

A Crise do design
e as possibilidades de uso

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Escola Superior de Desenho Industrial

A Crise do design
e as possibilidades de uso

relatório de projeto de graduação

Caio Alves

orientação: Pedro Luiz Pereira de Souza

Agradecimentos

Agradeço, ao meu orientador, Pedro Luiz Pereira de Souza pelo total apoio neste projeto, pelas conversas agradáveis e produtivas durante as manhãs de orientação. Agradeço também aos meus amigos: David Marques, Raphael Madureira e Vitor Murakami que de forma singular me acompanharam por todo o período que passei durante o curso . Agradeço a minha família pelo suporte e incentivo, sem eles tudo seria impossível.

Sumário

Resumo	7
Abstract	8
Introdução	9
Fenomenologia	11
Crise	14
Inspiração	18
Uso/Função	29
Objeto	32
Experiência	34
Considerações finais	43
Bibliografia	45

Resumo

Palavras-chave: Crise do Design; possibilidades de uso; Fenomenologia

Através do discurso fenomenológico de Merleau-Ponty, que em linhas gerais, significa um retorno as "essências", busco demonstrar que ao longo da história da profissão, o designer ao tratar do conceito "função", o trata de maneira impositiva e pré-determinada. Perpasso pelos fundamentos do Design Moderno (funcionalismo) e percebo a iminência clara de uma crise. Crise esta que reflete a necessidade do Design reconstruir sua relação com a ciência e a sociedade, entendendo o industrialismo como algo padronizador e alienante. Por fim realizo uma experiência, onde desejo demonstrar a distinção entre "função" e "uso" enxergando a função como um uso particular do objeto. Com isso, podemos conceber também o Design como um gerador de possibilidades de uso, ao invés de somente atender a necessidades do usuário.

Abstract

Keywords: Design crisis; possibilities of use; Phenomenology

This work - based on Merleau-Ponty's phenomenological theory - attempts to demonstrate that designers treat the function concept in an imposing and pre-determined way. The paper brings a brief commentary on this profession's history, deepens to the basis of Modern Design and highlights its imminent crisis. Such crisis makes it necessary for Design to reconstruct its relationship to science and society. Finally, the paper details an experiment in which we tried to realize the distinction between the concepts of function and use, showing that Design can provide enormous possibilities of use instead of limiting itself to satisfy users' needs.

Introdução

Quando começamos o ano letivo minhas principais preocupações eram: realizar um projeto de graduação que refletisse e possibilitasse demonstrar como e pra onde gostaria de trabalhar no campo enorme do design e como poderia adequar meus interesses ao tema proposto pela banca de professores. Os motivos que me trouxeram a realizar um trabalho crítico e reflexivo derivaram de meu prévio interesse por áreas que, em sua essência, constroem-se no discurso reflexivo tais como a Filosofia, Sociologia, Antropologia. Acredito que, com a contribuição dessas disciplinas, podemos enxergar o estado atual do design e projetarmos possíveis cenários onde o design atuará.

Um das grandes discussões, tanto no mercado como na academia, diz respeito à atuação do designer. Perguntas frequentes são "até que ponto vai à atuação do designer? Qual é de fato sua atuação?" As respostas são bastante variadas, mas a questão, ainda escondida, diz respeito à natureza fundamental da profissão. O que é design? Definir design é um exercício de ordem pessoal que direciona o aluno a entender o que faz, colocando-o de frente com outras áreas próximas e fazendo-o enxergar as limitações ou não do exercício de fazer design.

No ano letivo de 2011, a banca de professores teve por escolha o tema: Arte, Arquitetura e Design. O tema incitava o aluno a buscar as fronteiras entre as áreas e as peculiaridades das mesmas, tendo sempre o Design com norteador principal. Baseio-me na definição de William R. Miller¹ porque percebo que o modo como definimos design constitui a base da nossa expressão teórica e prática, buscando com isso evitar pensamentos arbitrários sobre conceitos recebidos ou adotar inconscientemente os mesmos sem entender profundamente de onde e porque surgiram.

"Design é o processo de pensamento que compreende a criação de alguma coisa."

Não irei discorrer sobre toda a definição de William Miller, porque isso, por si só, se constituiria em um projeto. Ficarei com um recorte que acredito ser o mais pertinente dentro do projeto, qual seja: "Design é o processo de pensamento..."

Miller descreve que a palavra design tem seu uso em inglês de duas

1. William R. Miller: engenheiro, arquiteto e educador americano.
Traduzido do original "The definition of Design" por João de Souza Leite
(1997)

formas: uma como verbo outra como substantivo. Em seu primeiro uso, na palavra design refere-se a um processo que, por sua vez, possui, na natureza da palavra, algo em constante mutação e desenvolvimento. Em outras palavras, criação permanente.

Interessante notar que o termo processo, usado na sentença acima, diverge em muito do termo projeto, comumente utilizado. Processo, como já explicitado, diz respeito a algo em constante mudança, ao passo que projeto coloca-se como algo futuro, alguma coisa que faz o olhar lançar-se para o que a de vir. Poderíamos lembrar ainda o termo programa que se apresenta como algo pré-estabelecido e didático. Mais a frente, poderemos discorrer sobre os mesmos, por agora voltamos à definição.

