporções gigantescas em Artesina, uma estação de esqui nos Alpes italianos, criando uma paisagem diferente a ser explorada pelos visitantes. O coelho foi propositalmente deixado para se decompor e desaparecer, conforme documentado com fotos ao longo dos anos seguintes (Fig. 33).

Outra fonte interessante de exemplos é o Burning Man, um festival anual que ocorre no deserto de Nevada, nos Estados Unidos. Ele é conhecido pelas instalações artísticas, pela formação de comunidades e pela autoexpressão radical. As instalações são específicas para cada local e ocorrem somente durante o evento, ou seja, por uma semana (Fig. 34-36).

**Figura 34.** “Paradisium”, de Dave Keane e Folly Builders para o Burning Man (2022)



Fonte: Dezeen / Crédito: Jane Hu



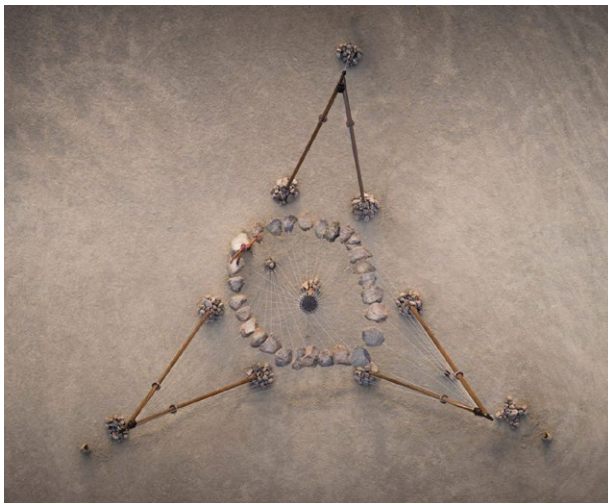
Fonte: Dezeen / Crédito: Jane Hu

**Figura 35.** “SKUM Thundercloud”, de Bjarke Ingels e Jakob Lange para o Burning Man (2022)





Fonte: Dezeen / Crédito: Jamen Percy



**Figura 36.** “Stone 27”, de Benjamin Langholz para o Burning Man (2019)

Rodari também menciona o desapego, a serendipidade e o fluxo livre. Em “Histórias abertas”, ele se refere à criação coletiva de um final para uma história e ressalta que, em algum momento, a discussão pode evoluir naturalmente para um tópico diferente de acordo com as contribuições dos participantes, chegando ao ponto de esquecerem completamente a história inicial. Em vez de redirecionar a discussão de volta à tarefa inicial, Rodari sugere que é melhor deixá-la ir e simplesmente seguir a cadeia de pensamento recém-criada e ver para onde ela leva o grupo.

Mencionando mais uma vez a iniciativa Global Tools, o conceito de distanciamento também é intrínseco à própria natureza antiinstitucional e contracultural do grupo:

“O projeto se recusa a ir além do escopo de esboço e rascunho para permanecer imprevisível, inesperado, aceitando o fato de que não deixará nenhum traço duradouro (renunciando às dimensões monumentais).” (Borgonuovo & Franceschini, 2015, p. 114).

De fato, apesar de a iniciativa ser bem documentada e conhecida por seu experimentalismo, foi um projeto pedagógico momentâneo e fracassado, não tendo sido realizadas muitas das expansões e desenvolvimentos pretendidos, como a criação de uma rede com outros grupos italianos e iniciativas de outros países (Borgonuovo & Franceschini, 2015).



## Design e efemeridade

Fazendo um breve desvio, há algo a ser dito sobre a relação entre design e a passagem do tempo. No processo de design, se faz muito esforço para pensar o ciclo de vida de um produto e a circularidade dos recursos. Essa preocupação ganhou força na década de 1970, quando, com a crise do petróleo e outros fatores econômicos, surgiu a necessidade de repensar a sociedade de consumo e as possibilidades de envolvimento dos designers, tanto na teoria quanto nas práticas de projeto, conforme discutido por Papanek e Bonsiepe. Em seu renomado livro *Design for the Real World* (1971), Papanek discute a obsolescência e a responsabilidade social:

“Aquilo que jogamos fora, deixamos de valorizar. Quando projetamos e planejamos coisas que serão descartadas, não tomamos o devido cuidado ao projetar ou considerar os fatores de segurança.” (Papanek, 1971, p. 97).

Hoje em dia, há muita discussão sobre estratégias para remediar os danos causados pelo consumo excessivo e pelo descarte de bens, com foco em como recuperar esses recursos e como diminuir a quantidade de resíduos gerados. Os designers podem ter um grande impacto nessa mudança de mentalidade, repensando produtos e serviços e propondo novas maneiras de viver e consumir que sejam mais viáveis a longo prazo, provocando uma mudança no comportamento social em direção a práticas mais sustentáveis. Embora ainda haja desafios a serem enfrentados, há empenho em lidar com a questão a partir de várias perspectivas, tais como:

- Produtos ou peças que duram mais, confrontando a obsolescência e favorecendo a manutenção em vez da descartabilidade, como em *Design for Longevity* [Design para Longevidade] (Carlsson *et al*, 2021);
- Produtos que enfatizam a desmontagem de peças para reutilização ou substituição. A Berninox é uma escova de dentes suíça que apresenta um cabo de aço inoxidável cirúrgico, com altíssima durabilidade, e escovas substituíveis feitas de plástico reciclado (Fig. 37);
- Produtos que empregam materiais de *upcycling* e/ou reciclagem, prolongando a vida útil dos recursos. Tomando o *jeans* como exemplo, no projeto “Icons Re/Outfitted” do The Visionary Lab, apresentado no Fuorisalone 2024 em Milão, produtos icônicos foram revistos para reaproveitar sobras de *jeans* da Levi’s (Fig. 38). Com uma abordagem diferente, há o “Denim Euphoria Project” da Casati Flock&Fibers, no

qual os resíduos de *jeans* foram pulverizados e inseridos em grânulos de plástico para serem usados como substrato para impressão 3D, resultando em uma cadeira colorida com *jeans* (Fig. 39);

- Produtos que utilizam materiais biodegradáveis, que se decompõem mais rapidamente no meio ambiente, mas que, por sua vez, têm menor durabilidade, como canudos de papel e sacolas plásticas biodegradáveis para resíduos compostáveis;
- Embalagens consumíveis. Um pouco diferente dos materiais biodegradáveis, destinados a se decompor mais rapidamente **após o uso**, os materiais consumíveis são destinados ao **próprio usuário**. A Soapbottle, por exemplo, desenvolve frascos feitos de sabão sólido para conter produtos de cuidados pessoais (Fig. 40).

**Figura 37.** Escova de dentes Berninox, com cabeças substituíveis feitas de plástico reciclado



Fonte: Berninox



Fonte: The Visionary Lab

**Figura 38.** Série “Re/Outfitted” para a espreguiçadeira e a cadeira Eames “Shell”, do The Visionary Lab (2024)



Fonte: Casati

**Figura 39.** Protótipo de cadeira para o “Denim Euphoria Project”, por Casati Flock&Fibers (2024)

**Figura 40.** Embalagens consumíveis feitas de sabão, por Soapbottle (2024)



Fonte: Soapbottle



Como um comentário sobre o tema do tempo, há um trabalho interessante feito por Maarten Baas. Na série de performances de doze horas de duração “Real Time” [Tempo real], o artista combinou arte, filme e design para produzir relógios atualizados manualmente. A versão chamada “Sweepers clock” [Relógio dos varredores] foi lançada no Salone del Mobile, em Milão, em 2009 (Fig. 41). Mostra duas pessoas varrendo duas linhas de detritos, que funcionam como ponteiros de minuto e hora. A obra estimula a reflexão sobre a implacável passagem do tempo, nossa relação com o trabalho e, nesse caso, com os resíduos intermináveis que são movidos em círculos.







Fonte: MaartenBaas.com

**Figura 41.** Performance “Sweepers Clock”, de Maarten Baas (2009)

Em resumo, o conceito de desapego e abandono de ideias pode ser visto sob as diferentes perspectivas de designers, artistas e pensadores italianos e internacionais. As abordagens propostas por Munari e Rodari destacam a natureza iterativa do design e a importância de, às vezes, renunciar ao controle e tentar outra coisa. E a prática de “tentar outra coisa” poderia até mesmo ser aplicada ao próprio processo de design: ao tentar métodos e técnicas diferentes e repensar a forma como projetamos, talvez resultados promissores possam vir à tona. Diante dos desafios contemporâneos, os designers têm considerável influência e responsabilidade na reformulação do comportamento dos consumidores e na promoção de práticas, produtos e serviços sustentáveis.





# Munari e Rodari:

## um diálogo fantástico

Embora Munari e Rodari tenham vivido na Itália ao mesmo tempo e colaborado em muitos livros, há uma falta de documentação sobre as trocas diretas entre eles. A comunicação parece ter sido mediada principalmente por Einaudi, o editor de suas publicações conjuntas, conforme indicado por Maurizio Corraini em *Munari per Rodari* (2020):

“O encontro entre Munari e Rodari foi obra da visão de Giulio Einaudi, e o primeiro fruto da associação foi o *Filastrocche in cielo e in terra*, publicado em 1960. [...] o contato entre os dois se deu principalmente por correspondência ou telefone.” (Corraini, 2020, p. 15)

Em *Lezioni di fantastica* (2020), Roghi fornece alguns trechos da correspondência entre Einaudi, Munari e Rodari. Por exemplo, Rodari comenta sobre Munari:

“Para as ilustrações, Rodari acrescenta, em um momento de proatividade: ‘Escrevi para o pintor implorando que ele me telefonasse para marcar uma reunião, mas ele não retornou, e não me lembrei de procurá-lo, depois fui para o litoral e esqueci seu nome também. [...]. Minha filha desenha muito bem, mas ela só tem três anos e meio, não está aceitando encomendas’. O livro saiu, o pintor respondeu, era Bruno Munari, que, por cerca de 10 anos, faria o design gráfico de todos os livros de Rodari para a [Editora] Einaudi.” (Roghi, 2020, p. 132)

Quando Einaudi forneceu a Rodari uma atualização sobre o andamento do livro *Favole al telefono*:

“Cuidando das ilustrações, seu designer gráfico favorito, Bruno Munari, a quem hoje mesmo entreguei uma cópia fotográfica de alguns contos para ele ler no ônibus de retorno a Milão.” (Roghi, 2020, p. 136)

E a única indicação de uma troca direta entre os dois autores durante a produção de *Il libro degli errori*. Em uma carta a Munari, Rodari diz que seria bom se:

“[...] você pudesse inventar para cada página um de seus belos jogos, suas ilustrações praticáveis e desmontáveis, seus trocadilhos coloridos etc. Só leve em consideração o baixo nível de vivacidade intelectual de grande parte de nosso corpo docente: o que é claro para as crianças é muitas vezes obscuro para os professores do ensino fundamental. [...] Estou menos preocupado com a escola primária: os professores conhecem melhor as crianças e não ficam assustados.” (Roghi, 2020, p. 146)

Embora não seja possível afirmar que uma conversa cara a cara entre Munari e Rodari nunca tenha acontecido, a presente pesquisa não conseguiu encontrar nenhum registro ou documentação de tal encontro. A ideia, portanto, foi criar um resultado visual que retratasse um diálogo entre os dois autores, na forma de uma conversa que talvez pudesse ter ocorrido, na qual eles discutem conceitos relacionados à fantasia e ao processo criativo.

