

Resúmenes de conferencias

Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008

Ver actividades del Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño en pp. 189-226

Um design original: mito, história, linguagem

Lucia Acar

Quem somos? De onde viemos? Para onde vamos?

Essas perguntas, quase sempre sem respostas, ficam ainda mais difíceis quando se vive em uma sociedade multicultural como o Brasil, que exige uma atenção constante para preservar as raízes, valorizar a ecologia, proteger o que ainda resta das culturas indígenas, traduzir rituais e reconhecer nossa herança das culturas negras.

O multiculturalismo é uma riqueza! Mas, ao mesmo tempo esse mesmo caráter plural que enriquece o singular de cada cultura, pode também dificultar a criação de uma identidade nacional. Por isso, é vital voltar o olhar para nossas raízes e encontrar os símbolos tradicionais de funcionamento da consciência coletiva, pois são eles que formam um conjunto estruturado de crenças e de sentimentos comuns entre os membros de uma sociedade. O encontro com nossos mitos!

Encontramos nos mitos um sistema que tenta, de maneira mais ou menos coerente, explicar a origem do mundo e do homem, formando um repositório de símbolos que ajudam a construir essa consciência coletiva, que são as crenças, os costumes, as festas, as obras de arte, enfim, tudo aquilo que forma a identidade cultural de um povo e gera a necessidade de manter dentro de nós um pensamento mítico que nos permite estar no mundo com mais confiança e que nos oferece a recuperação de nossa parte mais sensível e essencial à criação.

O mito funciona como uma herança que rememora um tempo primordial, um tempo de origens, que nos chega pela oralidade, assim como nos contos de fadas que ouvíamos na infância e que hoje preenchem nosso imaginário de cores e sentidos. Funcionam como uma bagagem de comportamentos e saberes que influenciam nossa conduta, nosso estilo, nosso cotidiano e faz com que se mantenham vivas as tradições.

Mas o que é um mito? Podemos começar dizendo que é um relato, uma narrativa. Mas precisamos saber como esses relatos e narrativas se constituíram, tomaram corpo e chegaram até nós.

Primeiramente devemos fazer uma distinção entre o relato mítico e o relato histórico, porque a história anda na contramão do mito.

A história fala de fatos e acontecimentos que tiveram lugar em um tempo preciso, testemunhados e atestados por documentos. Já o mito é um relato atemporal, que teve origem em um tempo primordial, que não resulta da invenção individual, nem de fantasia criadora, mas da transmissão e da Memória, aproximando-o da poesia e da arte. Um relato que chegou até nós advindo das

narrativas orais, por gerações sucessivas de aedos (os poetas profetas) que inspirados por Mnemósine, a deusa da Memória, cantavam os feitos dos deuses e heróis. Esses relatos que falavam de coisas essenciais, precisavam ser contados e cantados de geração em geração na vida cotidiana, constituindo-se em um grande tesouro de pensamentos, ensinamentos e imaginações cosmológicas que hoje inundam nosso imaginário de formas que se transformam no melhor material criativo.

Além dos mitos indicarem o que há de permanente em todas as culturas, eles funcionam como marcos referenciais através dos quais retornamos às origens e daí emergimos novamente, revigorados, para continuar nossa caminhada rumo ao desconhecido.

Constantemente vemos o emprego da palavra mito como fábula, lenda, invenção ou ficção. Na maior parte das vezes é usado em oposição à verdade. Mas, podemos entender o mito como era compreendido pelas sociedades arcaicas: como uma verdade revelada, uma história verdadeira e preciosa por seu caráter sagrado, exemplar e significativo.

O homem moderno justifica sua existência por determinadas coisas que se passaram com ele e como resultado de desenvolvimentos, descobertas científicas e idéias que constituem a História Universal da Humanidade.

