

Comunicaciones enviadas para el Congreso de Enseñanza del Diseño

Design e Cotidiano: mais que uma moda, um estilo!

Lucia Acar

“Só o pensamento que se faz violência a si mesmo é suficientemente duro para destruir os mitos”. Numa bela manhã, um homem que tomava seu café, olhou para fora da janela e viu –quem dera!– um unicórnio com um chifre dourado, mascando tranqüilamente as rosas de seu jardim. Esse senhor foi então acordar sua mulher e lhe disse: “Tem um unicórnio no jardim, comendo nossas rosas”. Irritada, ela retrucou: “Unicórnio é um animal mítico”. E, virando-se para o outro lado, voltou a dormir. Intrigado, o marido caminhou lentamente até o jardim.

O unicórnio estava ali, beliscando suas tulipas. “Aqui, unicórnio” chamou ele, oferecendo um lírio, que o animal comeu solenemente. Com o coração saltitante –obviamente, porque afinal de contas havia um unicórnio em seu jardim– o camarada foi novamente despertar sua mulher. “O unicórnio comeu um lírio”, anunciou ele. Só que agora ela ficou realmente irritada. “Você é um demente, e eu vou te internar no manicômio!”

O marido que nunca apreciou muito a idéia de manicômios –especialmente num dia tão lindo, com um unicórnio no sue jardim– refletiu por um momento e disse: “Isso é o que veremos”. Mas antes de descer as escadas completou: “E ele tem um chifre dourado no meio da testa”. Ao chegar novamente ao jardim, o unicórnio já tinha ido embora.

O homem se sentou em meio as rosas e adormeceu. Sua mulher se vestiu rapidamente. Ela estava bastante irritada e regozijava-se por ter a chance de pegar seu ridículo marido. Ligou para a polícia e depois para o psiquiatra, instruindo-os pra que chegassem logo com uma camisa-de-força. Quando chegaram, ela, já muito agitada, foi logo dizendo: “Meu marido viu um unicórnio hoje de manhã!” O policial e o psiquiatra se entreolharam descrentes. “Ele me disse que o unicórnio havia comido um lírio”, continuou ela. De novo o policial e o psiquiatra trocaram um olhar suspeito. “E também disse que o bicho tinha um chifre dourado no meio da testa!”, insistiu mais uma vez.

Subitamente o policial e o psiquiatra levantaram de suas poltronas e agarraram-na. Ela resistiu violentamente, mas no final eles conseguiram dominá-la e enfiaram-na numa camisa-de-força. Foi nesse momento que o marido entrou, chagando do jardim. “Você por acaso disse a sua mulher que viu um unicórnio?”, perguntou-lhe ceticamente o policial. “O unicórnio é um animal mítico”, respondeu seriamente o marido. “Isso era tudo que precisávamos saber”, retrucou o psiquiatra.

“Estamos internando sua mulher, ela surtou de vez”... Em um mundo desprovido de magia e encantamento, aquele

que conserva um pouco de fantasia como ferramenta crítica para desenvolver um pensamento criativo consegue, sem dúvida, melhores soluções para os problemas e as solicitações cotidianas. Uma dessas ferramentas é o design! Ao transformar o banal em original, o comum em diferente, produz uma satisfação aos consumidores, ávidos por encontrar singularidades em um mundo cada vez mais plural.

“Tudo começa na terra ainda sem nome e será propulsado pelos sonhos e pesadelos que ela desperta... O mito é algo que vem depois da Terra e trabalha essa idéia profundamente, ao mesmo tempo que dá a ver e a põe a distância”. A terra não pertence ao homem, e sim este pertence à terra. Mas a aspiração humana de, pela técnica, reverter esta situação investe-o em uma situação de senhor da terra. Porém, sabe-se o quão triunfal, soberana e autônoma é a Terra. E foi exatamente esta constatação que fez com que o homem ao tentar livrar-se do medo da dominação, provocasse a dissolução dos mitos, substituindo a imaginação pelo saber, resultando em uma espécie de “desencantamento do mundo”.

O saber que vence a superstição deve imperar sobre a natureza desencantada. O saber que é poder não conhece barreira alguma, nem na escravidão da criatura, nem na complacência em face dos senhores do mundo. Do mesmo modo que está a serviço e todos os fins... A técnica é a essência desse saber, que não visa conceitos e imagens, nem o prazer do discernimento, mas o método, a utilização do trabalho de outros, o capital... O que os homens querem aprender da natureza é como empregá-la para dominar completamente a ela e aos homens. Nada mais importa. Sem a menor consideração consigo mesmo, o esclarecimento eliminou com seu cáterio o último resto de sua própria autoconsciência.