Além disso, as colagens e composições visuais oferecem uma camada adicional de interpretação ao justapor formas, esboços e desenhos inspirados no trabalho de ambos os autores, bem como intervenções em fotografias, apresentando-os juntos em um encontro póstumo dentro do mesmo ambiente.

## 8.1. Pesquisa e referências

O formato da conversa foi inspirado nos “Imaginary preludes” [Prelúdios imaginários], escritos em 1992 por Jones como prefácio para a nova edição de *Design Methods* (1992). Na seção “Prelude to doing” [Prelúdio do fazer], John C. Jones (1992) apresenta uma conversa imaginária entre os personagens alegóricos Utopia, a voz da perfeição, e Numeroso, a “voz de todos nós”. Eles discutem e analisam métodos de design a partir de uma perspectiva diacrônica, em um tom engenhoso, ao mesmo tempo em que deliberadamente aplicam fatores de acaso e aleatoriedade na seleção dos tópicos da conversa.

Outra fonte de inspiração foram as “Imaginary interviews” [Entrevistas imaginárias] de Gabriele Devecchi, em *Artigiano immaginario* (2010). Devecchi utiliza o formato de entrevista como um artifício literário para discutir tópicos polêmicos de forma leve e coloquial. Por meio de dezesseis entrevistas imaginárias com personalidades ilustres das áreas de arte, design e artesanato, ele aborda questões relacionadas ao artesão e ao artesanato artístico na Itália.

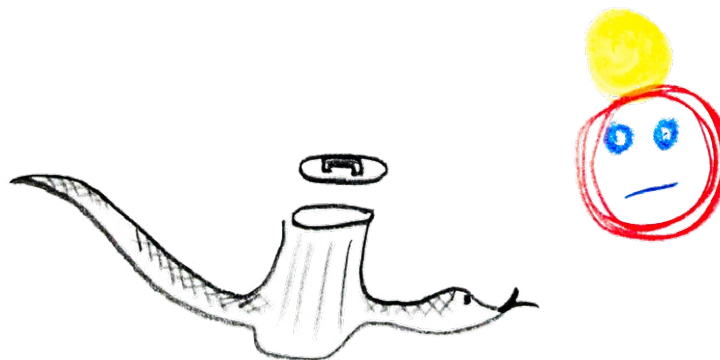
Com isso em mente, a conversa entre Munari e Rodari é mediada pela personagem alegórica “Produtividade”, que questiona seus conceitos de pensamento fantástico e criativo, com um grau de ceticismo e cautela. O tom é coloquial, refletindo a inclinação compartilhada por ambos os autores de desafiar convenções arbitrárias, permitindo também que a conversa flua livremente entre os tópicos.

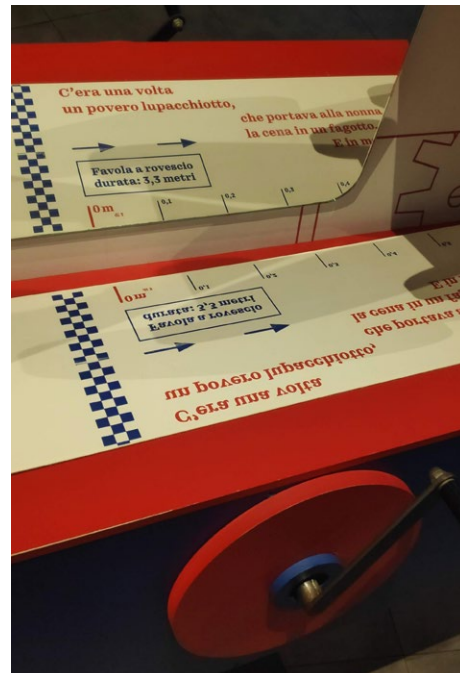
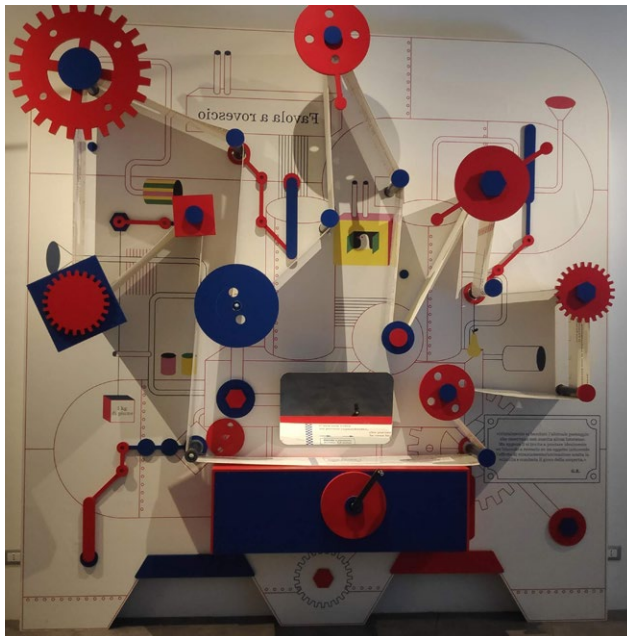
Para uma familiarização com seus estilos de fala coloquial, foi feita uma imersão em referências audiovisuais de Munari e Rodari, como entrevistas e *workshops* documentados. Essa breve exploração forneceu uma visão geral de seus tons e dinâmicas de conversação. Os vídeos consultados foram:

- “Bruno Munari a Cantu'” (1995). YouTube, Metamorphosi Editrice, 6 mar. 2020. 17'10”.
- “Bruno Munari: nel suo studio e al Laboratorio di Beba Restelli” (s.d.). YouTube, Laboratorio Beba Restelli, 24 fev. 2017. 8'40”.
- “Bruno Munari, Venezia 1992, Fantasia” (1992). YouTube, Luca Zaffarano, 13 nov. 2007. 8'32”.

- “Bruno Munari, Venezia 1992, Strutture armoniche” (1992). YouTube, Luca Zaffarano, 13 nov. 2007. 5’22”.
- “C’era una volta Rodari: Fiabe per crescere” (1971). Museu Rodari, Omegna, IT.
- “C’era una volta Rodari: A scuola con Gianni Rodari” (1975). Museu Rodari, Omegna, IT; YouTube, Diario Legnanese, 15 abr. 2020. 25’16”.
- “Gianni Rodari” (1975). YouTube, Paolo Gallese, 10 mar. 2011. 3’09”.
- “Gianni Rodari e la necessità della fiaba (1976) | Pagine aperte | RSI ARCHIVI” (1976). YouTube, Radiotelevisione Svizzera (RSI), 27 out. 2023. 1’35”.
- “I bambini intervistano Gianni Rodari — Top RSI — Paul Lehner” (1979). Museu Rodari, Omegna, IT.
- “Incontro con Bruno Munari” (1991). YouTube, Eugenio Guglielmi, 3 fev. 2018. 18’41”.
- “VIDIKON Bruno Munari: dalla Galleria Arte Struktura Milano” (s.d.). YouTube, L’altravista, 30 set. 2016. 7’12”.

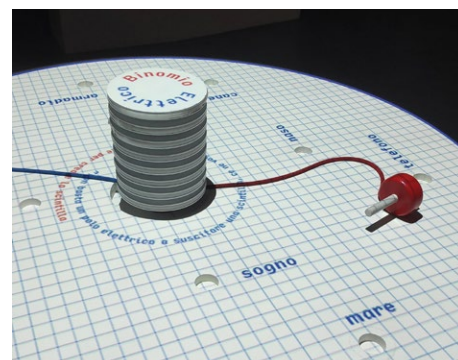
A pesquisa também incluiu visitas a galerias e museus relacionados ao trabalho de Munari e Rodari, tais como: **Spazio Munari**, biblioteca e espaço cultural em Milão, administrado pela Corraini Edizioni, parceira de longa data de Munari em muitas de suas publicações, onde é possível ver e interagir com as obras e os livros de Munari; também o **Museu Rodari**, em Omegna, que exibe as histórias e os valores de Rodari por meio de um ambiente imersivo e instalações interativas (Fig. 42).





Fonte: produzido pela autora

Figura 42. Instalações no Museu Rodari, em Omegna, IT (2024)





## 8.2. Desenvolvimento

O desenvolvimento do projeto consistiu em duas frentes: uma relacionada ao texto em si, que tomou forma de um **roteiro** indicando o que seria dito no diálogo, e outra relacionada aos **aspectos tangíveis**, ou à materialidade do objeto em si, no que diz respeito à escolha do formato e de outros elementos gráficos e sensoriais.

### 8.2.1. Roteiro

Para o texto, usando as referências de Jones (1992) e Devecchi (2010), foi criado um roteiro com base no conteúdo das três lições apresentadas anteriormente: **1)** Exploração e curiosidade sem um fim, **2)** Erros criativos e misturas inusitadas, e **3)** Abandonar, desprender-se e desapegar-se.

#### Munari & Rodari: um diálogo fantástico

**Personagens:** Munari; Rodari; Produtividade, a voz de um designer ansioso

**Objetivo aparente:** discutir pontos de vista sobre criatividade e pensamento fantástico no contexto de métodos de design

---

**Produtividade:** Bom dia, Sr. Munari e Sr. Rodari, eu sou Produtividade. É uma honra ter o prazer de falar com vocês dois. Peço desculpas pelo atraso. Entendo que esta também é a primeira vez que vocês se encontram pessoalmente?

**Rodari:** Bom dia! Sim, de fato, é um grande prazer conhecê-lo também, Sr. Munari.

**Munari:** Olá, prazer em conhecê-los. Pois é, Rodari, não posso acreditar que levamos todo esse tempo para nos conhecer! E, por favor, façam-me um favor, vocês dois, parem com o “senhor”, não há necessidade de tais formalidades.

**P:** Bom, não quero tomar muito tempo de vocês. Se não se importarem, podemos ir direto ao assunto. Para começar, tenho certa dificuldade em entender o conceito da abordagem sem um fim, ou “*senza un fine*”. Não há um objetivo claro a ser alcançado com essas atividades. Ficar vagando como se tivéssemos todo o tempo do mundo... Não seria apenas um desperdício de tempo valioso?