A definição de Miller trabalha também como a palavra pensamento em associação a design. Com isso Miller quer demonstrar que Design não se constitui no mundo apenas na relação prática com as coisas; não cabe aqui o discurso "design se faz fazendo", isto é, aquele discurso que sobrepõe a prática à teoria, como se o exercer design não dependesse de um conjunto de valores e ideais. De lado oposto, tampouco deseja formular que design se aprende pensando, pois interliga a palavra processo a outras, demonstrando com isso a dualidade necessária da profissão (teoria x prática). Uma leitura possível diria que, ao unir processo e pensamento, Miller fala-nos da possibilidade se aprende Design através do erro. Somente a capacidade de arriscar e possivelmente "errar" nos força a pensar e fazer. O "erro" aqui não significa negligência ou descuido, mas os possíveis obstáculos gerados pelas tentativas de pensar- fazer Design.

Através disso, concentrei-me em entender as linhas de pensamento que construíram o Design praticado hoje e quais poderiam ser novas e diferentes formas de pensar em Design. Sendo assim, encontrei a fenomenologia, especificamente a de Merleau-Ponty, que se apresentou como uma fonte riquíssima de aprofundamento e direcionamento para o Design.

Fenomenologia

A fenomenologia busca esclarecer a essência dos conceitos utilizados sob forma de consciência que temos sobre o mundo e isto inclui também as ciências naturais. Em sua formulação original, Edmund Husserl², o primeiro a utilizar o termo, descreve que naturalmente damos como certa a existência objetiva das coisas que conhecemos e, então, procuramos saber mais sobre elas. Se desejamos uma experiência mais frutífera, devemos pôr de lado as suposições objetivas e nos concentrarmos em compreender como as coisas aparecem a nós (daí o termo fenomenologia, do grego *phenomena*, "aparências"). Assim, temos que retornar "as coisas mesmas", esquecendo-nos de qualquer teoria científica e calcando-nos em nossa experiência humana.

A fenomenologia, nesta perspectiva, não está preocupada em explicações de ordem neurológica (científica), mas em estabelecer uma explicação casual sobre os fatos e a forma como eles se apresentam. Um estudo neurológico, por exemplo, da percepção estaria preocupado em descrever como olho humano percebe o objeto ou como a luz é refletida no mesmo, como é percebida pela retina e assim por diante. A fenomenologia descreveria o que seria de essencial à nossa percepção, considerando em como os objetos se apresentam a nós; o que significa para nós "perceber" o objeto.

Vale lembrar que própria palavra "ciência" vem do latim medieval *scientia*, que significa "conhecimento", ou seja, quando dizemos que possuímos conhecimento de alguma coisa não estamos expressando uma opinião pessoal. Se a ciência visa ao conhecimento, deve procurar ver o mundo de maneira objetiva. Quando alguém diz que um avião no céu é pequeno, está apenas expressando como ele lhe parece do solo, a uma grande distância. Mas quando essa mesma pessoa se aproxima do avião na pista do aeroporto ele lhe parece gigantesco. As duas visões conflitantes não estão erradas, apenas expressam uma determinada perspectiva pessoal dos sujeitos. Se quisermos, porém, descrever o tamanho real do avião (e sermos, assim, científicos sobre ele) devemos nos afastar dos adjetivos e nos apropriar de um sistema de medidas padronizados, como a metragem, por exemplo. Descrever o avião desta forma consiste em não dizer como ele parece a um ou a outro, mas, de certa maneira, como ele é independentemente de seu observador.

2. Edmund Husserl (1859-1938), foi matemático e filósofo alemão, conhecido com o fundador do fenomenologia.

Descartes³ achou necessário adotar esta visão chamada, por Merleau-Ponty⁴, de "visão de lugar nenhum", pois significava colocar-se em uma posição impessoal sobre os fatos apresentados, eliminando toda e qualquer relação com os sentidos. O método usado por Descartes tinha como critério examinar quais eram as representações verdadeiras das coisas, ou, como as coisas realmente são. Havendo qualquer possibilidade de dúvidas, a descrição deveria ser considerada falsa. Desta forma, esperava-se poder chegar pelo menos a uma crença da qual fosse impossível duvidar e o critério desta poderia, então, ser utilizado em outros casos.

Assim, toda a estrutura de crenças poderia ser reconstruída sobre este fundamento mais seguro e verdadeiro um autêntico conhecimento (ciência) e não uma mera opinião pessoal. Através deste método, a única crença que Descartes conseguiu encontrar foi célebre frase: "Penso, logo existo". Disso não se podia duvidar, porque colocá-lo em dúvida já era afirmar sua verdade.

Analisar o racionalismo (método cartesiano), especialmente o de Descartes, além de permitir um melhor entendimento de Merleau-Ponty, ajuda-nos a perceber como estes conceitos de anulação dos sentidos e a eliminação do sujeito (visão pessoal) influenciaram e foram apropriados pelo movimento do design moderno e postularam os conceitos fundamentais das escolas Bauhaus e Ulm.

A fenomenologia, na feição concebida por Merleau-Ponty, não se ocupa em questionar a validade da ciência enquanto tal, mas em questionar as concepções filosóficas do "objetivismo científico", entendendo que os avanços científicos são importantes, porém não constituem uma visão puramente impessoal, já que, para Merleau-Ponty, a ciência é produto da experiência do sujeito inserido no mundo, sendo impossível dela (experiência) se desvincilhar.