O homem das sociedades arcaicas ou 'primitivas', que não significa 'incultura', mas sim o reconhecimento da marcha do espírito humano em outras idades e outros continentes, diz: eu sou como sou hoje porque antes de mim houve uma série de eventos, acontecidos num tempo mítico, circular, cujos personagens eram seres sobrenaturais e divindades que constituem uma História Sagrada.

A diferença mais importante entre o homem moderno e o homem das sociedades arcaicas é que o homem moderno, mesmo admitindo uma origem, algumas vezes desconhece sua verdadeira história original. Para os fatos que são importantes e que se mantêm presentes como marcos simbólicos, ele apenas comemora, enquanto que o homem das sociedades arcaicas, é, não só obrigado a rememorar a história mítica de sua tribo, como também a ritualizá-la periodicamente, repetindo o que os deuses fizeram no tempo das origens. Dessa maneira, então, ele reatualiza seus mitos, passando a conhecer a origem das coisas, o que os dota de uma potente energia criativa. As energias criativas dos tempos primordiais!

O homem das culturas ditas "primitivas" não aceita a irreversibilidade do tempo. Pelo ritual, abole o tempo profano: linear, cronológico e por isso mesmo irreversível, recuperando o tempo sagrado do mito que é circular, que retorna sempre às origens, reatualizando-se e libertando o homem do peso morto do tempo.

Possibilita uma compreensão do instante atual, o presente, como extensão de um passado recente e como um processo de ordenação das memórias, que ao serem

relembradas, constituem sempre um novo e estimulam nossa imaginação em direção ao futuro, que em breve também será passado.

O mito rememora, o rito comemora. Rememorando os mitos através de certos rituais o homem se torna contemporâneo do sagrado que fornece modelos exemplares para as criações humanas.

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.

As narrativas e a história são sempre contadas a partir da experiência do narrador ou do historiador e da perspectiva de tempo em que se inscreve. Ao olharmos para o passado, não há como isolar as circunstâncias do tempo em que vivemos, porém, isto não significa ceder ao anacronismo, mas reconhecer as influências do ambiente em que a reflexão é produzida. Somos filhos do tempo! A periodização é uma muleta útil ao didatismo, mas às vezes necessária para contextualizações, porém sabe-se que a realidade é muito mais complexa e que, sobretudo, nenhuma leitura da história é ingênua.

Tomemos como exemplo a Idade Média, um período de mais de mil anos, que se estende do século IV ao século XV (resguardadas as divergências entre historiadores). Para o espírito renascentista, a Idade Média era um tempo de trevas, de perseguições religiosas, de estagnação econômica, de pestes e doenças. Um intervalo e uma passagem de um mundo onde as pessoas alfabetizadas falavam um latim vulgar para um mundo onde o chique era se comunicar em grego clássico, a língua da Antiguidade idealizada e cultuada.

A história, ao fazer a distinção entre o homem medieval e o renascentista, o faz a partir de uma escala de valores que projeta no segundo, a esperança na evolução da humanidade. Mas o homem medieval não se sabia 'medieval'.

Nem tampouco o homem do renascimento se nomeava 'renascentista'. Eram todos "contemporâneos" como nós, impedidos de historicizar o presente, ocupados que estamos em vivê-lo.

"A história deve ser não uma ciência mas uma arte – a arte de interpretar a partir da questão do valor da vida. Uma metamorfose da história em obra de arte, isto é, em uma criação estética, se torna possível unicamente pela perspectiva intempestiva do mito, onde os heróis se furtam ao tempo. Como obra de arte, a história pode ser reescrita e dar aos fatos, transformados em fábulas e mitos, um novo sentido que decida o futuro. Nisto consistiria o seu heroísmo e a sua afinidade com a poesia." (Muricy, 2006).

Importante é, contudo, estarmos atentos aos sinais, entendendo que a memória é o nosso chão comum e que o conhecimento do passado ajuda a pensar o presente e imaginar o futuro.

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.