- R:** De forma alguma. Trata-se de desenvolver o próprio repertório, expandir interesses e experiências de vida. Esse tipo de exploração aberta enriquece nossa mente e alimenta a criatividade! Quando nos permitimos vagar e explorar sem um objetivo ou destino fixo, muitas vezes nos deparamos com conexões inesperadas que nunca encontraríamos se seguíssemos um caminho rígido. O que você acha, Bruno?
- M:** Eu diria que a capacidade de explorar livremente vem naturalmente e é realmente incentivada durante a infância. Entretanto, à medida que envelhecemos, o indivíduo é orientado para resultados mensuráveis e metas definidas, o que poderíamos chamar de produtividade quantificável. Essa mudança pode acabar por reprimir a própria criatividade que impulsiona a inovação e o entendimento mais profundo. No mundo de hoje, vejo uma tendência de mercantilizar a criatividade, valorizando apenas o que pode ser quantificado ou monetizado. No entanto, a verdadeira criatividade geralmente surge da exploração não estruturada, em que a própria jornada se torna a recompensa.
- P:** De fato, hoje em dia é comum encontrar empresas aplicando indiscriminadamente “*sprints*” e “estruturas ágeis”, independentemente da tipologia ou dos requisitos do projeto... A prioridade é produzir resultados, e a qualidade desses resultados parece ser uma questão secundária. Mas estou divergindo. Voltando à pergunta, você diria que, no contexto atual, o designer ainda precisaria desenvolver um repertório, mesmo tendo acesso instantâneo a praticamente tudo por meio de nossos *smartphones*?
- R:** Para responder a isso, talvez uma metáfora. Se pegarmos farinha, ovos, açúcar e fermento em pó... podemos chamar isso de bolo? Veja bem, você pode ter os ingredientes, mas, se não estiver familiarizado com eles e não souber como usá-los, eles provavelmente não servirão para nada. Você poderia dizer “Ah, mas eu posso procurar uma receita na internet!”, e tenho certeza de que isso funcionaria para um bolo. Mas se você estiver desenvolvendo algo que exija um grau de novidade e complexidade, o ideal é não encontrá-lo pronto em outro lugar, caso contrário, qual seria o propósito?
- M:** Concordo, Rodari. Poderíamos até extrapolar a pergunta e nos questionar se esse fosse o caso, se todas as respostas já estivessem dadas, a apenas um clique de distância, será que ainda precisaríamos de designers? Se dermos uma olhada ao redor e percebermos o atual uso insustentável de recursos e as desigualdades sociais, eu diria que as soluções que temos usado até agora ainda podem ser bastante aprimoradas. As coisas que você mencionou como sendo instantaneamente acessíveis não passam de modelos, recursos, referências, canais de comunicação — essas coisas não são o design em si, mas ferramentas.

Cada uma delas foi criada e programada a partir de uma determinada perspectiva e carrega vieses que precisam ser compreendidos de forma crítica para que se possa tirar o melhor proveito delas.

- P:** Entendo. Portanto, para resumir esse tópico: podemos explorar e vagar sem a intenção de obter um resultado específico, para expandir nosso repertório de referências e conhecimento. E então a criatividade é a faculdade que pega tudo isso e, de alguma forma, produz conexões interessantes para serem aplicadas no desenvolvimento de determinada coisa. É essa a ideia?
- M:** Sim, é mais ou menos assim que eu entendo. Ao acessar o que temos em nossas memórias, as faculdades da fantasia, da invenção e da criatividade são capazes de pensar em coisas novas — ao menos novas para nós naquele momento —, que podem ser inviáveis, práticas ou possíveis de serem feitas de forma global. E depois, a imaginação possibilita a visualização desses pensamentos, produzindo-os para o mundo externo.
- R:** Hm. Eu acrescentaria que essas conexões não acontecem repentinamente. Quero dizer, elas até podem acontecer assim, mas requerem exercícios, como um músculo. Precisamos treiná-lo proativamente. Por exemplo, com os binômios fantásticos combinamos dois elementos para gerar algo novo. A escolha dos elementos pode ser aleatória, mas é preciso que haja um distanciamento semântico entre os dois termos. Portanto, são necessárias centenas de combinações para produzir uma correspondência realmente interessante. Está longe de ser uma tarefa fácil.
- P:** Ah, isso me leva a outro tópico que eu gostaria de abordar. As combinações equivocadas e nossos erros ao longo do processo de projeto têm algum valor?
- R:** Certamente, pode haver valor em pelo menos alguns deles. Veja a Torre de Pisa, por exemplo. Em minha opinião, o filtro da “correteza” frequentemente guarda os pedregulhos e deixa passar o ouro. Os erros são necessários, úteis e, muitas vezes, belos.
- M:** É claro, podem ser bastante inspiradores e, às vezes, até dolorosos, se você se recorda do exercício que fiz de tentar encontrar conforto em uma cadeira desconfortável. Além disso, erros propositais, misturas inusitadas — como no caso dos binômios fantásticos mencionados por Rodari — e também as paródias podem ser uma ferramenta muito inspiradora. Por exemplo, pegar um objeto e mudar radicalmente sua escala, seu material ou seu contexto. Já que Rodari mencionou pedras, veja este aqui. A princípio, parece uma pedra comum, mas veja o padrão interessante que essas linhas brancas criam. Talvez ela possa até se transformar em um cenário com pessoas se divertindo na praia, está vendo?

*[representação visual dos desenhos em pedras típicas da Ligúria]*

**P:** De fato! A capacidade de aceitar o fracasso é algo que tenho dificuldade em fazer. Normalmente, eu tentaria consertar o erro imediatamente e fingir que ele não aconteceu. Ah, ou pior ainda, às vezes acabo insistindo nesse erro ou nessa ideia problemática, só porque já gastei tanto tempo com ela que não quero desistir e começar de novo. O que diriam sobre isso?

**M:** Há um ditado japonês que diz: “A perfeição é bela, mas tola, é preciso entendê-la, usá-la, mas quebrá-la”. De fato, em algumas ocasiões, sou a favor da destruição total do resultado! Sabe, não é o resultado que importa. Isso seria um exercício egocêntrico de idolatria. O que mais importa é o procedimento, o processo que ocorreu. Veja, por exemplo, os *workshops* que realizei em algumas escolas. Os alunos e eu construíamos uma grande árvore no chão, usando retalhos de papel. Eu os incentivava a se esforçar para criar complementos, como frutas, folhas, animais e o que quisessem. No final, todos ajudavam a levantar a árvore do chão e ela se despedaçava, haha! As crianças pareciam se divertir muito.

**R:** Haha, também tenho um exemplo semelhante. No meu caso, frequentemente crio histórias improvisadas com as crianças. Começamos com um determinado tópico em mente, mas, na maioria das vezes, a conversa nos leva a assuntos completamente inesperados. Às vezes, elas se esquecem completamente da história! Quando isso acontece, acho importante deixar a conversa fluir para onde elas quiserem. O mais importante é que eles tenham a oportunidade de se comunicar, se expressar plenamente e desenvolver suas ideias de forma orgânica.

*[algo surge ao redor deles e, como estavam acabando de discutir, isso desvia a conversa. O leitor tem apenas um vislumbre da situação.]*

**M:** Por falar nisso... Produtividade, se puder nos dar licença. Parece que essas pessoas acabaram de ver um pequeno macaco naquela árvore, que surpresa! Rodari, você me acompanharia para dar uma olhada mais de perto?

**R:** Com certeza, Bruno, vamos lá ver!

## 8.2.2. Aspectos tangíveis

Os aspectos tangíveis do projeto começaram com a escolha do formato, optando por um *sedicesimo*, ou um “caderno”, em português. Ele se refere a um formato padrão de publicação em que uma grande folha de papel é impressa, dobrada e cortada de uma maneira específica para criar um pequeno livreto de dezesseis páginas. Isso promove um uso eficiente da folha de papel, reduzindo o desperdício ao mínimo e otimizando o processo de impressão.

A decisão de usar o *sedicesimo* foi influenciada por sua simplicidade e significado histórico na publicação italiana. A Corraini Edizioni tem uma série chamada “Un sedicesimo”, publicada desde 2007<sup>9</sup> (Fig. 43). A partir de uma folha de 100 × 70 cm, é gerado um livreto de 17 × 24 cm. Cada livreto é confiado a um ilustrador, artista, arquiteto ou designer, que pode explorar recursos que reflitam sua expressão artística individual. Essa flexibilidade se alinha ao objetivo do projeto de evocar uma experiência tátil, um conceito amplamente explorado nos livros de Munari.

**Figura 43.** Exemplos de volumes da série “Un sedicesimo”, da Corraini Edizioni



Fonte: Corraini

9. Corraini Edizioni, “Un sedicesimo”. Disponível em: [https://unsedicesimo.it/sdc\\_it/progetto.html](https://unsedicesimo.it/sdc_it/progetto.html).

A próxima etapa foi criar um *layout* preliminar para definir o conteúdo de cada página, considerar a distribuição do texto e planejar o espaço para as composições e colagens (Fig. 44). Esse processo, também chamado de “espelho”, seria uma versão editorial do equivalente à geração de esboços ou *storyboards*.

**Figura 44.** *Layout* preliminar com espelho do livreto



Fonte: produzido pela autora

A etapa seguinte consistiu em reunir referências visuais e materiais para as colagens, como ilustrações, fotografias e documentos que ajudariam a criar composições visualmente atraentes (Fig. 45). Em seguida, foram testados os *layouts* de cada página (Fig. 46), que foram posteriormente fotografados, digitalizados e editados.

**Figura 45.** Coleta de recursos e fotos para as composições



Fonte: produzido pela autora





Em seguida, foi realizado o processo de editoração eletrônica, ou diagramação, no qual todos os textos e imagens foram organizados para criar o livreto. Uma primeira versão foi impressa para verificar se havia problemas de legibilidade e para comparar as variações de capa (Fig. 47). Após alguns ajustes, o material foi impresso para produzir a versão final, originalmente feita em inglês, do *sedicesimo* — apresentado na seção a seguir. O livreto foi posteriormente traduzido ao português para a presente versão do trabalho.

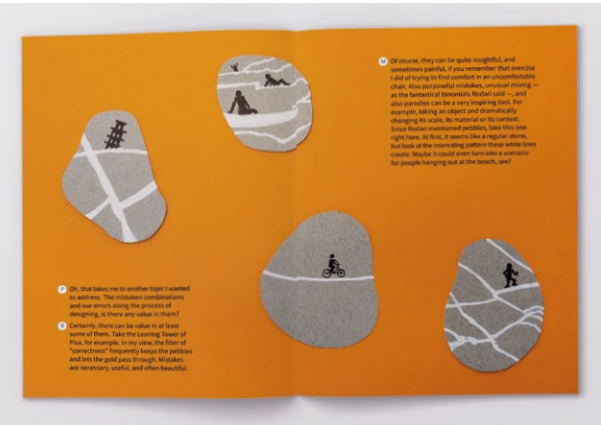
**Figura 47.** Teste com opções de capa e verificação de problemas de legibilidade







Fonte: produzido pela autora



### 8.3. Resultados

O livreto final é um *sedicesimo* com capa, no formato de 17 × 23 cm (Fig. 48).<sup>10</sup> O material apresenta uma conversa entre Munari, Rodari e a personagem alegórica Produtividade, que questiona suas ideias sobre pensamento criativo e fantasia. Cada uma das sete páginas duplas é ilustrada por uma colagem. Algumas mostram os personagens em um parque, onde o encontro acontece (Fig. 49), enquanto outras ilustram os próprios conceitos que estão sendo discutidos, como a exploração e o aprendizado sem limites, a atenção ao inusitado e o desapego dos resultados (Fig. 50).

Um aspecto técnico notável de um *sedicesimo* é a dupla central, nas páginas 8 e 9, pois ela se mantém contínua sem nenhuma dobra de papel. Essa característica particular permite um fluxo e uma continuidade ininterruptos, por isso, geralmente essa dupla é utilizada para exibir o conteúdo principal ou de maior relevância. Nesse livreto, a página central foi dedicada para retratar Munari e Rodari sentados lado a lado, em um banco de praça (Fig. 51), enquanto conversam sobre os conceitos de fantasia, invenção, criatividade e imaginação, e como essas capacidades exigem estímulo e desenvolvimento contínuos. Esses dois tópicos são amplamente discutidos pelos autores na bibliografia selecionada para esta pesquisa: *Fantasia* (1977) e *Da cosa nasce cosa* (1981), de Munari, e *Grammatica della Fantasia* (1973), de Rodari.