Para o autor, sua filosofia, apesar de constituir um método, se compõe como uma maneira de olhar o mundo, não sendo de maneira nenhuma excludente, mas totalmente inclusiva no sentido de afirmar o respeito às outras formas de olhar o mundo vivido. Merleau-Ponty considerava que apesar de, em certo sentido, o

3. René Descartes (1596-1650) matemático, físico e filósofo. Pai da corrente chamada de Racionalismo.

4. Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) foi filósofo fenomenológico francês.

conhecimento científico se constituía como o "mundo" em si mesmo e as experiências científicas seriam relevantes para fenomenologia, o universo da ciência é também construído sobre o mundo vivido, ou seja, o que o sujeito sabe/entende do mundo ainda que o saiba ou o conheça através da ciência. Dito de outra forma, mesmo sendo um olhar científico é também visão particular (pessoal). Propõe com isso, que, para despertar essa experiência do mundo, da qual a ciência deriva, devemos retornar ao mundo anterior ao conhecimento; aponta para o retorno às "coisas mesmas".

Merleau-Ponty adverte que a redução fenomenológica (ou retorno às essências) não deve ser entendida como uma retirada do sujeito do mundo para uma subjetividade absoluta, visto que é também impossível se desvincular do mundo. Em suas palavras:

"Minhas experiências são do mundo e é o mundo que dá sentido a minhas experiências".

A redução fenomenológica significa então o afastamento de nossa relação com as coisas em nossa lida prática com elas e voltarmos à nossa experiência pré-teórica. Merleau-Ponty diz que:

"a verdadeira filosofia consiste em reaprender a olhar o mundo".

A fenomenologia tem se apresentado, para este trabalho, como uma grande linha regente de pensamento. Note que, durante todo o projeto, as perguntas serão as tônicas motivadoras, pois fenomenologia tem por característica o método de indagação.

O estudo da fenomenologia e o lançamento de sua relação com o design nos possibilitam indagar 'o que é a coisa?' no lugar de afirmar 'o que a coisa é'. Admite tomar a postura de indagar sobre conceitos tão utilizados no design, deslocando-os de uma posição de naturalidade.

Crise

O Design moderno nasceu associado à indústria, e sua metodologia contribuiu significativamente para o desenvolvimento do mesmo, no período após Segunda Guerra Mundial. O design moderno participou ativamente da explosão industrial tanto nos Estados Unidos como na Europa. Devido a isso, houve a necessidade por parte dos designers de integrar métodos científicos e técnicos ao seu processo projetual até para serem aceitos pela indústria como interlocutores sérios. A Escola de Ulm (1953-1968) tem um papel importante neste aspecto. Seu pensamento cartesiano (racionalismo) converteu-se no modelo da metodologia do design, aonde o design irá se ocupar quase que exclusivamente dos métodos relacionados à produção seriada, subordinado a forma do objeto e a outras questões afins.

Gyorgy Kepes (1906-2001) emigrante húngaro nos EUA esforçou-se (assim como diversos emigrantes europeus) para vender o modernismo ao público norte-americano. No ensaio intitulado A função no design moderno, Kepes olha de maneira crítica a relação entre as exigências utilitárias do funcionalismo e os objetos do "design genuíno", Kepes busca já em 1949 (quando o ensaio foi publicado na *Graphic Forms*) rever os conceitos do "design funcional" e atrelá-lo a aspectos mais humanistas, mas o equívoco ainda incide no pilar central do funcionalismo, a obsessão pelo objeto.

No livro O Sistema dos objetos Jean Baudrillard⁵ critica a obsessão por funcionalidade:

"O homem é reduzido à incoerência pela coerência de sua projeção estrutural. Em face do objeto funcional o homem torna-se disfuncional, irracional e subjetivo, uma forma vazia e aberta então aos mitos funcionais, às projeções fantasmagóricas ligadas a esta estupefaciente eficiência do mundo"

Significa afirmar que a busca pelo objeto funcional amplamente divulgada pelas escolas matrizes do design

5. Jean Baudrillard (1929-2007) sociólogo e filósofo francês.

moderno, Bauhaus e Ulm, da perfeita correspondência entre forma e função, entendendo a própria função como um mito emancipado do homem e do objeto, segundo conclui Baudrillard, leva o homem contemporâneo, ao invés de manipular objetos, a ser manipulado por ele.

O mundo pós-moderno é caracterizado pela perda de certezas, o paradigma é resultado tanto de fatores históricos como filosóficos. Na época pós-moderna não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta de fazer as coisas, isto marca o pluralismo atual no design. As distinções entre design gráfico e design de produto ficam cada vez menores, diante das transformações geradas pela tecnologia.

Walter Benjamin^b no livro A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica justifica que:

“a forma da percepção da coletividade humana se transforma ao mesmo tempo em seu modo de existência”

Nos últimos anos novas tecnologias têm aparecido e com a mesma velocidade que aparecem se tornam obsoletas devido a novas descobertas. Walter Benjamin associado à Escola de Frankfurt (a Escola de Frankfurt foi uma doutrina de renovação crítica do marxismo em meados da década de 1920) dizia que a evolução tecnológica se dá associada à evolução social. Logo nossa sociedade evoluiu e evoluiu tão rapidamente que não atentamos para os conceitos e métodos por nós mesmo utilizados.