“Só o pensamento que se faz violência a si mesmo é suficientemente duro pra destruir os mitos”. Para David Harvey, a tese de Adorno e Horkheimer de que o “projeto do Iluminismo estava fadado a voltar-se contra si e transformar a busca da emancipação humana num sistema de opressão universal em nome da libertação humana”, libertava o homem das irracionalidades do mito, mas prendia-o a um novo mito: o mito da técnica.

O conceito grego de *téchne*, freqüentemente traduzida para o latim por *Ars* (arte), não fala da realização de artistas, mas de uma atividade humana fundada num saber fazer. A palavra *téchne* quer dizer muito mais um modo do saber. Saber quer dizer: ter visto, no sentido lato de ver, que indica: apreender o que está presente enquanto tal. Reforçando esse entendimento, observa-se em Homero, que a *Téchne* deixa de referir-se à fabricação material para aludir à produção ou fazer eficaz. Essa produção não era necessariamente material, mas exprimia sempre a idéia de eficácia e de adequação. Já em Heródoto, Píndaro e os Trágicos, o vocábulo assume o sentido de habilidade em geral: a habilidade apropriada e eficaz.

O que nos faz pensar no design pela habilidade em encontrar soluções eficazes e adequadas para questões cotidianas. Para os gregos, *téchne* era a habilidade em construir objetos que funcionassem de modo perfeito, sem distinção entre a arte e a técnica (entendendo como arte um processo de criação e técnica, um processo de execução) e este pressuposto esteve inscrito em boa parte da história da cultura ocidental, até pelo menos o período artístico denominado Quatrocento ou Renascença (séc. XIV). Na Idade Média o termo *ars* era empregado com a mesma acepção da *téchne* grega, porém a *ars mechanica* foi aos poucos assumindo as características do termo técnica tal como o entendemos hoje.

O campo do design reconhecido como um campo de saber acompanha a história da cultura e é entendido como um processo de configuração de artefatos, presente em praticamente todos os objetos que permeiam o cotidiano das pessoas das mais variadas origens e classes sociais. Permite uma leitura das culturas em que são identificados comportamentos, visões de mundo, avanços tecnológicos e os valores estéticos da sociedade na qual se insere. Em muitas práticas, o design se assemelha à arte, em outras ao artesanato. É produção seriada, objetos únicos e exclusivos, customizados ou estandardizados. Mas afinal, por que é tão necessário definir o design.

A princípio pode-se dizer somente que “é design”! E que o fato de possuir fronteiras tão fluidas não o diminui nem o potencializa. Apenas que estamos lidando com uma prática que faz parte do nosso cotidiano, que se integra à natureza humana e proporciona um estar no mundo mais confortável. Aquele que tem uma arte detém um saber que orienta em uma produção. Na beleza, a arte sempre transitou e cumpriu seu papel com maestria, e atendeu aos anseios dos mais exigentes e sensíveis fruidores. Na utilidade, os processos técnicos e industriais proporcionam a qualidade necessária ao padrão de exigência do consumidor. Mas como reunir beleza e utilidade em uma única atividade, sem perder a parte sensível e emocional da arte, e a praticidade e utilidade do objeto de uso comum?

Este quadro mostra a relação que se estabelece entre o artista, o artesão e o designer. Podemos perceber que o designer é uma figura que resulta dessas duas atividades e que a Arte tem um papel central, como uma atividade que se faz presente na vida das pessoas, e promove aquilo que é fundamental para a produção e o processo criativo: o sensível! Uma das primeiras premissas para a compreensão do design é a de que ele apresenta soluções em todos os segmentos em que atua. Promove linguagens que facilitam a compreensão e comunicação entre emissores e receptores. Enfim, dá prazer ao usuário e torna a vida melhor. Walter Gropius, fundador do Instituto Bauhaus, escola de design alemã fundada em 1913, ao se referir a aos ensinamentos da formação de um designer diz: “além de receber uma formação técnica e artesanal, o designer deve aprender uma linguagem da forma afim de poder exprimir suas idéias visualmente. Ele precisa adquirir conhecimento dos fatos científicos em óptica, isto é, base teórica que venha guiar a mão plasmadora e fornecer uma base objetiva em que um certo número de indivíduos possa trabalhar em conjunção harmoniosa.