**Figura 48.**  
Livreto — Capa

---

**10. Observação:** todas as imagens desta seção foram produzidas pela autora e retratam a versão original em inglês. Para a versão fac-símile em português, consulte o Apêndice “**Munari & Rodari: um diálogo fantástico**”.

# Munari & Rodari

A fantastical dialogue



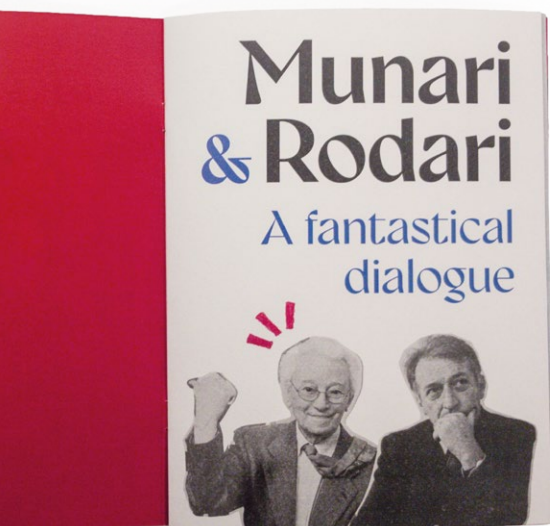
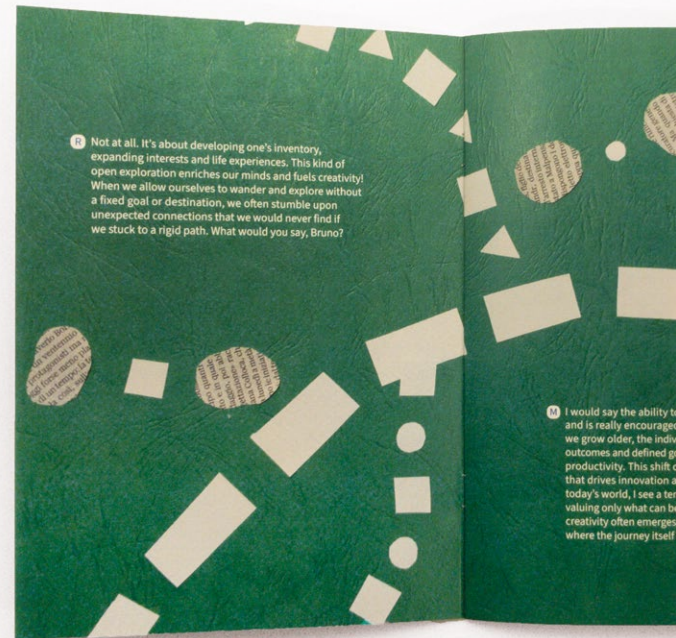
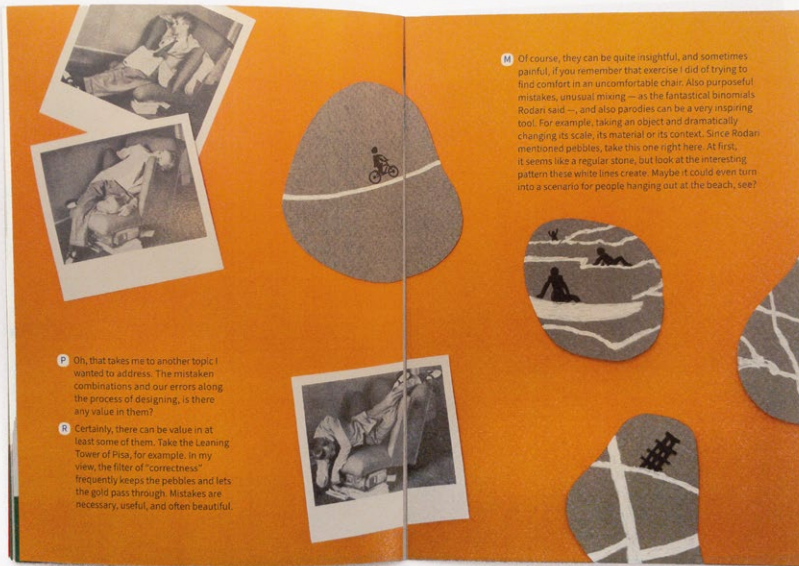


Figura 49. Livreto — Miolo:  
cenário do parque e personagens



Figura 50. Livroto —  
Miolo: ilustrações dos  
conceitos discutidos





**M** Yes, that's close to how I understand it. By accessing what we have in our memories, the faculties of fantasy, invention and creativity are able to think of new things — at least new to us at that moment — they can be unfeasible, practical, or possible to make in a global way. And then imagination makes it possible to visualise such thoughts, producing them into the external world.



**Figura 51.** Livreto  
— Miolo: página  
dupla central

**R** Hm. I would add that these connections don't just happen out of the blue. I mean, they can happen like that, but it requires exercising, very much like a muscle. We need to proactively train it. For example, with the fantastical binomials, you could introduce a factor of randomness into the process, but there needs to be some semantic distancing between the two terms, therefore, it takes me a hundred combinations to produce one truly interesting match. It is far from being an easy task.



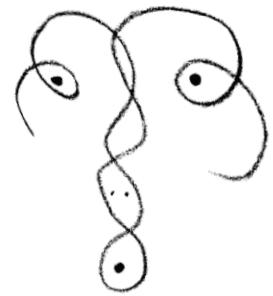


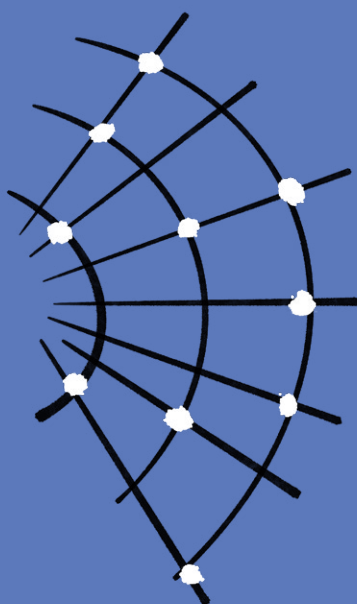
A última página apresenta uma breve biografia de cada autor e uma breve explicação do conceito do livreto. Além disso, há fotografias que ilustram algumas das abordagens mencionadas na conversa: Rodari durante um exercício criativo em sala de aula, a série “Seeking comfort in an uncomfortable chair” [Buscando conforto em uma cadeira desconfortável] de Munari para a Domus em 1944, e a oficina de Munari para criar e destruir uma grande árvore de papel (Fig. 52).

Figura 52. Livreto —  
Miolo: informações de  
apoio e créditos











# Considerações finais

Este estudo teve como objetivo principal explorar as ferramentas, os métodos e as técnicas relacionadas à fantasia e à criatividade discutidas por Bruno Munari e Gianni Rodari. Em segundo lugar, o objetivo era comparar essas proposições com paradigmas internacionais de design para obter percepções e esclarecer aspectos possivelmente exclusivos da prática de design italiana.

Vale mencionar que a Itália, especialmente Milão, ocupa uma posição central no cenário global do design, com instituições e eventos como a Triennale di Milano, o Compasso d'Oro da ADI, o Salone del Mobile e a Milan Fashion Week. Essa proeminência no circuito internacional apresenta um paradoxo quando se discute o design decolonial, considerando o contexto europeu da Itália. Isso ressalta a importância de defender vozes diversas, especialmente do Sul Global, que podem enriquecer e diversificar as metodologias e perspectivas do design. Reconhecendo que o paradigma do design internacional se baseia principalmente nas perspectivas anglo-saxônica e ocidental do Norte Global — marginalizando e suprimindo modelos de outros contextos e entendimentos de design —, a perspectiva italiana ainda oferece contribuições valiosas. Embora não seja possível discutir a colonização na Itália no sentido tradicional, há potencial para abordar o “colonialismo cultural”, conforme sugerido por Antonio Barrese. Portanto, este estudo contribui para destacar práticas distintas do design italiano que podem ser de interesse para os designers contemporâneos. Ao visualizar essas ferramentas e métodos sob uma nova perspectiva, eles podem ser recursos valiosos para lidar com as complexidades atuais e os crescentes desafios globais que enfrentamos hoje.

A pesquisa foi conduzida em quatro fases, sendo a primeira revisão de literatura de trabalhos selecionados dos dois autores italianos, além de uma breve revisão de kits de cartas selecionados e plataformas *online* relevantes. A segunda fase consistiu na adaptação de todo o material relevante do italiano para o inglês, na comparação entre as proposições de Munari e Rodari, bem como na comparação de ambos os autores com o paradigma de design global, como com os kits de cartas e os recursos disponíveis nas principais plataformas *online*. A terceira fase consistiu em aprofundar os entendimentos e percepções obtidos na fase anterior, na forma de três lições: 1) Exploração e curiosidade sem um fim; 2) Erros criativos e misturas inusitadas; e 3) Abandonar, desprender-se e desaparecer-se. A fase final envolveu a criação de um livreto para apresentar uma conversa fictícia entre os dois autores, Munari e Rodari, com base no formato de “entrevistas impossíveis”, mostrando de forma leve e divertida alguns dos *insights* obtidos neste estudo.

### Lição 1: Exploração e curiosidade sem um fim

Um tema recorrente no trabalho de ambos os autores é o conceito de métodos e ferramentas sem um fim (“*senza un fine*”), que se refere, propositalmente de forma ambígua, a algo tanto sem um objetivo específico quanto sem um fim. Essa ideia enfatiza a importância da exploração contínua e da curiosidade cultivada livremente, em vez de sempre ter um projeto predeterminado em mente.

Para colocar o tópico no contexto das abordagens de design, tomou-se por base a discussão de Jones em *Design Methods* (1992) sobre a “caixa de vidro” racional e a “caixa preta” intuitiva. Ele propõe uma terceira opção, o “ponto de vista de controle” híbrido, que vê o designer como um sistema autoorganizado capaz de equilibrar as abordagens racional e intuitiva conforme necessário. Essa terceira opção parece ser a que mais se alinha com a abordagem das explorações abertas, uma vez que há um elemento de racionalidade — escolhendo os tópicos de interesse, lugares para ir, coisas para fazer e assim por diante —, mas também um elemento de intuitividade e subjetividade — associado ao acesso à memória e à criação de conexões neuronais entre tópicos conhecidos, conforme exposto por Munari no diagrama esquemático do processo criativo (Fig. 14).

A promoção da exploração sem um fim é exemplificada por ferramentas como as “Projeções diretas” de Munari, o “Polinômio fantástico”, a “Hipótese fantástica” e as “Histórias abertas” de Rodari, a alegoria de Enzo Mari “Quale cultura/Which culture” (1997-1998), os *workshops* de Sobrevivência e de Construção do Global Tools (1973-1975) e também pela carta “Zen Walk” das Co-Creation Cards (Friis, 2015).

Em uma perspectiva mais contemporânea, há também uma camada de não conformidade e contracultura associada a essa abordagem: uma atividade que propositalmente não produz valor como meio de alcançar a liberdade emancipatória, conforme apresentado por Global Tools e discutido por Jonathan Crary no livro *24/7* (2014). Além disso, a abordagem também está associada à intrépida natureza aventureira e exploratória dos seres humanos, característica presente em toda a história da humanidade e muito relacionada ao propósito do design: uma maneira de persistir na busca pela vida e de se adaptar às mudanças.