Este ritmo de mudanças tecnológicas nos remete a conceitos ancestrais do homem, como o poder de adaptação, que devido às constantes descobertas tecno-científicas, exacerbam-se e tornam progressivamente a vida cotidiana mais complexa. Os novos produtos fazem o homem negociar constantemente a inclusão de novas relações com os objetos e pessoas, o que significa a capacidade do homem em progredir. Porém estas mudanças estão além daquelas relacionadas ao desenvolvimento científico e tecnológico vivenciado nas últimas décadas. Estão acontecendo em um campo mais profundo, além das evidências superficiais, no processo de comunicação do homem.

b. Walter Benedix Schönflies Benjamin (1892-1940) foi um ensaísta, crítico literário, tradutor, filósofo e sociólogo judeu alemão.

Para Vilém Flusser⁷, filósofo tão conhecido entre nós. Design e comunicação são desdobramentos interdependentes de um mesmo fenômeno; o processo de codificação da experiência. Significa que projetar é informar isto é, dar forma a matéria seguindo uma determinada intenção.

Seguindo neste raciocínio onde design e comunicação são indistinguíveis, à medida que projetamos estamos exercendo a tentativa natural ao homem de impor sentido ao mundo por meio de códigos e técnicas e revelando com isso um paradoxo. Embora o ato de informar seja natural ao homem, o excesso de informação conduz à desagregação de sentido. Inauguramos, no século retrasado, o admirável mundo novo da industrialização e da imagem técnica (como a fotografia) e temos que lidar com um crescente acúmulo de lixo (mesmo que eletrônico) proveniente de nossa tentativa natural de superar a natureza.

Reafirma-se com isso outro aspecto presente no mundo contemporâneo que nada mais é do que o resultado de uma busca otimista (e trágica), nos últimos séculos, pelo máximo de progresso e produtividade, a velocidade segue sendo a tônica iniciada em meados da década de 50 (Guerra Fria e corrida espacial) até os dias atuais. O resultado social da necessidade de países rivais se espionarem (EUA x URSS) lançando ao espaço satélites é o que Gilles Deleuze chama de sociedade de controle.

A sociedade de controle descrita por Deleuze⁸ opera, cada vez mais, através da produção de subjetividades midiáticas imprimindo novos contornos à sociedade. É o reino do espetáculo, da produção de imagens efêmeras, para o público em geral. A imagem segue sendo a forma de comunicação mais direta e eficaz, através dela a ideologia mercantil infunde modelos, mente, cria frustrações e embrutece as massas.

Retornando ao fim do século XIX e o início do século XX, Giulio Carlo Argan⁹ reconhece um movimento demasiadamente objetificador na história ocidental: do produto artesanal

7. Vilém Flusser (1920-1991) foi um filósofo tcheco, naturalizado brasileiro. Mudou-se para o Brasil, estabelecendo-se em São Paulo, onde atuou por cerca de 20 anos como professor de filosofia, jornalista, conferencista e escritor.

ao industrial, do interesse individual ao coletivo. Ao mesmo tempo em que os produtos iam sendo padronizados, anulando assim o sujeito, o sujeito é simultaneamente padronizado.

No seu livro *A História da Arte como História da cidade*, Argan escreve um capítulo chamado *A Crise do Design* onde aponta uma profunda crise.

A crise do design se encontra no momento em que paralelismo ocidental, calcado na distinção entre sujeito e objeto, se desfragmenta no mundo moderno, onde estaríamos deixando de ser um mundo de objetos e sujeitos, de coisas pensadas e pessoas pensantes.

Importante deixar claro que este dualismo significa afirmar que toda a realidade se torna objeto quando pensada por um sujeito, adquirindo a singularidade desse sujeito. Portanto poderíamos afirmar que as cidades estariam para sociedade assim como objeto para o sujeito.

Argan nos diz que já não existe uma distinção clara entre design gráfico e design de produto somente existiria um design de informação. O interessante é que o autor encara este novo papel social como algo tão transformador e libertador quanto repressivo e alienante. Repressivo porque pode impedir a reflexão e o critério de escolha. Libertador porque agora o produto não é só um produto, mas também um instrumento de pensamento. De todo modo, haveria uma urgência do Design em redefinir sua relação com outras ciências.

E qual seria a essência do design?

8. Gilles Deleuze (1925-1995) foi filósofo francês.

9. Giulio Carlo Argan (1909-1992) foi historiador e teórico da arte italiano e ex-prefeito de Roma.

Inspiração

Antes de buscar respostas para tal pergunta, vemos um movimento já iniciado no campo do design (re) definir sua relação com outras ciências e buscar novas abordagens ainda não pensadas. Com isso desejo demonstrar que a pesquisa além de ser baseada em teóricos, baseia-se também em designers atuantes.

Tony Dunne, designer de interação, tem seu trabalho focado no que ele nomeia de Design for debate (design para debate) que é, em particular, a mudança em pensar o design não somente para tornar as tecnologias mais úteis ao homem ou mais bonitas, mas também para tentar entender os efeitos sociais, culturais e até mesmo étnicos dessas tecnologias.



TECHNOLOGICAL DREAMS SERIES: NO.1, ROBOTS,
2007

"It's not about trying to predict the future and get into forecasting but simply about trying to move upstream and not waiting for science to become technology and then products and then design at that level. It's about trying to think about new possibilities while we are still at a scientific stage and design in a way that might facilitate a public discussion about what we want."