Essa teoria não é naturalmente nenhuma receita para a produção de obras de arte, porém o meio objetivo mais

importante para a realização de qualquer trabalho de design em grupo”.

A linguagem do design é a linguagem da forma. Pela forma, são expressos os conteúdos que carregam os conceitos inspiradores dos projetos e da produção. A linguagem é o movimento de conexão de todas as coisas existentes entre si e com o homem, referido a Deus, o “centro inacessível” deste esforço, capaz de totalizar a experiência fragmentada do mundo.

A linguagem é aquilo que não é dito, aquilo que não é falado, mas percebido na intensidade do silêncio de sua estrutura. É o momento em que a língua e o discurso se despreendem dos grilhões mecânicos e libertando-se, transformam-se em poesia. Na análise química a cor não é cor. É química. A química não deixa a cor ser cor. Só na pintura a cor vem a ser cor. Pois pintar é deixar que a cor deixe de ser tinta e venha a ser cor na obra.

A linguagem e os símbolos são uma experiência coletiva onde as experiências individuais e a criatividade se tornam anônimas, permitindo uma compreensão de seus significados que podem ser compartilhadas através de suas representações sensíveis e de uma comunicação onde os conteúdos expressivos são ordenados e configurados.

A palavra criatividade, como um conceito-objeto da modernidade, está no centro de toda reflexão que se propõe estabelecer parâmetros que delimitam e fazem emergir saberes e práticas específicas, que se constituem em um sistema de disciplinas que compartilham uma terra comum: o design.

O campo do design está repleto de forças dicotômicas que surgem desde a origem da profissão. Sua história é produto de um entrecruzamento entre a arte e a afirmação da técnica, entre teoria e prática, entre utilidade e beleza, engenheiros técnicos versus arquitetos educados na tradição das Belas Artes, pondo em evidência os valores presentes em um paradigma axiológico, entre a “positividade” do engenheiro, o primeiro herói, que com sua racionalidade intelectual procura a causa para regular os efeitos, frente a “negatividade” do arquiteto com sua visualização subjetiva, baseando sua técnica em um repertório formal. Momento, que o designer alemão Otl Aicher chama de primeira modernidade, e que representa a radicalização dicotômica que marca todo o design. Se tomarmos em sentido literal, modernidade é a “qualidade daquilo que é moderno”.

Aqui, já estamos diante de um outro termo “moderno”, que é também gerador de diversas interpretações por historiadores, artistas e intelectuais, que vão desde o Iluminismo no século XVIII, às idéias românticas e aos movimentos modernos que tiveram início no final do século XIX.

A questão central que deve ser considerada é que, por mais que haja uma série de considerações e definições para moderno, modernismo, assim como para design, é a idéia de novidade, transformação, atualidade e contemporaneidade o que está sempre presente em seus usos. Neste trabalho, modernidade será entendida à moda de Baudelaire, como o efêmero, o atual, o circunstancial, a “metade da arte cuja outra metade é o eterno e imutável” aquilo que se articula com o passado, sem ser passado, e se faz presente em suas mais diversas representações e tendências para que qualquer modernidade seja digna de se tornar antiguidade, é preciso que a beleza misteriosa

que a vida humana involuntariamente lhe confere seja extraída”. A modernidade do design também pode ser atribuída a sua capacidade de costurar passado, presente e futuro. Do passado, com suas re-visitações, re-leituras, re-desenhos, tira o que houve de melhor da tradição e do já consagrado. Para o futuro, cria tendências, é visionário e instigante. No presente, se faz novo, atual e atento às demandas de seu público alvo.

Seu enorme potencial de agregar valor à produção, que impulsiona o consumo de bens e serviços e faz com que, o design, seja um dos responsáveis pelas transformações sociais, culturais e tecnológicas, bem como, pelo crescimento econômico do país no setor industrial e comercial de produtos, a exemplo da moda, que é um setor que responde à uma parcela significativa da economia interna e de exportações e que apresenta em seu processo sistemas indústrias, artesanais e artísticos.

É comum a afirmativa de que há design em tudo. Porém, uma análise mais pontual e profunda, demonstra que nem todos os produtos podem ser chamados de “produtos de design”. Somente produtos que apresentem algumas características que correspondem ao mesmo tempo à aspectos estéticos e funcionais, que são responsáveis pela satisfação de desejos, anseios dos consumidores e que configuram os *looks* do contemporâneo, podem ser assim reconhecidos.