## **Lição 2: Erros criativos e misturas inusitadas**

O segundo tópico recorrente foi relativo a agir ou a usar objetos de forma propositalmente não convencional, o que significa estar aberto a coisas fora do padrão e ao fracasso. Algumas ferramentas até sugerem cometer erros de propósito, geralmente inspirados pela sátira e pela paródia, como uma forma de descobrir novas possibilidades e estimular o pensamento criativo.

Para exemplificá-la, há a obra “Seeking comfort in an uncomfortable chair” (1944) de Munari, sua paródia “Seeking uncomfot in a comfortable chair” (2022) de Leone, as ferramentas de Munari “Criando monstros” e “Mudança de um único elemento”, “Salada de fábulas” e “Erro criativo” de Rodari, e o *workshop* Corpo do Global Tools (1973-1975), que explorou restrições peculiares e imobilização como um meio de “ergonomia reversa”. Há também diversos exemplos icônicos do design italiano de produto, como o exagero de escala em “Pratone” (1971) para a Gufram, e o tom lúdico e paródico da era pós-modernista do design italiano (entre as décadas de 1970 e 1980), com trabalhos do Studio Memphis e do Studio Alchimia.

No livro *Failed it!* (2016), Erik Kessels explora a capacidade de aceitar os erros, concentrando-se em seu valor estético e nas lições que eles proporcionam. Ele argumenta que os erros podem ser a chave para a produção de algo novo e empolgante se conseguirmos nos manter atentos diante do maravilhoso. Sobre esse último tópico, temos o exemplo das pedras típicas da Ligúria, que apresentam padrões interessantes com linhas brancas angulares. A princípio, poderiam passar despercebidas, mas Munari aproveita os traços peculiares como elementos de fundo, fazendo desenhos e intervenções para produzir diversos cenários.

Outros exemplos interessantes mais contemporâneos podem ser vistos nas tecnologias digitais, como a obra “Glitched Landscapes” (2013-2016) de Giselle Beiguelman, erros de impressão 3D e imagens geradas por IA, nas quais os algoritmos têm dificuldade para produzir imagens realistas de mãos e membros, muitas vezes gerando resultados surrealistas e fantásticos.

A disposição de aceitar o fracasso, de adotar uma perspectiva criativa em relação aos erros e de apreciar coincidências estranhas são habilidades que incentivam o pensamento não convencional e são formas alternativas de encontrar inspiração. Essa abordagem sugere aceitar a imperfeição e tentar encontrar beleza no inesperado. Ela vê o fracasso não como um retrocesso, mas como uma base para novos caminhos interessantes.

### Lição 3: Abandonar, desprender-se e desapegar-se

O terceiro tema recorrente dos autores italianos se refere à escolha voluntária de parar de desenvolver uma ideia ou até mesmo destruí-la. Munari explica que a prática de destruir algo e eventualmente refazê-lo permite a melhoria contínua e também evita a idealização do trabalho em si. Essa prática refuta o conceito de “criador genial” e se distancia da perspectiva egocêntrica, impulsionando o designer a adotar um desenvolvimento contínuo de suas ideias.

Para exemplificar essa abordagem, temos o *workshop* “Construindo uma árvore” e as “Projeções diretas”, de Munari, em ambos o resultado final é desfeito ou destruído em um processo lúdico e prazeroso. Também há as “Histórias abertas”, de Rodari, as cartas “Let Go” e “Rip”, das *Co-Creation*

*Cards* (Friis, 2015), e a iniciativa Global Tools como um todo, dada a sua natureza antiinstitucional intrínseca e a recusa em se desenvolver além do escopo do esboço. Kessels (2016) sugere que se tente criar algo virtualmente perfeito e, quando achar que obteve êxito, deixá-lo de lado e exercitar o desapego total: quebre-o, destrua-o, deixe-o cair, termine-o com os olhos vendados ou até mesmo deixe que outra pessoa que não tenha nada a ver com o projeto dê os toques finais. Para essa abordagem, a pesquisa toma como base exemplos do campo artístico, como “Paradox of Praxis 1 (Sometimes Making Something Leads to Nothing)” (1977), de Francis Alÿs, “Love is in the Bin” (2018), de Banksy, a instalação “Hase / Rabbit / Coniglio”, de Gelitin (2005), além de várias outras instalações do Burning Man, nos Estados Unidos.

Em um pequeno desvio do tópico principal, a relação entre design e efemeridade — a passagem do tempo — também foi discutida. Em termos práticos, isso se refere à pergunta: “Quanto tempo um produto deve durar?”. Seria razoável que um produto fosse destruído ou desaparecesse em algum momento de seu ciclo de vida? Para responder a essa pergunta, a pesquisa forneceu uma visão geral das práticas sustentáveis praticadas atualmente, tais como: produtos ou peças projetados para longevidade, ênfase na desmontagem para reutilização de peças, uso de materiais reciclados ou biodegradáveis e embalagens consumíveis. A performance de Maarten Baas, “Real Time — Sweepers Clock” (2009), reflete sobre a passagem implacável do tempo, nossa relação com o trabalho e os resíduos intermináveis que são movidos em círculos.

A abordagem de desapegar e deixar ir é uma maneira poderosa de os designers se distanciarem da produção egocêntrica, concentrando-se no processo em si e não no resultado final. Ela incentiva a não se contentar com o primeiro resultado, mas a explorar continuamente ideias diferentes. Além disso, a relação entre o design e a efemeridade é fundamental quando se abordam questões contemporâneas de consumo excessivo e produção de resíduos. Tais questões podem ser abordadas a partir de várias perspectivas, e ainda há muito a ser feito nessa área.

### **Livreto “Munari & Rodari: um diálogo fantástico”**

Embora Munari e Rodari tenham vivido na Itália na mesma época e colaborado em muitos livros, há pouca documentação de trocas diretas



entre eles. Sua comunicação parece ter sido mediada principalmente por Einaudi, o editor de suas publicações colaborativas, conforme observado por Maurizio Corraini em *Munari per Rodari* (2020) e por Vanessa Roghi em *Lezioni di fantastica* (2020).

Devido à falta de registros de encontros presenciais, a ideia foi criar um resultado visual que retratasse um diálogo entre os dois autores, envolvidos em uma conversa para discutir brevemente conceitos relacionados à fantasia e à criatividade. O projeto se inspirou nos “Prelúdios imaginários” (1992) de John C. Jones e nas “Entrevistas imaginárias” (2010) de Gabriele Devecchi, usando esses formatos para criar um diálogo entre Munari e Rodari mediado pela personagem Produtividade.

A fase de desenvolvimento consistiu na criação do conteúdo, com a formulação de um roteiro da conversa e o foco nos tópicos discutidos nas três lições. Para se familiarizar com os estilos de conversação de Munari e Rodari, a pesquisa incluiu uma imersão em referências audiovisuais e visitas a locais importantes, como o Spazio Munari e o Museu Rodari, que influenciaram na ideação do livreto.

Quanto aos aspectos tangíveis, o formato escolhido foi um *sedicesimo*, ou seja, um caderno de 16 páginas, em formato 17 × 23 cm, por sua simplicidade e uso otimizado do material, bem como por influência da série existente “Un sedicesimo”, publicada pela Corraini desde 2007. Na série, cada volume é confiado a um profissional criativo diferente, que pode explorar e aplicar recursos que reflitam sua expressão artística individual. Essa flexibilidade se alinha com o objetivo do projeto de evocar uma experiência tátil, um conceito amplamente explorado nos livros de Munari.

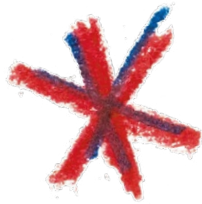
Em resumo, o tom coloquial, a extensão concisa e as ilustrações com aspecto tátil do livreto tornam os tópicos acessíveis a um público amplo, podendo ser uma fonte de inspiração para designers e não designers.

### Reflexões e considerações gerais

O processo de desenvolvimento deste trabalho foi uma longa jornada de autorreferência, porque enfrentei desafios muito semelhantes aos discutidos por Munari e Rodari. Assim como eles incentivaram a adoção da criatividade e o abandono de resultados fixos, encontrei e trabalhei com

questões semelhantes no desenvolvimento da pesquisa. Esse processo reflexivo não só esclareceu como as proposições deles são perspicazes, mas também mostrou como suas ideias podem ser aplicadas na prática para superar obstáculos e estimular a criatividade. Outro curioso paralelo pode ser traçado entre a discussão dos autores sobre a destruição dos resultados finais e o processo de criação das colagens visuais para o livreto: para minimizar o uso de recursos e manter a flexibilidade, nenhum dos elementos da colagem foi fixado permanentemente em uma base; foram montados, fotografados e imediatamente desmontados para a próxima iteração — uma prática que espelhava os princípios que estavam sendo examinados.

Os livros citados — *Fantasia* (1977) e *Da cosa nasce cosa* (1981), de Munari, e *Grammatica della Fantasia* (1973), de Rodari — datam da década de 1970, abrangendo uma visão de mundo diferente da atual. Apesar da lacuna temporal e dos desafios em constante evolução, as metodologias e ferramentas discutidas por Munari e Rodari continuam sendo relevantes. Como figuras de renome internacional em suas áreas, eles oferecem um vislumbre de inúmeras possibilidades pouco exploradas para que se possa descobrir técnicas e abordagens de designers e pensadores criativos, muitas vezes ignoradas na mídia convencional. Considerando a perspicácia das ferramentas de Munari e Rodari, deixo um convite para que estudos futuros explorem ferramentas, métodos e técnicas sugeridos por outros autores, tanto italianos quanto de outros contextos menos proeminentes. A adoção de abordagens diversas pode gerar propostas e perspectivas ainda mais instigantes sobre como fazer design, enriquecendo e ampliando nossa compreensão dos processos criativos.



## Referências bibliográficas

### ARTIGOS, TESES E TEXTOS ACADÊMICOS

ABDULLA, Danah; ANSARI, Ahmed; CANLI, Ece; KESHAVARZ, Mahmoud; KIEM, Matthew; OLIVEIRA, Pedro; PRADO, Luiza; SCHULTZ, Tristan. A manifesto for decolonising design. **Journal of Futures Studies**, mar. 2019, 23(3): 129-132.

AURICCHIO, Valentina. Fantasia and analogical thinking: a specific reflection on teaching the essence of the Creative Leap. **Cumulus Conference Proceedings Roma 2021**, v. 2, 2021, p. 4562-4572.

AURICCHIO, Valentina; GÖRANSDOTTER, Maria. Mapping Design Methods: a reflection on design histories for contemporary design practices. **AIS Design Journal**, Storia e Ricerca, (8), n. 15, 2021, p. 132-146.

BERTOLDI, Cristiane Aun; HANSS, Daniela Kutschat; GOLDCHMIT, Sara. Evaluation of a teaching-learning experience of project through a workshop on design methods organized for undergraduate students from two design faculties as part of an international collaboration. **EDULEARN16 Proceedings**, (8), 2016, p. 122-132.

MCNABOLA, Ailbhe. The UK Design Council: putting a value on design. **Design Management Review**, v. 24(4), dez. 2013.

MOINHO, Mayara Menezes do; BERTOLDI, Cristiane Aun. **Estudo comparativo de métodos, ferramentas e técnicas para desenvolvimento criativo em design com base em propostas dos kits de cartas Co-Creation Cards da Design Skolen Kolding e IDEO Method Cards da Universidade de Stanford e obras de referência**. Relatório final de pesquisa de Iniciação Científica — FAUUSP, São Paulo, 2018.