É interessante que quando ele cita tecnologia, diz respeito não somente as mais conhecidas, como a eletrônica e mecânica, mas inclui também as mais recentes como a biotecnologia e nanotecnologia. Como essas tecnologias vão nos afetar quando saírem do laboratório? Através destes questionamentos, Dunne acredita em design como potencializador de discussões, facilitando o debate sobre o futuro que desejamos através das tecnologias. Com isso, ele pensa em design de maneira não somente comercial, mas em um design também no nível intelectual. Marti Guixé define a si mesmo como ex-designer. A expressão por si só já expressa o rompimento com os conceitos mais conservadores da disciplina. Todavia, não se desfaz completamente de tais conceitos já que os re-significa,



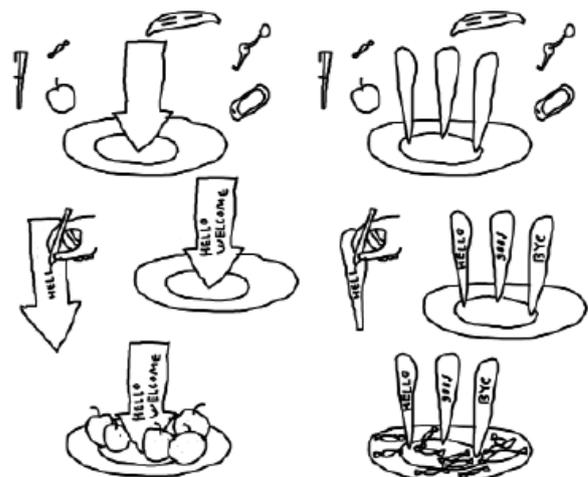
IS THIS YOUR FUTURE?
2004

defendendo e usando sua maior liberdade de expressão. O seu trabalho consiste em investigar novos sistemas, novas abordagens para o design.

Outra inspiração que utilizei como referencia no projeto foi o todo o conceito de *open source* (código aberto). *Open source* refere-se também a Softwares Livres e a diferença entre eles incide que o termo Software Livre diz respeito a um discurso que envolve questões de ordem ética, liberdade e direito. Já o termo Código Aberto se coloca com um ponto de vista mais técnico incide sob a ótica do desenvolvedor de software.

Todo o conceito de Código Aberto/ Software Livre diz respeito a permitir aos usuários (ou aos desenvolvedores) utilizar os mesmos de maneira própria, possibilitando novos usos. Eles pregam a liberdade de informação, não acham ético o aprisionamento de conhecimento e consideram que a abertura permite a sociedade evoluir. Pois no compartilhamento de idéias novos caminhos são traçados.

Nas ultimas três décadas, esses conceitos produziram gradualmente resultados expressivos como a criação do



COMMUNICATORS/ ALESSI
2010



FORM US WITH LOVE
BENDABLE INTERIOR OBJECTS
2006



STEFAN DIEZ INDUSTRIAL DESIGN
BEN STOOL + LOWSEAT
2006



REDESIGNDEUTSCHLAND
RAFAEL HORZON
2008

sistema operacional Linux, e no mais numeroso repertório de informações de livre acesso, a Wikipédia, e na disseminação de uma enorme variedade de aplicativos para uso cotidiano.

Já iniciado no design contemporâneo a materialização dessas idéias vem tomando cada vez mais força. Livros como o *Open Design Now* (www.opendesignnow.org) são indícios práticos desta mudança gradual que o Design está sofrendo.

O fato é que estamos em um tempo onde os limites entre disciplinas criativas estão cada vez menores e as tecnologias estão cada vez mais disseminadas, o que ocasiona em tipo de usuário não mais distante dos meios pelos quais o artefato (objeto) se constitui, ou seja, não mais um usuário passivo ao artefato, mas um usuário que anseia algo a mais para o artefato. Este usuário nos possibilita pensar em diferentes abordagens para o design, colocando em questão conceitos criados no início do século XX.

Uso/Função

É no início do século XX que o funcionalismo, doutrina baseada na rejeição ao ornamento e no espírito vanguardista da época, nasce como a disciplina fundamental do design moderno. Neste contexto que o uso do objeto emerge como problemática do design, sendo mais especificamente, as questões entre a forma e o uso. Porém mais do que levantar questões o funcionalismo determinou respostas. O uso de um artefato nada mais significa do que a função que lhe é inerente e cabe ao designer tornar encontrar a forma mais "necessária" para materializar a função do qual o objeto deseja exercer.

No decorrer da história, até os últimos anos da escola de Ulm, a questão do uso foi tratada como uma questão de adaptação, mostra disso seria o apelo à ergonomia. Entendendo ergonomia como a maneira de maximizar os gestos e eficiência do usuário.

Hoje doutrinas mais recentes buscam incluir o usuário na realização do projeto, algo como o design centrado no usuário, usabilidade e design universal pretendem realizar, mas apesar da intenção, ainda continuam a tratar este usuário como o portador de necessidades específicas e cabe ao designer otimizar a relação (predefinida) com o objeto.

Vemos claramente que a abordagem funcionalista, pretende projetar as relações de uso do artefato como algo pré-definido, ou seja, cabe ao usuário aprender o uso correto do dispositivo, fora disso transforma-se em desvio de função (que deve ser evitado). O uso para os funcionalistas não é um fato empírico, deve prevalecer às entidades definidas a priori (sujeitos, objetos, necessidades e funções) e, obviamente não alteráveis, preservando o uso do objeto para a função pela qual o objeto foi materializado.