O homem desde sempre se constitui através do seu "fazer", ou seja, a partir de suas produções. Desde os primórdios o design esteve presente no mundo, atendendo a necessidade humana de configurar objetos e principalmente buscar soluções práticas para seus problemas cotidianos. A busca humana por produtos que configurem utilidade e estética é o que nos faz pensar que sempre houve a presença do design, devido à forma como os produtos são marcados por uma preocupação em conjugar beleza e utilidade.

O design é uma atividade muito recente dentre os estudos acadêmicos e científicos e sua característica principal é a interdisciplinaridade, pois está sempre mediando campos aparentemente opostos. Conseqüentemente há um sentido no design em gerar soluções, sem ter a necessidade de estar focado em apenas uma única direção, buscando referentes no passado, na atualidade e com projeções para o futuro, o que faz com que o 'bom design' esteja sempre presente no mundo dos objetos.

O design possui muitas definições. A palavra em si é empregada muitas vezes como um epíteto, como uma qualidade particular de determinados conjuntos de objetos. Assim temos o 'design de produto' que significa a concepção de um projeto ou modelo de produtos industriais e comerciais. O 'design gráfico' que significa a criação e produção da informação visual, de uma marca ou identidade visual de uma empresa. O 'design editorial' que cria uma capa de livro, entre outras possibilidades. O 'design de moda' que cuida da produção e criação de roupas e acessórios e o *surface design*, muito importante na criação de padronagens na indústria têxtil.

Temos também o 'design de informação' que pode estar associado a criação de sites ou impressos; o 'design emergencial', que orienta e indica o procedimento de emergência em vôos e outros tantos nos quais verificamos um uso banalizado da palavra design como forma de agregar valor e qualidades em outras tantas atividades. Por exemplo: *lifting design*, *building design*, *life design*, design de sobancelhas, design íntimo, *cake design*, design gastronômico e tantos outros que procuram associar excelência em suas práticas.

Não há um conceito fechado do que seja o design, que em muitas práticas 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 e proporciona um estar no mundo mais confortável. Uma prática complexa, que atende necessidades básicas e naturais das pessoas e o reconhecimento de que não pode haver exigência do novo e sempre diferente onde o que se faz sempre se fez e sempre existiu.

"Não bastam renovações tecnológicas para que uma linguagem alargue seus limites. É necessário, também, que

sua cota de informação não seja dissolvida, pois não há criatividade que resista ao temor do novo, ao compromisso com o já feito e experimentado." (Escorel, 2000) Historicamente, as rupturas sempre marcaram de forma indelével a sociedade e a cultura. Todo o processo criativo advém da necessidade de transformar o caos em cosmos (Augras, 2006) e fazer com que os aparentes rompimentos com tradições e posições já instaladas se constituam em necessidade para o criar e produzir mudanças que se constituem em desenvolvimento e melhorias sociais e culturais. David Harvey em seu livro *Condição Pós-Moderna* utiliza o conceito nietzschiano da destruição criativa para encontrar a essência eterna e imutável da humanidade:

Se a 'destruição criativa' era uma condição essencial da modernidade, talvez coubesse ao artista como indivíduo uma função heróica (mesmo que as conseqüências pudessem ser trágicas). O artista, alegou Frank Lloyd Wright –um dos maiores arquitetos modernistas–, deve não somente compreender o espírito de sua época como iniciar o processo de mudança. (Harvey: 2003,28)

Assim como o artista, também o designer precisa estar conectado ao seu tempo sem perder sua originalidade, isto é: sua origem! Uma forma original enquanto originária de uma idéia a qual representa.