PIVETTI, Michaela. **A fantasia, o design e a literatura para a infância**: fundamentos para uma gramática contemporânea da fantasia nos livros ilustrados. Tese de Doutorado — FAUUSP, São Paulo, 2018.

ROY, Robin; WARREN, James. “Card-based tools for creative and systematic design”. In: STORNI *et al.* (Ed.). Design as a catalyst for change. **DRS International Conference 2018**, jun. 2018, p. 25-28.

CARLSSON, Simon, MALLALIEU, Adam, ALMEFELT, Lars, MALMQVIST, Johan. “Design for Longevity — A Framework to Support the Designing of a Product’s Optimal Lifetime”. **Proceedings of the International Conference on Engineering Design** (ICED21), Gothenburg, Sweden, 16-20 ago. 2021.

### LIVROS

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blücher, 2011.

BORGONUOVO, Valerio; FRANCESCHINI, Silvia. **Global Tools**: 1973-1975. Karaköy: SALT, 2015.

CORRAINI, Maurizio. **Munari per Rodari**: segni sghembi, sghiribizzi, macchie, colori e scarabocchi. Mantova: Corraini, 2020.

CRARY, Jonathan. **24/7**: capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

D’AVOSSA, Antonio; PICCHI, Francesca. **Enzo Mari, il lavoro al centro**. Milano: Electa, 1999.

ESCOBAR, Arturo. **Designs for the pluriverse**: radical interdependence, autonomy, and the making of worlds. Duke University Press, 2018.

FACCIN, Francesco. **Zattere**: allegorie di progetto. Mantova: Corraini, 2024.

JONES, John Christopher. **Design Methods**. 2 ed. New Jersey: John Wiley & Sons, 1992.

KESSELS, Erik. **Failed it!**. New York: Phaidon, 2016.

MARGOLIN, Victor. **World History of Design**: prehistoric times to World War I. London/New York: Bloomsbury, 2015.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**. Milan: Laterza, 1977.

MUNARI, Bruno. **Da cosa nasce cosa**: appunti per una metodologia progettuale. 22 ed. Bari: Laterza, 2017.

PAPANEK, Victor. **Design for the Real World**: human ecology and social change. New York: Pantheon Books/Toronto: Bantam Books, 1973.

RODARI, Gianni. **Grammatica della fantasia**. Turin: Einaudi, 1973.

ROGHI, Vanessa. **Lezioni di Fantastica**: storia di Gianni Rodari. Bari: Laterza, 2020.

## TOOLKITS

FRIIS, Silje Alberthe Kamille. **Co-Creation Cards**. København: U Press, 2015.

IDEO. **IDEO Method Cards**: 51 ways to inspire design. Palo Alto: IDEO, 2003.

## RECURSOS ONLINE

BAAS, Maarten. **Real Time, Sweepers clock**. [s.d.]. Disponível em: [maartenbaas.com/products/real-time-sweepers-clock](https://maartenbaas.com/products/real-time-sweepers-clock). Acesso em: 16 abr. 2024.

BARRESE, Antonio. Che cos'è e cosa è stata l'Arte Cinetica (e il caso del Museo Novecento di Milano). **Artribune**, 16 maio 2024. Disponível em: [www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2024/05/cinetica-museo-novecento-milano/](https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2024/05/cinetica-museo-novecento-milano/). Acesso em: 6 jun. 2024.

BEIGUELMAN, Giselle. **Glitched Landscapes — About**. 2013. Disponível em: <https://www.desvirtual.com/glitch/about.html>. Acesso em: 6 abr. 2024.

BORIOLI, Gisella. “Il design dissacrante di Maarten Baas”. **Superstudio Magazine**, 8 jan. 2021. Disponível em: [www.at-superstudiomagazine.com/it/ildesigndissacrantedimaartenbaas](https://www.at-superstudiomagazine.com/it/ildesigndissacrantedimaartenbaas). Acesso em: 12 abr. 2024.

BRITTAİN, Blake. “AI-generated art cannot receive copyrights, US court says”. **Reuters**, Intellectual Property — Litigation, 21 ago. 2023. Disponível em: [www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/](https://www.reuters.com/legal/ai-generated-art-cannot-receive-copyrights-us-court-says-2023-08-21/). Acesso em: 10 out. 2023.

CALDERA, Tommaso. “Seeking Uncomfort in a Comfortable Chair”. **C41 Magazine**, Design, 7 June. 2022. Disponível em: [www.c41magazine.com/seeking-uncomfort-in-a-comfortable-chair/](https://www.c41magazine.com/seeking-uncomfort-in-a-comfortable-chair/). Acesso em: 12 out. 2023.

DDC. **The History of DDC — Danish Design Center**. jan. 2024. Disponível em: <https://ddc.dk/the-history-of-the-danish-design-center/>. Acesso em: 23 jan. 2024.

DESIGN COUNCIL. **History of the Double Diamond**. [s.d.]. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/history-of-the-double-diamond/>. Acesso em: 11 jan. 2024.

DESIGN COUNCIL. **The Double Diamond**. 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>. Acesso em: 11 jan. 2024.

DESIGN COUNCIL. **Systemic Design Framework**. 2021. Disponível em: [www.designcouncil.org.uk/our-resources/systemic-design-framework/](https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/systemic-design-framework/). Acesso em: 12 jan. 2024.

DESIGN COUNCIL. **How to: Design for Planet**. jun. 2023. Disponível em: <https://medium.com/design-council/how-to-design-for-planet-ec9368c0baf6>. Acesso em: 12 jan. 2024.

DESIGN COUNCIL. **Our mission**. 2024. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-mission/>. Acesso em: 8 jan. 2024.

DESIGN JUSTICE. **Design Justice Network Principles**. 2018. Disponível em: <https://designjustice.org/read-the-principles>. Acesso em: 23 jan. 2024.

DESIGN JUSTICE. **Our history**. 2021. Available at: <https://designjustice.org/djnhistory>. Access on 23 jan. 2024.

DESIGN KIT. **Methods**. [s.d.]. Disponível em: <http://www.designkit.org/methods.html>. Access on 20 jan. 2024.

DESIGN PRINCIPLES. **Design Principles**: an open source collection of Design Principles and methods. [s.d.]. Disponível em: <https://principles.design/>. Acesso em: 22 jan. 2024.

DREW, Cat. **Developing our new Systemic Design Framework**. abr. 2021. Disponível em: <https://medium.com/design-council/developing-our-new-systemic-design-framework-e0f74fe118f7>. Acesso em: 12 jan. 2024.

DOMUS. **Bruno Munari**. 14 abr. 2020. 2020a. Disponível em: [www.domusweb.it/it/progettisti/bruno-munari.html](https://www.domusweb.it/it/progettisti/bruno-munari.html). Acesso em: 5 out. 2023.

DOMUS. **Memphis Design**: opere e protagonisti del gruppo Memphis Milano. 2 ago. 2020. 2020b. Disponível em: <https://www.domusweb.it/it/movimenti/memphis.html>. Acesso em: 1 abr. 2024.

EDWARDS, Jonathan. Banksy tried to destroy his art after it sold for \$1.4 million — The shredded version just went for \$25.4 million. **The Washington Post**, 15 out. 2021. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/nation/2021/10/15/shredded-banksy-painting/>. Acesso em: 10 jun. 2024.

HEIKKILÄ, Melissa. “This new data poisoning tool lets artists fight back against generative AI”. **MIT Technology Review**, Artificial Intelligence, 23 out. 2023. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2023/10/23/1082189/data-poisoning-artists-fight-generative-ai/>. Acesso em: 30 out. 2023.

HUI, Evi K. **Designing from the Car**: why context matters. Uber Design, abr. 2017. Disponível em: [medium.com/uber-design/designing-from-the-car-why-context-matters-a5e03fa2b744](https://medium.com/uber-design/designing-from-the-car-why-context-matters-a5e03fa2b744). Acesso em: 22 jan. 2024.

IDEO. **About us**. 2023. Disponível em: [www.ideo.com/about](https://www.ideo.com/about). Acesso em: 24 jan. 2023.

IDEO DESIGN THINKING. **History**. [s.d.]. Disponível em: [designthinking.ideo.com/history](https://designthinking.ideo.com/history). Acesso em: 24 jan. 2024.

LOHMANN, Birgit. Enzo Mari opens the exhibition L'arte del design at GAM Turin, video from 2008. **Designboom**, 29 nov. 2019. Disponível em: [www.designboom.com/design/enzo-mari-unreleased-video-2008-11-29-2019/](https://www.designboom.com/design/enzo-mari-unreleased-video-2008-11-29-2019/). Acesso em: 8 jun. 2024.

MEMPHIS. **Carlton**. 2024. Disponível em: [memphis.it/it/prodotti/carlton/](https://memphis.it/it/prodotti/carlton/). Acesso em: 24 mar. 2024.

MEMPHIS. **First**. 2024. Disponível em: [memphis.it/it/prodotti/first/](https://memphis.it/it/prodotti/first/). Acesso em: 24 mar. 2024.

MEMPHIS. **Hollywood**. 2024. Disponível em: [memphis.it/it/prodotti/hollywood/](https://memphis.it/it/prodotti/hollywood/). Acesso em: 24 mar. 2024.

MUNARI, Bruno. Che cos'è un abitacolo. **Domus**, n. 496, mar. 1971. Acesso em: 16 dez. 2023.

MUSEI DI GENOVA. **Bruno Munari "Macchina inutile", 1945-1980**. [s.d.]. Disponível em: [www.museidigenova.it/it/macchina-inutile](https://www.museidigenova.it/it/macchina-inutile). Acesso em: 14 out. 2023.

SERVICE DESIGN TOOLS. **About**. 2020. Disponível em: <https://servicedesigntools.org/about>. Acesso em: 16 jan. 2024.

TREVI, Emanuele. Gianni Rodari. **Treccani**, Enciclopedia Italiana, appendice V, 1994. Disponível em: [www.treccani.it/enciclopedia/gianni-rodari\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/gianni-rodari_(Enciclopedia-Italiana)/). Acesso em: 16 out. 2023.

UBER DESIGN. **Uber Design Principles**. 2017. Disponível em: [principles.design/examples/uber-design-principles](https://principles.design/examples/uber-design-principles). Acesso em: 22 jan. 2024.

## VÍDEOS

ALYS, Francis. **Paradox of Praxis 1 (Sometimes making something leads to nothing)**. Mexico City, Mexico, 1997. 5'00". 1977. Disponível em: [francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/](https://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/). Acesso em: 20 abr. 2024.

EMIEL van Haandel. **MAARTEN BAAS — Sweeper's Clock in real time**. YouTube, 6 fev. 2020. 10'15". 2009. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=0eBVFLlKO80](https://www.youtube.com/watch?v=0eBVFLlKO80). Acesso em: 16 abr. 2024.

EUGENIO Guglielmi. **Incontro con Bruno Munari**. YouTube, 3 fev. 2018. 18'41". 1991. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=zzvg0IlvQMQ](https://www.youtube.com/watch?v=zzvg0IlvQMQ). Acesso em: 27 maio 2024.

LABORATORIO Beba Restelli. **Bruno Munari: nel suo studio e al Laboratorio di Beba Restelli**. YouTube, 24 fev. 2017. 8'40". [s.d.]. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=MKvh1mAcljw](https://www.youtube.com/watch?v=MKvh1mAcljw). Acesso em: 26 maio 2024.