De todo modo, conseguimos enxergar que o uso quando considerado pelo designer é apenas um parâmetro do produto (adaptação) e não um objeto de estudo em si. E qualquer outra abordagem sobre o tema acaba incidindo sobre a velha

dupla funcionalista: necessidade - função, fundamento epistemológico do design até hoje. Portanto poderíamos indagar se seria a única maneira de se conceber de design ou se existe outras possibilidades.

Existem pelo menos duas formas recorrentes de praticar design sobre a prerrogativa de se respeitar o usuário como alguém não mais passivo. A primeira segue o caminho do "design participativo" que possui a idéia de se trabalhar com a colaboração do futuro usuário durante o processo projetual. A outra é concepção dos chamados artefatos abertos que já em sua essência não são mais definidos por uma função.

Projetar um artefato aberto implica de certa forma em uma indeterminação, pois um artefato aberto não significa um produto "personalizável", muito menos um objeto multifuncional. Seria, portanto um produto suscetível de apropriações variadas, de usos imprevistos. Abandonando a noção de função como pilar fundamental do design.

Um exemplo irônico de objeto aberto vêm da Escola de Ulm. O Ulm Stool projetado por Max Bill e Hans Gugelot em 1954 para ser usado na escola em forma de banquinho. Projetado obviamente, para seu uso definido (sentar), vemos diversas fotos onde Max Bill e alunos o utilizam como suporte para livros e outros objetos.

Podemos então concluir que a dita "função" de um objeto não passa de uso particular do mesmo, entendendo as possibilidades de uso do objeto como uma apropriação do usuário, as possibilidades geradas pelo projeto, e não um desvio de função. Este uso, obviamente, é ocasionado (ou condicionado) pelo contexto do qual o artefato é inserido. Entende-se contexto como um grupo heterogêneo, configurando-se como um conjunto sistêmico, indo desde um discurso publicitário até situações políticas.

Aliás, o discurso publicitário tem por pratica criar grupos de pessoas, reunir e indexar estilos de vida, visando com isso o lucro e o melhor impacto do produto no mercado, através disso percebemos objetos cada vez mais unívocos e impróprios a qualquer uso que não seja o previsto. E mais, vemos a exclusão total de qualquer subjetividade do usuário, buscando a uniformidade entre os "grupos" gerados pelo próprio discurso.

Vemos então que o decorrer da história do Design, o uso foi encarado como algo ser controlado e não como encaminhamento de projeto, o objeto passou refletir idéias, e as mesmas representam a busca pela padronização e normatização dos mesmos que por sua vez, padronizam e normatizam os usuários.



ULM STOOL
MAX BILL E HANS GUGELOT



Objeto



Na medida em que as idéias foram sendo reunidas, decidi por objetivar o projeto através da concepção de uma experiência, onde basicamente consistia na elaboração de um artefato, chamado aqui de artefato aberto, que possibilitaria ou teria como principal diretriz o uso diverso, pensado em como gerar possibilidades de uso e apropriações pessoais dos usuários.

Não busquei em nenhum momento a elaboração de um "produto", mas sim em direcionar minhas idéias, transformando o que penso em algo material, algo suscetível e concreto. Buscando somente realizar um exercício de despir o Design de fundamentos antes não negociáveis.

Todos os aspectos do artefato foram levados em consideração, utilizando obviamente os recursos possíveis e ansiando a continuação deste projeto em cenários futuros. Aspectos como tamanho, cor e forma representaram limitações e escolhas adotadas.

O objeto possui o tamanho 39 x 39 cm; este tamanho foi adotado para melhor aproveitamento da folha de compensado (220 x 160 m) e por ser considerado o melhor tamanho para utilidades diversas (será visto mais adiante). Sobre a

cor, foi adotada a exposição da verdadeira natureza do material da "peça" não criando com isso, nenhum tipo associação que qualquer outra cor poderia representar. Na questão da forma do artefato, busquei uma forma simples e de fácil apreensão me apropriando de formas semelhantes à de quebra-cabeças.

Toda escolha implica em uma exclusão e uma inclusão de elementos significativos. A escolha perpassa por este paradoxo, as mesmo tempo em que se ganha possíveis desdobramentos interessantes para o projeto, se perde idéias e elementos de igual interesse.

Ao mesmo tempo em que se projeta algo, faz-se escolhas arbitrárias ou não, determinadas de maneira racional ou não. No projeto, optei por escolhas que se adaptassem a experiência que realizei e coubessem dentro do prazo determinado.

Também enfrentei questões sobre a "natureza" do projeto, pois o objeto poderia parecer um objeto puramente artístico, não se caracterizando como objeto de Design. A questão se agravava devido indeterminação do objeto que poderia receber apropriações e usos quaisquer dos usuários. 0



projetar aqui era desprover-se de fundamentos essenciais para o Design (necessidade-função), na tentativa de entender novos caminhos para o mesmo. Tratava-se de uma idéia sendo materializada (idéia transformando-se em objeto), uma experiência que geraria resultados para o melhor entendimento do projeto.

O fato é que o objeto se caracteriza como um objeto de Design por possuir em sua essência uma relação direta com as questões mais fundamentais do Design. Sua razão de existir é derivada desta dialética.

Experiência



Realizada no dia 19/11/2011 no estúdio fotográfico da ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial, a experiência contou com colaboração de seis pessoas que interagiram com as peças de diversas maneiras.