A idéia é mônada

Walter Benjamin, em sua obra sobre drama barroco, aponta para uma origem que em nada tem a ver com gênese, com uma concepção linear e uma visão evolucionista do tempo histórico, mas sim como o momento no qual explodem os eventos, onde emanam as energias que vão constituir o agora, e que se “se alimentam do passado com o qual inconscientemente se conectam” (Muricy,1998)

O originário não se encontra nunca no mundo dos fatos brutos e manifestos, e seu ritmo só se revela a uma visão dupla, que reconhece, por um lado, como restauração e reprodução, e por outro lado, e por isso mesmo, como incompleto e inacabado. Em cada fenômeno de origem se determina a forma com a qual uma idéia se confronta com o mundo histórico (...). A origem, portanto, não se destaca dos fatos, mas se relaciona com sua pré e pós-história (Benjamin,1984)

Não se trata simplesmente de repetição ou reprodução daquilo que já foi feito, mas somente buscar referências que 'animem' nosso presente e produzam novas obras que serão constantemente reanimadas a cada novo olhar.

Refletir sobre design, sua evolução e temporalidade, sua inserção na arte, no artesanato, enfim na cultura, é pensar que assim como a arte pode propor uma sinergia entre mundos distantes, da unidade clássica à diversidade de expressão contemporânea, também o design com seu olhar generoso e comunicativo pode ser um modo de fazer agregador. Uma linguagem de formas, onde múltiplas teorias se completam, muitas áreas atuam juntas, muitos espaços e tempos ficam abolidos.

Falar de um design original é buscar relações, falar das origens, falar de circularidade, de um retorno ao mesmo. Mas não a um mesmo igual, mas a um mesmo modificado, adaptado e por isso novo e original por ter origem!

As musas, filhas da Memória, inspiravam os poetas, que com seus cantos, preservavam a memória dos feitos originários da comunidade para a criação de um novo, que permanece novo não simplesmente porque é novo mas porque possui um “certo eterno e irreprimível frescor” (Ezra Pound) comum aos clássicos e por isso mesmo originais.

Referências bibliográficas

- Augras, Monique. Invenções do Sagrado: imaginário e imaginária em devoções populares brasileiras. Anais digitais. Simpósio LaRS, 2006 PUC-Rio
- Coelho, Luiz Antonio. Org. Design Método. Rio de Janeiro. Ed. PUC Rio, 2006
- Benjamin. Walter. Origem do drama barroco alemão. Trad. Sergio Paulo Rouanet. São Paulo. Ed. Brasiliense, 1984.
- Bomfim, Gustavo Amarante. Idéias e Formas na História do Design: uma investigação estética. João Pessoa. Editora Universitária, 1998.
- Escorel, Ana Luisa. O efeito multiplicador do design. Ed. SENAC. São Paulo, 2000
- Harvey, David. Condição pós-moderna. SP, 12ªed. Ed. Loyola, 2003.
- 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.
- Pevsner, Nikolaus. Academias de Arte: passado e presente. São Paulo. Companhia das Letras, 2005, 2001.
- _____. Origens da arquitetura moderna e do design. São Paulo. 3ª ed. Martins Fontes, 2001.

Esta conferencia fue dictada por **Lucía Acar** (Profa. Univ. Estácio de Sá) el miércoles 30 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Manifiesto sobre usabilidad y accesibilidad para portales gubernamentales mexicanos

Luís Carlos Aceves y Marta Sylvia Del Río

El pasado julio 2007 se llevó a cabo en Monterrey el Seminario Internacional de Usabilidad y Accesibilidad para la Web. Este evento reunió a cerca de 250 asistentes, entre los que se encontraban administradores de portales gubernamentales de 23 de los 32 estados de México. A la conclusión del evento, se firmó el Manifiesto Nuevo León sobre Usabilidad y Accesibilidad para los Portales Gubernamentales Mexicanos.

Desde el año 2003 la Organización de las Naciones Unidas publica anualmente el *UN Global E-government Readiness Report* (United Nations [UN],2005). Este reporte mide los avances y logros que a nivel mundial tienen los países en cuanto al desarrollo de Gobierno Electrónico. Se miden 3 aspectos fundamentales: presencia en Internet,