A efemeridade da moda, onde as tendências ditam as produções, onde os produtos tem prazos, pode encontrar no design contemporâneo a possibilidade de se transformar em um estilo.

O que assegura um sentido de permanência, sem contudo perder suas características de atualidade. Há no estilo, mais do que na moda, a configuração de produtos que estão em sintonia com o mundo, e que possuem um sentido atemporal. Surgem para atender uma demanda, são produtos de moda, porém ultrapassam a transitoriedade da moda, imortalizando-se.

Hoje, sem dúvida, o design, além de possibilitar a mediação entre diversas práticas e segmentos, atende à exigência contemporânea do atual, da tendência, da moda, do objeto de design como aquele que possui qualidade e atualidade.

Neste contexto o design surge como um processo cultural, um fazer inerente ao humano e que permite uma compreensão das implicações e influências que esta atividade exerce na sociedade. Uma atividade em constante construção e que está a serviço de uma produção que visa à realização de utopias, atendendo e criando demandas. Um formador da cultura e, ao mesmo tempo também, um “produto midiático” desta mesma cultura.

Cabe ao designer, o envolvimento com sua produção, um esquadramento em profundidade, uma interrogação e interpretação de possibilidades para confecção de seus produtos.

Conceber o objeto como sua própria essência, sua espiritualidade materializada em estilo e não um produto perecível que precisa estar adequado às exigências subjetivas e mercadológicas.

Referências bibliográficas

- Adorno e Horkheimer. A dialética do esclarecimento. Rio de Janeiro. Zahar, 1985.
- Aicher, Otl. El mundo como proyecto. Barcelona: Gile, 1994.
- Argan, Giulio Carlo. Arte moderna. São Paulo. Companhia das Letras, 1992.
- Benjamin, Walter. Obras Escolhidas. São Paulo. Editora Brasiliense, 1989.
- Berger, John. Modos de ver. SP. Ed. Perspectiva, 1997.
- Bomfim, Gustavo Amarante. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço de transformações formais. In: Couto, Rita M. S. e Oliveira, Alfredo J. Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro. 2AB: PUC-Rio, 1999.
- _____. Idéias e Formas na História do Design. João Pessoa. Ed. Universitária, 1998.
- Baudelaire, Charles. Sobre a Modernidade. São Paulo. Ed. Paz e Terra, 1996.
- Calabrese, Omar. A linguagem da Arte. Rio de Janeiro. Editora Globo, 1987.
- Carmel-Arthur, Judith. Bauhaus. SP. Cosac & Naify, 2001.
- Cardoso, Rafael. História do Design. São Paulo. Edgard Blücher, 2004.
- Carneiro Leão. Aprendendo a pensar. Petrópolis, RJ. Ed. Vozes, 1977.
- Certeau, Michel de. A invenção do cotidiano. Petrópolis, RJ. Ed. Vozes, 2005.
- Couto, Rita M. S. e Oliveira, Alfredo J. Formas do Design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro. 2AB: PUC-Rio, 1999.
- Danto, Arthur. A transfiguração do lugar comum. Rio de Janeiro. CosacNaify, 2005.
- Denis, Rafael. Design Cultura Material e Fetichismo dos objetos. Revista Argos. RJ, 1998.
- Gropius, Walter. Bauhaus: nova arquitetura. São Paulo. Ed. Perspectiva, 2001.
- Hall, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. RJ. DP&A Editora, 8ªed. 2003.
- Hamilton, Edith. O eco grego. SP. Landy Liv. Edit., 2001.
- Harvey, David. Condição pós-moderna. SP, 12ªed. Ed. Loyola, 2003.
- Heskett, John. Desenho Industrial. RJ. José Olympio, 1998.
- Heidegger, Martin. A origem da obra de arte. Lisboa. Ed. 70, 1987.
- Kurz, Robert. O colapso da modernização. Ed. Paz e Terra, 1999.
- Muricy, Katia. Benjamin. Alegorias da Dialética. Rio de Janeiro. Ed. Relume-Dumará, 1998.
- _____. “Palavra do passado, palavra do oráculo”, in: “Nietzsche e os Gregos”. Rio de Janeiro. DP&A Editora, 2006.
- Pires, Dorotéia “Design e Moda Olhares Diversos”. São Paulo. Estação das Letras e Cores Editora, 2008.
- Villaça, Nizia. A edição do Corpo: tecnociência, artes e moda. RJ: Estação das Letras, 2007.