Participaram: Dayene Helianthus
Lucas Mattos
Renato Valentim
Rubens Rodrigues
Valquiria Pires
Vitor Ferreira

Fiz por escolha não convidar designers, acredito poder demonstrar como se alterou imensamente o tipo de usuário, não sendo mais um usuário passivo ao objeto. Mas muito pelo contrário, pude perceber através das inúmeras apropriações geradas por eles, a ansiedade por novos caminhos que as peças já não poderiam atender, visto que as peças possuíam apenas uma maneira de encaixe.



A experiência consistia em colocar à disposição as peças e objetos aleatórios (como: livros, travesseiro, guarda-chuva etc.) para usuários e permitir a interação livre entre os dois. O contexto prescrito para os usuários era absolutamente livre, o que significava tornar a essência da experiência em um fato dúbio. Por um lado os objetos aleatórios traziam o usuário para um campo mais real (realidade), pois faziam o usuário buscar relações diretas com as peças. Por outro, as peças semelhantes a quebra-cabeça, transformavam a experiência em algo lúdico (sonho), levando aos usuários inventarem algumas brincadeiras.

Durante o registro da experiência, ficou evidenciado que ao invés de projetar essencialmente um objeto, tinha projetado um sistema e toda e qualquer relação que o usuário pudesse desejar estava subordinada a esse sistema.

A palavra sistema tem sua origem do grego *sistemiun* que significa: um conjunto de elementos interconectados, de modo a formar um todo organizado. Através da experiência constatei que neste processo de organização, os usuários exerciam a atividade de projetar usos, mas não podiam se desvincular do sistema criado. A elaboração de artefatos abertos implica, em necessariamente, projetar sistemas. Isso ficou bem evidente quando durante a experiência o módulo mais "comum" (semelhante a um cubo) foi diversas vezes montado e desmontado e ainda assim possibilitou a

todos os usuários inventar novos objetos próprios.

A função de qualquer o objeto, como já explicitado, constitui nada mais que um uso particular do mesmo e usos imprevistos não são considerados como elementos novos, mas erros de projeto. Quando esses usos imprevistos são direcionados como os elementos principais do projeto, faz-se necessário a constituição de um sistema onde permitirá ao usuário encontrar uma organização própria, gerando assim um sistema complexo de possibilidades, onde os "erros" ao invés de serem sancionados se constituem novos caminhos.

A cidade da Complexidade, onde a velocidade e as possibilidades diversas ameaçam tornar nossa compreensão inacessível. Temos por complexo aquilo que é de difícil compreensão. O Design moderno (funcionalismo) ansiava tornar o complexo em um conjunto de elementos simples, retirando do objeto tudo aquilo que não fosse necessário para existência do mesmo, facilitando a relação entre o homem e o objeto.

Porem esta redução não constituía como uma simplificação, mas somente uma "redução" de elementos, o objeto não se tornava mais simples, por vezes se tornava até mais complexo.

Sendo assim, essa complexidade atual nos faz admitir que projetar no mundo é projetar sistemas complexos e que antes e sempre o mundo foi complexo, somente tínhamos mais tempo para digeri-lo.

Os usuários consistiam um grupo heterogêneo, pessoas de diferentes regiões da cidade e formações diferentes. Como isso, pude constatar diferentes pontos de vistas sobre as peças, ocasionando assim diversas apropriações.

Todas as apropriações se mostraram interessantes, mas algumas de grande surpresa para mim. Um dos usuários transformou as peças em um Gazofilácio (uma espécie de





caixa onde são colocadas as ofertas dentro das igrejas) demonstrando que através da possibilidade que as peças permitiam, o usuário pode buscar no seu repertório mental de objetos, associações que aquelas peças geraram nele. O interessante é a nossa relação com quaisquer objetos perpassa por um repertório de outras relações, portanto a maneira como me relaciono hoje com as coisas é resultado de outros relacionamentos com outras coisas. Ao mesmo tempo em que o usuário buscava ironizar, ficava evidente que cada usuário se constituía um usuário peculiar (singular), com repertório próprio.

Os usos mais diretos, como a construção de bancos e afins, podem ter sido influenciados pelo ambiente no qual as peças estavam inseridas. O fato de a experiência ter sido realizada em uma escola de Design gerou em alguns usuários a motivação de transformar as peças em elementos essencialmente úteis. Não sendo de maneira nenhuma um equívoco, mas uma afirmação de que o meio dialoga constantemente com os objetos e o mesmo o influencia. Por exemplo, em uma sala ampla e organizada de espera (como em consultórios odontológicos) com cadeiras e sofás bem distribuídos, ficamos com a sensação de que devemos nos adaptar aquele ambiente sentando de maneira correta e em silêncio. Por outro lado quando nos encontramos em ambiente mais descontraído e caseiro, nossa maneira de se relacionar com os objetos se altera drasticamente e utilizamos os objetos de maneira mais a vontade.

O fato é que experiência realizada me possibilitou enxergar a dualidade complexa existente na interação entre homem e objeto, ou seja, ao mesmo tempo em que a nossa relação passa por uma forma de subjetivismo, estamos a todo o momento, exercendo potencialmente significado de existir do objeto sob a forma de um objetivismo. É desta forma que a fenomenologia de Merleau-Ponty se constrói, combinando essas dualidades.

Toda experiência é subjetivista por reconhecer que é a experiência de alguém, porem uma vez que estamos inseridos

no mundo toda a descrição da experiência não se apresenta como algo puramente interior, mas de nosso envolvimento com um mundo que existe independentemente da experiência que temos com ele.