L'ALTRAVISTA. **VIDIKON Bruno Munari: dalla Galleria Arte Struktura Milano**. YouTube, 30 set. 2016. 7'12". [s.d.]. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=JVAtHNucNnQ](https://www.youtube.com/watch?v=JVAtHNucNnQ). Acesso em: 26 maio 2024.

LUCA Zaffarano. **Bruno Munari, Venezia 1992, Fantasia**. YouTube, 13 nov. 2007. 8'32". 1992. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=yZqE8h3hPPk](https://www.youtube.com/watch?v=yZqE8h3hPPk). Acesso em: 26 maio 2024.

LUCA Zaffarano. **Bruno Munari, Venezia 1992, Strutture armoniche**. YouTube, 13 nov. 2007. 5'22". 1992. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=HzmTrlrzqqc](https://www.youtube.com/watch?v=HzmTrlrzqqc). Acesso em: 26 maio 2024.

METAMORPHOSI Editrice. **Bruno Munari a Cantù**. YouTube, 6 mar. 2020. 17'10". 1995. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=7UyQm9nvmOU](https://www.youtube.com/watch?v=7UyQm9nvmOU). Acesso em: 26 maio 2024.

MUSEO Rodari. **C'era una volta Rodari: Fiabe per crescere**. 1971.

MUSEO Rodari. **C'era una volta Rodari: A scuola con Gianni Rodari**. 1975. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=QuRV4cApwXs](https://www.youtube.com/watch?v=QuRV4cApwXs). Acesso em: 27 maio 2024.

MUSEO Rodari. **I bambini intervistano Gianni Rodari — Top RSI — Paul Lehner**. 1979. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=7kIBrvDlpIU](https://www.youtube.com/watch?v=7kIBrvDlpIU). Acesso em: 27 maio 2024.

PAOLO Gallese. **Gianni Rodari**. YouTube, 10 mar. 2011. 3'09". 1975. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=kXKxANC3oZs](https://www.youtube.com/watch?v=kXKxANC3oZs). Acesso em: 28 maio 2024.

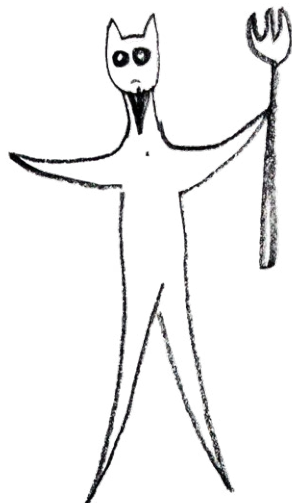
RADIOTELEVISIONE Svizzera. **Gianni Rodari e la necessità della fiaba (1976) | Pagine aperte | RSI ARCHIVI**. YouTube, 27 out. 2023. 1'35". 1976. Disponível em: [www.youtube.com/watch?v=aczmKY6rMMI](https://www.youtube.com/watch?v=aczmKY6rMMI). Acesso em: 28 maio 2024.



Trabalho realizado no programa de Duplo Diploma em convênio com o Politecnico di Milano, para obtenção da *Laurea Magistrale em Integrated Product Design* em 16 de julho de 2024. Versão em inglês disponível em:

[www.politesi.polimi.it/handle/10589/223649](http://www.politesi.polimi.it/handle/10589/223649)





POLITECNICO  
MILANO 1863

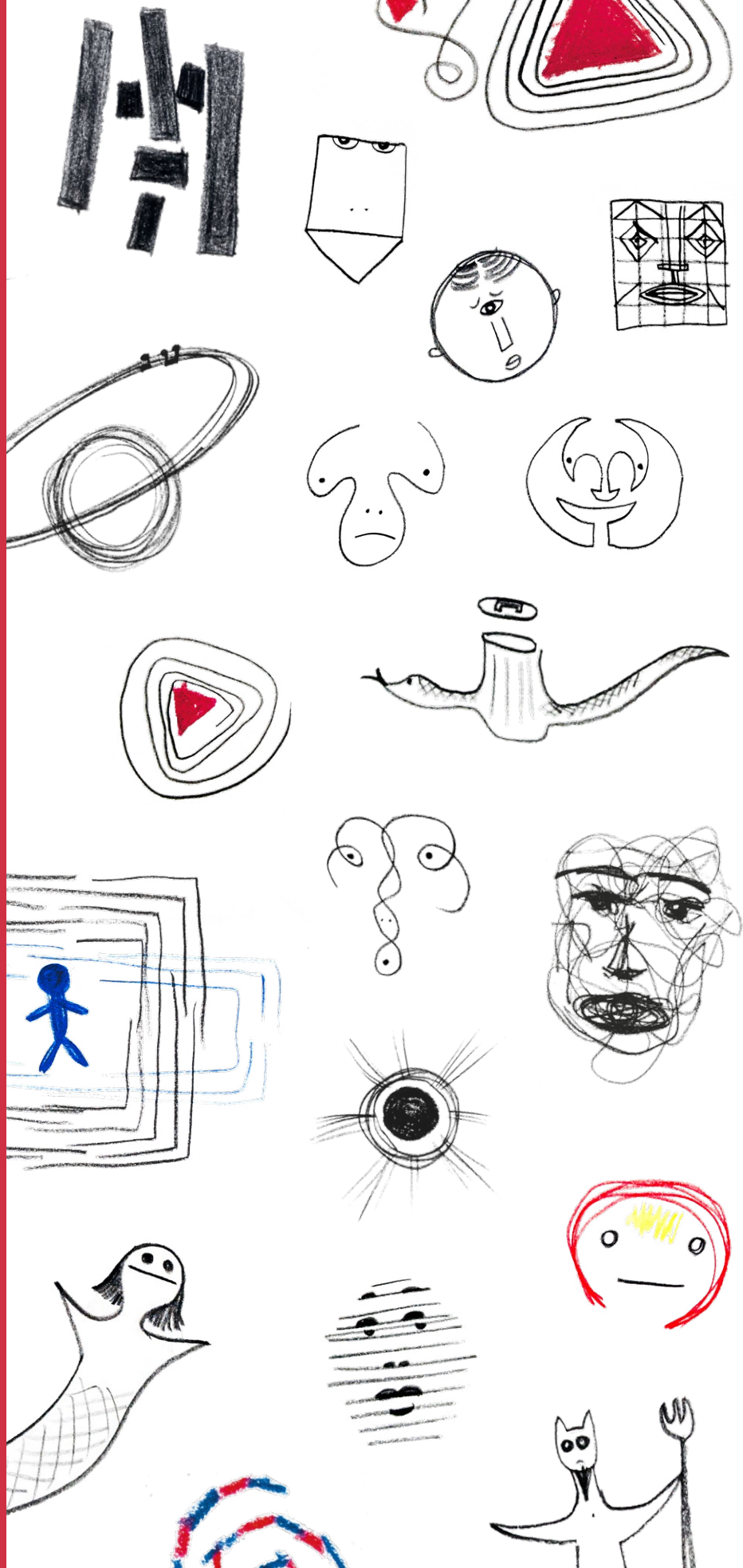


FAUUSP

Todos os rabiscos (*doodles*) são versões recriadas das obras originais de Bruno Munari apresentados em *Munari per Rodari* (Corraini, 2020).







USP



FAU USP

# Munari & Rodari

Um diálogo fantástico



# Munari & Rodari

Um diálogo  
fantástico





**Produtividade** Bom dia, Sr. Munari e Sr. Rodari, eu sou Produtividade. É uma honra ter o prazer de falar com vocês dois. Peço desculpas pelo atraso. Entendo que esta também é a primeira vez que vocês se encontram pessoalmente?

**Rodari** Bom dia! Sim, de fato, é um grande prazer conhecê-lo também, Sr. Munari.

**Munari** Olá, prazer em conhecê-los. Pois é, Rodari, não posso acreditar que levamos todo esse tempo para nos conhecer! E, por favor, façam-me um favor, vocês dois, parem com o “senhor”, não há necessidade de tais formalidades.









**P** Bom, não quero tomar muito tempo de vocês. Se não se importarem, podemos ir direto ao assunto. Para começar, tenho certa dificuldade em entender o conceito da abordagem sem um fim, ou “*senza un fine*”. Não há um objetivo claro a ser alcançado com essas atividades. Ficar vagando como se tivéssemos todo o tempo do mundo... Não seria apenas um desperdício de tempo valioso?






**R** De forma alguma. Trata-se de desenvolver o próprio repertório, expandir interesses e experiências de vida. Esse tipo de exploração aberta enriquece nossa mente e alimenta a criatividade! Quando nos permitimos vagar e explorar sem um objetivo ou destino fixo, muitas vezes nos deparamos com conexões inesperadas que nunca encontraríamos se seguissemos um caminho rígido. O que você acha, Bruno?





**M** Eu diria que a capacidade de explorar livremente vem naturalmente e é realmente incentivada durante a infância. Entretanto, à medida que envelhecemos, o indivíduo é orientado para resultados mensuráveis e metas definidas, o que poderíamos chamar de produtividade quantificável. Essa mudança pode acabar por reprimir a própria criatividade que impulsiona a inovação e o entendimento mais profundo. No mundo atual, vejo uma tendência de mercantilizar a criatividade, valorizando apenas o que pode ser quantificado ou monetizado. No entanto, a verdadeira criatividade geralmente surge da exploração não estruturada, em que a própria jornada se torna a recompensa.

