



## Design autoral na reutilização de embalagens

*Authorship in design in reuse of packagings*

### Resumo

Existem inúmeros discursos sobre autoria no design. Este artigo enfoca tais discussões; logo, estabelece um rumo. Trata a questão ambiental ao refletir sobre um novo uso às embalagens destinadas ao lixo ao mesmo tempo em que estimula o empreendedorismo no design autoral.

**Palavras Chave:** design autoral; embalagens; responsabilidade social.

### Abstract

*There are numerous speeches about authorship in design. This article focuses on such discussions, so, establishes a turn. It discuss about the environmental matter reflecting about a new use for packagings intended to trash, at the same time, encourages entrepreneurship in authorship in design.*

**Keywords:** *authorship in design; packagings; social responsibility.*

## Considerações iniciais: Autoria em design

A questão de autoria no campo do design passou a ser bastante discutida a partir da segunda metade do século XX e se prossegue nos dias atuais. Talvez o início de tudo tenha acontecido com um significativo debate sobre autoria na escritura a partir da instauração do artigo “A morte do autor”, de Barthes, e do livro “O que é um autor?”, de Foucault (WEYMAR, 2010), os quais permitem considerar o autor como instaurador de práticas discursivas que tanto produz suas próprias obras quanto a possibilidade de outros textos, visando sempre um leitor.

Neste sentido, levando em consideração a questão da autoria e da comunicação no design, Pinheiro (2009) afirma que:

Especialmente no campo da comunicação visual (mas não se restringindo a essa área de atuação específica), a interação pressupõe transmissão de idéias, conceitos, mensagens. O designer atua como mediador de um discurso, ao projetar “objetos” que são a expressão visual de um discurso formulado por um sujeito “autor”, visando à comunicação com um outro sujeito “leitor”. Essa mediação, no entanto, não é neutra; as escolhas formais feitas pelo designer ao criar uma peça gráfica influenciam a construção da mensagem, (...). (Pinheiro, 2009, p.2)

Assim, pelo aspecto mediador da atividade do designer ao prestar serviço a um cliente, podemos considerar que este último é o autor, e o primeiro, o co-autor. Essas denominações são possíveis porque o discurso inicial (projeto inicial) não está imune a interferências. Diversos são os fatores de interferência que influenciam na leitura e interpretação de uma mensagem, tais como: “o contexto no qual se dá a interação, as referências particulares dos indivíduos envolvidos no processo comunicacional, a familiaridade dos sujeitos com os códigos de escrita utilizados, etc” (PINHEIRO, 2009, p.2).

Na área do design as discussões são inúmeras, tanto nesse campo de autoria, por sinal bem complexo, quanto na própria prática da profissão. Vários profissionais e estudiosos da área dividem opiniões: uns consideram o design como atividade tecnicista, impessoal e com a finalidade de produção em série; outros defendem o design como uma atividade também artística, marcada pela criatividade pessoal, podendo ser ou não produzida em série.

Optamos pela última definição e acreditamos que design autoral é aquele que deixa transparecer um traço pessoal, uma expressão daquele que o idealizou. Fundamentados nesta percepção propomos pensar, projetar e desenvolver novos usos às embalagens primárias de produtos achocolatados contemporâneos.

Para o desenvolvimento da pesquisa propomos um levantamento bibliográfico e eletrônico de forma a constituir o referencial teórico necessário à compreensão do problema. O estudo possui abordagem qualitativa ao trabalhar com descrições, comparações e interpretações.

## Design social

Pensando na questão ambiental, é realidade que diariamente produzimos uma quantidade significativa de lixo e isso gera prejuízos ambientais, má qualidade de vida e outros, porque muitas vezes, o seu acúmulo não possui um fim adequado.

Segundo Kazazian (2005) o profissional de design, por estar diretamente envolvido em criar produtos para consumidores, também é responsável pelo impacto que esses produtos causam à natureza. Por isso todo designer deve pensar no ciclo de vida do produto o qual “refere-se às trocas entre o ambiente e o conjunto dos processos que acompanham o ‘nascimento’, a ‘vida’ e a ‘morte’ de um produto”, o que envolve a sua pré-produção, a produção, a distribuição, o uso e o descarte (MANZINI & VEZZOLI, 2002, p.91). A questão ambiental referente ao acúmulo de lixo presente nas cidades contemporâneas é um dos reflexos da pouca atenção dada ao ciclo de vida dos produtos. Consequentemente, deve-se projetar produtos que causem baixo impacto ambiental, ou como no nosso caso, criar novas alternativas para o seu reuso.

## **O projeto autoral**

Levando em consideração os conceitos levantados anteriormente, podemos afirmar que este projeto de reutilizar embalagens plásticas de achocolatados, criando um design autoral, visa buscar um senso de responsabilidade social e de aflorar a criatividade pessoal.

Responsabilidade social com o nosso meio ambiente, em reduzir o número de resíduos descartados incorretamente, dando um novo uso a embalagem que iria para o lixo. Aflorar a criatividade das pessoas em criar novas possibilidades de uso ao objeto que seria inutilizável, dando um novo significado e deixando bem marcadas suas características pessoais.

Essa nossa filosofia vai ao encontro com as autoras Ellen e Julia Lupton, no livro “Eu que fiz” (2008), elas afirmam que design é bem mais que os objetos que compramos, ele significa uma forma de apresentar imagens e conceitos aos vários públicos que compõem nosso meio social. O design tem o potencial de transformar tudo, “da lição de casa aos desenhos para passar o tempo, em um momento de diversão social, verbal e artística” (LUPTON, 2008, p. 146). Incentivar as pessoas a pensarem criativamente pode ajudá-las a avaliarem o ambiente que vivem e seus consumos, a fim de fazerem melhores escolhas, mais conscientes e esteticamente atrativas.