Depois de toda síntese criada, derivada da experiência, fica evidente que a trajetória que o designer, ao longo da história da profissão, encarou o uso como algo a ser controlado e por que não dizer prescrito. A observação dos usos mostrou que a indeterminação do objeto produzido, possibilitou usos diversos e apropriações singulares. Permitindo ao usuário (re) inventar usos, constando que o papel do designer é elaborar sistemas complexos, onde desvios e "usos incorretos" sejam na verdade novas possibilidades e caminhos de novos sistemas.









Considerações finais

Percebemos que na contemporaneidade a atividade projetual (*designing*) definida antes como: necessidade-função, ou melhor, problema-solução, como já evidenciado anteriormente trata o usuário como também um produto padronizado da mesma indústria do qual esses conceitos derivam. Ao mesmo tempo em que produto é padronizado, semelhantemente o usuário também é.

Em prol da objetividade, o Design Moderno optou por excluir a subjetividade. Digo optou porque através da fenomenologia de Merleau-Ponty podemos dizer que o pensamento racional, as ciências exatas e objetividade instrumental são entidades humanas, e que elas mesmas estariam carregadas de subjetividade, se lhes fosse permitido.

Sobre isso podemos entender que diante da exclusão da subjetividade, ou seja, do sujeito no decorrer da história o funcionalismo encontra-se em atual crise. Com a disseminação do conhecimento globalmente, vemos usuários não mais distantes sobre as questões tecnológicas. Vemos ascensão do chamado prossumidor, que significa a união do "profissional" ou "produtor" com o "consumidor". As distancias entre "leigos" e "experts" tendem, cada vez mais, se diluírem ao mesmo em que os extratos culturais tendem aumentar. O que isso significa é a que tendência para gostos e alinhamentos estéticos a crescerem em complexidade.

A "cultura da complexidade" ainda é uma dificuldade para a grande indústria que tende a conformar públicos de tamanho e composição adequados para sustentar o "consumo de massa". A publicidade e marketing (as disciplinas que alimentam este sistema, o capitalismo) desejam enquadrar e criar grupos e infundem através dos meios midiáticos a ideologia mercantil. Pelo contrário o Design tem por potencial a investigação sobre diversos assuntos e admite mais facilmente mudanças. Ato de projetar, etimologicamente, diz respeito a "lançar a frente", ou seja, coloca a mudança em eterna continuidade, admitindo

a complexidade a partir do momento que seus "tentáculos" são disseminados.

Não caberia ao designer simplesmente trabalhar em conjunto com esses novos usuários (caminho seguido pelo "design participativo"), pois ainda estariam tratando os usuários como portadores de necessidades específicas; mas projetar artefatos não mais definidos por uma função (artefatos abertos). Visto que projetar objetos funcionais implica na resolução de problemas específicos. Gerando assim uma indeterminação do projeto, e entendendo a mesma como algo positivo e propulsor.

Ao invés de projetar "respostas" que definitivamente não conseguem se tornar definitivas, porque não projetar assumidamente "perguntas"? Porque por mais que o designer esteja preocupado na solução de um problema, seus objetos são sempre novas questões que adentram o universo do indivíduo ou da comunidade, como já havia explicitado Vilém Flusser.

O projeto possui um aspecto de curso fundamental (também chamado de curso preliminar), onde os alunos compartilhavam ideais para soluções de problemas, e aprendiam como o nome já indica, os fundamentos do Design. Por esta razão as minhas peças tiveram que possuir este aspecto, porque criticam e pontificam elementos fundamentais do Design.

Unindo todos esses elementos, o projeto fica caracterizado como um trabalho crítico, pois por essência se baseia na crítica ao industrialismo e aos fundamentos epistemológicos do Design Moderno, demonstrando que a fenomenologia de Merleau-Ponty pode contribuir imensamente para comunidade de designers.

Por fim, considero que o projeto ainda possui desdobramentos possíveis e tinha por objetivo demonstrar como gostaria de exercer design. Por tudo, acredito ter demonstrado ao menos o intento.

Referências

Referências bibliográficas

ARGAN, G. C. História da Arte como História da Cidade. Trad. Pier Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

_____. Projeto e Destino. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Editora Ática, 2000.

BAUDRILLARD, J. O Sistema dos Objetos. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BENJAMIM, WALTER. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obras Escolhidas, 1)

_____. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO et al. Teoria da Cultura de massa. Trad. de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

DEBORD, Guy-Ernest. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro : Contraponto. 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. 1995. Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro : Editora 34.

FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Org. Rafael Cardoso. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. (2ª ed.) São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. O visível e o invisível. (4ª ed.) São Paulo: Perspectiva, 2000.

PAZ, Octavio. Convergências: ensaios sobre arte e literatura / Octavio Paz : tradução de Moacir Werneck de Castro. Rio de Janeiro : Rocco, 1991.

VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade / Caio Adorno Vassão (Coleção pensando o design, Carlos Zibel Costa) - São Paulo: Blucher, 2010.

Referências na www

<http://caiovassao.com.br/categorias/artigos/>

<http://cargocollective.com/blackcube/>

<http://dunneandraby.co.uk/content/bydandr/36/0>

<http://design-interactions.rca.ac.uk/>

<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/#>

<http://processing.org/>

<http://pt.wikipedia.org>