

# DESIGN, PRODUTOS E NARRATIVAS: CAMINHOS POSSÍVEIS

Áreas de conhecimento: Design, Design de Moda

Guilherme Melin Gobeti; Dr. Mirtes Cristina Marins de Oliveira

## Universidade Anhembi Morumbi

Design de Moda, Campus Vila Olímpia

### Introdução

Entendendo o design como um campo criativo ligado às pessoas, a provocação que surge é de entender o papel que designers têm ao desenvolverem produtos de design que irão interagir diretamente com os sujeitos sociais. A pesquisa tem como foco explorar as possibilidades de construções narrativas, materializadas por meio dos produtos de design.

### Objetivos

Estudar o designer como sujeito narrador;  
Compreender a comunicação do design;

### Metodologia

A metodologia aplicada foi a revisão bibliográfica de autores teóricos como Walter Benjamin, Vera Lucia Nojima e Frederico Braida e Lúcia Santaella..

### Resultados

A partir dos levantamentos bibliográficos, foi percebido que o design permite o desenvolvimento de narrativas, por meio de ferramentas visuais e projetuais, gerando sensibilidades aos consumidores. O produto de design passa então a ser compreendido como algo além de sua funcionalidade; ele passa a ser um objeto narrativo.

### Conclusões

Por meio do trabalho foi possível compreender o designer como um profissional criativo capaz de desenvolver narrativas através de seus projetos. As capacidades do design estão além das questões de funcionalidade e uso: é possível narrar por meio do campo em questão.

### Bibliografia

BENJAMIN, Walter. O Narrador. São Paulo, 1994;  
BRAIDA, Frederico. NOJIMA, Vera Lucia. Porque Design é Linguagem? Rio Books, 2014.  
MUNARI, Bruno. Design como Arte. Penguin, 2008;  
SANTAELLA, Lucia. Novos Desafios da Comunicação. Facom/UFJF, 2001.