## **O processo de criação**

A escolha do material – embalagem plástica de achocolatado – foi bem particular, devido ao nosso uso frequente de tal produto. Porém, o material plástico que compõem a embalagem proporciona bastante impacto ao meio ambiente, pois sua degeneração leva muitos anos. Então, nada mais correto que fazer seu reuso. Nós sempre pensamos em criar algo que fosse de cunho social e ambiental, por isso escolhemos elaborar este projeto.



Figura 1: Embalagem Plástica de Achocolatado  
Imagem da autora

O projeto consiste basicamente em dar um novo uso à embalagem de achocolatado (Fig. 1). Retira-se o rótulo antigo e cria-se um novo, conforme a finalidade que se queira dar ao objeto. Nós pensamos em finalidades tais como: porta-moeda, copo com tampa e canudo, porta canetinhas e puxa-saco. Para isso desenvolvemos os personagens que trataremos a seguir.

A criação dos personagens também foi bem particular, adoramos animais e acreditamos na convivência harmoniosa e respeitosa entre as pessoas e eles. Com isso desenvolvemos a coleção de ilustrações “Bichinhos Maluquinhos”, são eles (Fig. 2): o porquinho antissocial, a abelhinha cuspidora de mel, a vaquinha atiradora de leite, o peixinho bocudo, o coelho guardião de ovo, a franguinha rabugenta e o veado exibicionista.



Figura 2: Coleção Bichinhos Maluquinhos  
Imagem da autora

Conforme Renata Barboza discorre em sua dissertação de mestrado (2009), é possível classificar algumas características de “Toy art” em nossas ilustrações. Como por exemplo: temática de brinquedo infantil baseada em bichinhos. Assim como o “Toy art” nosso intuito é de causar alguma reação no expectador. Para a pesquisadora:

(...) O que difere um Toy Art de um outro boneco qualquer é a visão do artista. Um Toy pode ser inspirado em um gato, mas ele não é apenas um felino, ele possui características, cores e desenhos que representam uma visão única daquele gato para o artista. Suas formas, cores e personagens manifestam um universo lúdico e onírico, ao mesmo tempo em que ironizam, criticam ou satirizam a realidade da vida pós-moderna (BARBOZA, 2009, p. 21).

No nosso caso o diferencial é a visão do designer que cria as ilustrações autorais. Por exemplo, na embalagem que se tornará um porta-moeda, a ilustração do porquinho antissocial (Fig. 3) foi inspirada em um porco, mas simplificamos os traços como quisemos, tornando-o uma representação particular de um porco. Porco é historicamente usado como guardião de cofrinhos e a placa grafada antissocial é muito utilizada para identificar que existe um cão bravo fazendo a guarda.

Por que a referência de porco é utilizada como guardião de dinheiro? Por que a referência de cão bravo é utilizada como guardião de ambiente? Por que fazemos essas relações?

Não pretendemos responder essas questões, simplesmente desejamos ironizar e/ou criticar e/ou satirizar a realidade do comportamento contemporâneo.



Figura 3: Porquinho Antissocial - Coleção Bichinhos Maluquinhos  
Imagem da autora

“Enfim, é simplesmente a imaginação do usuário que pode modificar a função de um produto e lhe dar outro destino” (KAZAZIAN, 2005, p.54).

### **Considerações finais**

A questão de autoria no campo do design, como já tratamos, é bem complexa, porque são diversas as discussões tanto nesse assunto quanto na própria prática da profissão. Analisando tais discussões e tomando um rumo próprio, acreditamos, nesse momento, que design autoral é aquele que deixa transparecer um traço pessoal, uma expressão daquele que o idealizou.

Sobre a questão ambiental, pretendemos desenvolver um projeto social que reduza o impacto do lixo no meio ambiente, ou seja, um projeto que sensibilize as pessoas a criarem propostas novas às embalagens destinadas ao descarte.

Essa pesquisa é muito mais complexa e ainda está em processo de criação. Por isso não podemos desenvolver uma conclusão concreta, mas sim pensar em novas criações, conceitos e abrir margens a novas investigações.

## Referências

BARBOZA, Renata Andreoni. **Um estudo empírico sobre a construção da identidade social do consumidor de *toy art***. Dissertação (Mestrado Executivo em Gestão Empresarial) - Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas da Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/4243/Renata%20Andreoni%20Barboza.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 15 de mar. 2012.

KAZAZIAN, T. **Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável**. São Paulo: Editora SENAC, São Paulo, 2005.

LUPTON, Ellen e Julia. **Eu que fiz: Ellen e Julia Lupton**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: Os Requisitos Ambientais dos Produtos Industriais**. São Paulo: EDUSP. 2002.

PINHEIRO, Mauro. Autoria e comunicação no Design. **The Radical Designer: a design culture journal** (Portugal), v. 3, p. 3, 2009. Disponível em: <[http://www.iade.pt/designist/pdfs/003\\_04.pdf](http://www.iade.pt/designist/pdfs/003_04.pdf)>. Acesso em: 15 de mar. 2012.

ROIZENBRUCH, Tatiana Azzi. Design autoral: produções poética, estéticas e funcionais. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, São Paulo, 8 a 11 out. 2008. **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo, 2008. p. 3167-3171. Disponível em: <<http://www.modavestuario.com/308designautoral.pdf>>. Acesso em: 03 de abr. 2012.

WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. **Design entre aspas: indícios de autoria nas marcas da comunicação gráfica**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Faculdade dos Meios de Comunicação Social, PUCRS, Porto Alegre, 2010.