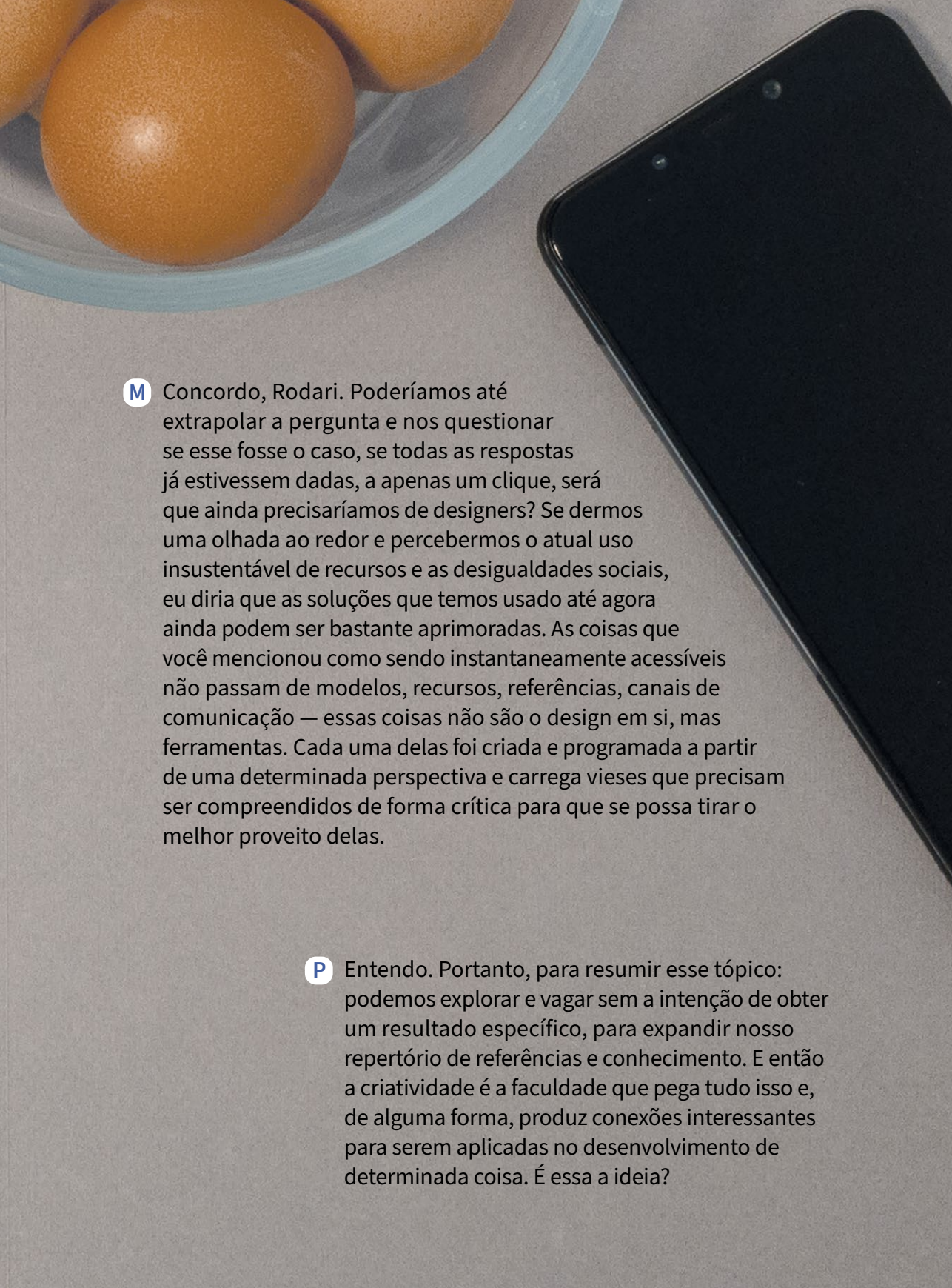




**P** De fato, hoje em dia é comum encontrar empresas aplicando indiscriminadamente “*sprints*” e “estruturas ágeis”, independentemente da tipologia ou dos requisitos do projeto... A prioridade é produzir resultados, e a qualidade desses resultados parece ser uma questão secundária. Mas estou divergindo. Voltando à pergunta, você diria que, no contexto atual, o designer ainda precisaria desenvolver um repertório, mesmo tendo acesso instantâneo a praticamente tudo por meio de nossos *smartphones*?

**R** Para responder a isso, talvez uma metáfora. Se pegarmos farinha, ovos, açúcar e fermento em pó... podemos chamar isso de bolo? Veja bem, você pode ter os ingredientes, mas, se não estiver familiarizado com eles e não souber como usá-los, eles provavelmente não servirão para nada. Você poderia dizer “Ah, mas eu posso procurar uma receita na internet!”, e tenho certeza de que isso funcionaria para um bolo. Mas se você estiver desenvolvendo algo que exija um grau de novidade e complexidade, o ideal é não encontrá-lo pronto em outro lugar, caso contrário, qual seria o propósito?



A bowl of oranges is in the top left corner, and a black smartphone is in the top right corner, both partially visible. The background is a light gray surface.

**M** Concordo, Rodari. Poderíamos até extrapolar a pergunta e nos questionar se esse fosse o caso, se todas as respostas já estivessem dadas, a apenas um clique, será que ainda precisaríamos de designers? Se dermos uma olhada ao redor e percebermos o atual uso insustentável de recursos e as desigualdades sociais, eu diria que as soluções que temos usado até agora ainda podem ser bastante aprimoradas. As coisas que você mencionou como sendo instantaneamente acessíveis não passam de modelos, recursos, referências, canais de comunicação — essas coisas não são o design em si, mas ferramentas. Cada uma delas foi criada e programada a partir de uma determinada perspectiva e carrega vieses que precisam ser compreendidos de forma crítica para que se possa tirar o melhor proveito delas.

**P** Entendo. Portanto, para resumir esse tópico: podemos explorar e vagar sem a intenção de obter um resultado específico, para expandir nosso repertório de referências e conhecimento. E então a criatividade é a faculdade que pega tudo isso e, de alguma forma, produz conexões interessantes para serem aplicadas no desenvolvimento de determinada coisa. É essa a ideia?

**M** Sim, é mais ou menos assim que eu entendo. Ao acessar o que temos em nossas **memórias**, as faculdades da **fantasia**, da **invenção** e da **criatividade** são capazes de pensar em coisas novas — ao menos novas para nós naquele momento —, que podem ser inviáveis, práticas ou possíveis de serem feitas de forma global. E depois, a **imaginação** possibilita a visualização desses pensamentos, produzindo-os para o mundo externo.





**R** Hm. Eu acrescentaria que essas conexões não acontecem repentinamente. Quero dizer, elas até podem acontecer assim, mas requerem exercícios, como um músculo. Precisamos treiná-lo proativamente. Por exemplo, com os binômios fantásticos combinamos dois elementos para gerar algo novo. A escolha dos elementos pode ser aleatória, mas é preciso que haja um distanciamento semântico entre os dois termos. Portanto, são necessárias centenas de combinações para produzir uma correspondência realmente interessante. Está longe de ser uma tarefa fácil.





- P** Ah, isso me leva a outro tópico que eu gostaria de abordar. As combinações equivocadas e os erros ao longo do processo de projeto têm algum valor?
- R** Certamente, pode haver valor em pelo menos alguns deles. Veja a Torre de Pisa, por exemplo. Em minha opinião, o filtro da “correteza” frequentemente guarda os pedregulhos e deixa passar o ouro. Os erros são necessários, úteis e, muitas vezes, belos.



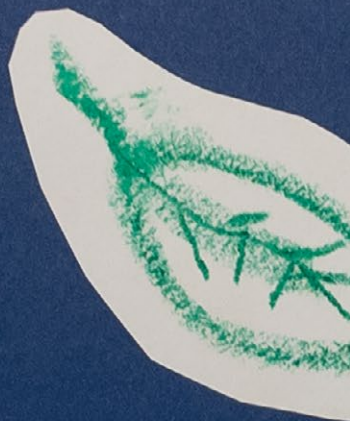


**M** É claro, podem ser bastante inspiradores e, às vezes, até dolorosos, se você se recorda do exercício que fiz de tentar encontrar conforto em uma cadeira desconfortável. Além disso, erros propositais, misturas inusitadas — como no caso dos binômios fantásticos mencionados por Rodari — e também as paródias podem ser uma ferramenta muito inspiradora. Por exemplo, pegar um objeto e mudar radicalmente sua escala, seu material ou seu contexto. Já que Rodari mencionou pedras, veja este aqui. A princípio, parece uma pedra comum, mas veja o padrão interessante que essas linhas brancas criam. Talvez ela possa até se transformar em um cenário com pessoas se divertindo na praia, está vendo?






**P** De fato! A capacidade de aceitar o fracasso é algo que tenho dificuldade em fazer. Normalmente, eu tentaria consertar o erro imediatamente e fingir que ele não aconteceu. Ah, ou pior ainda, às vezes acabo insistindo nesse erro ou nessa ideia problemática, só porque já gastei tanto tempo com ela que não quero desistir e começar de novo. O que diriam sobre isso?







**M** Há um ditado japonês que diz: “A perfeição é bela, mas tola, é preciso entendê-la, usá-la, mas quebrá-la”. De fato, em algumas ocasiões, sou a favor da destruição total do resultado! Sabe, não é o resultado que importa. Isso seria um exercício egocêntrico de idolatria. O que mais importa é o procedimento, o processo que ocorreu. Veja, por exemplo, os *workshops* que realizei em algumas escolas. Os alunos e eu construíamos uma grande árvore no chão, usando retalhos de papel. Eu os incentivava a se esforçar para criar complementos, como frutas, folhas, animais e o que quisessem. No final, todos ajudavam a levantar a árvore do chão e ela se despedaçava, haha! As crianças pareciam se divertir muito.



**R** Haha, também tenho um exemplo semelhante. No meu caso, frequentemente crio histórias improvisadas com as crianças. Começamos com um determinado tópico em mente, mas, na maioria das vezes, a conversa nos leva a assuntos completamente inesperados. Às vezes, elas se esquecem completamente da história! Quando isso acontece, acho importante deixar a conversa fluir para onde elas quiserem. O mais importante é que tenham a oportunidade de se comunicar, se expressar plenamente e de desenvolver suas ideias de forma orgânica.







**M** Por falar nisso... Produtividade, se puder nos dar licença. Parece que essas pessoas acabaram de ver um pequeno macaco naquela árvore, que surpresa! Rodari, você me acompanharia para dar uma olhada mais de perto?

**R** Com certeza, Bruno, vamos lá ver!

**Bruno Munari** (1907-1998) foi um designer italiano, conhecido por seu trabalho polivalente em design gráfico e de produto, arte, escultura, literatura e educação. Publicou muitos livros notáveis, incluindo *Arte come mestiere* (1966), *Fantasia* (1977) e *Da cosa nasce cosa* (1981). Muitas vezes descrito como um “artista total”, ele enfatizava simplicidade, funcionalidade e criatividade.

**Gianni Rodari** (1920-1980) foi um escritor, jornalista e pedagogo italiano. Conhecido por suas histórias infantis, ele redefiniu as fábulas tradicionais com personagens surreais e a vida cotidiana. Entre suas obras

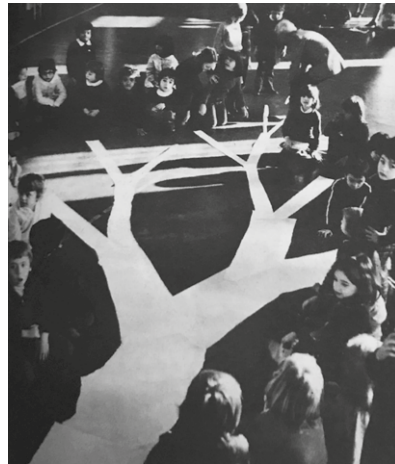
de destaque estão *Il romanzo di Cipollino* (1951), *Favole al telefono* (1962) e *Grammatica della Fantasia* (1973). Ele recebeu o Prêmio Hans Christian Andersen em 1970.

Apesar de Munari e Rodari terem vivido na Itália na mesma época e colaborado em muitos livros, não há documentação sobre trocas diretas entre eles. Dessa forma, este livreto se propõe a simular um diálogo hipotético entre os dois autores, permitindo que se encontrem pessoalmente e compartilhem seus pensamentos sobre conceitos relacionados à fantasia e ao processo criativo.

Gianni Rodari em sala de aula durante um exercício criativo com os alunos (Fonte: Filastrocche.it)



“Seeking comfort in an uncomfortable chair”, de Munari para a Domus em 1944 (Fonte: Caldera, 2022)



Munari e crianças construindo e destruindo uma árvore de papel (Fonte: Munari, 1977)





POLITECNICO  
MILANO 1863



FAUUSP

Universidade de São Paulo  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design  
Trabalho de Conclusão de Curso II

Este livreto faz parte do trabalho “**Lições de Design por Munari e Rodari**: práticas italianas para estimular o pensamento criativo sob a perspectiva da Fantasia”

© 2024 Mayara Menezes do Moinho  
Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Aun Bertoldi  
Coorientadora: Profa. Dra. Valentina Auricchio

