

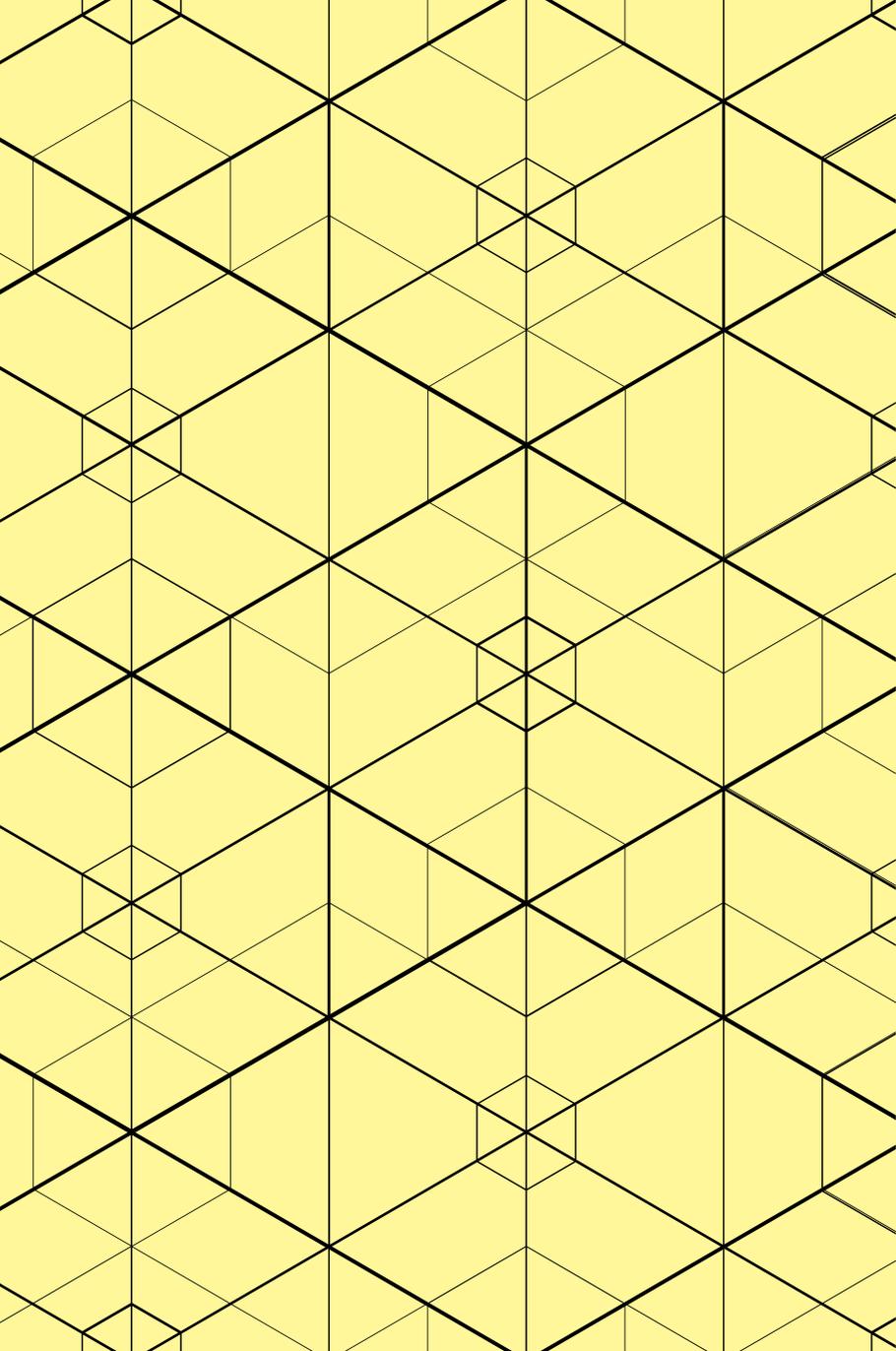
DESIGN PARA UM MUNDO COMPLEXO

RAFAEL CARDOSO

8	<i>Agradecimentos</i>	
10	<i>Um apelo à leitura (à guisa de prefácio)</i>	
13	INTRODUÇÃO	
	Os propósitos do design no cenário atual	
15	Do “mundo real” ao mundo complexo	
26	Adequação e forma	
38	Compressão e complexidade	
45	CAPÍTULO 1	
	Contexto, memória, identidade: o objeto situado no tempo-espaço	
47	A imobilidade das coisas	
61	Fatores condicionantes do significado	
72	Memória, identidade e design	
99	CAPÍTULO 2	
	A vida e a fala das formas: significação como processo dinâmico	
101	Formas, funções e valores	
108	O que dizem as aparências	
120	A multiplicidade de significados	
132	A linguagem das formas	
141	A persistência dos artefatos	
155	Ciclo de vida do artefato	
169	CAPÍTULO 3	
	Caiu na rede, é pixel: desafios do admirável mundo virtual	
171	A paisagem deslizante da rede	
180	A modernidade em redes	
193	Informação e navegação	
206	A malha fina da visualidade	
217	CONCLUSÃO	
	Novos valores para o design (e seu aprendizado)	
221	Abaixo o ensino!	
231	Viva o aprendizado!	
239	O designer pensante	
255	<i>Notas</i>	



INTRODUÇÃO
OS PROPÓSITOS DO DESIGN
NO CENÁRIO ATUAL



Pode algo ser belo para qualquer outro propósito a não ser aquele para o qual é belo que seja usado? [Sócrates, cerca de 400 anos antes da era cristã.]¹

DO “MUNDO REAL” AO MUNDO COMPLEXO

O design nasceu com o firme propósito de pôr ordem na bagunça do mundo industrial. Entre meados do século XVIII e fins do século XIX – o período que corresponde, grosso modo, ao surgimento do sistema de fábricas em boa parte da Europa e dos Estados Unidos – houve um aumento estonteante da oferta de bens de consumo, combinado com queda concomitante do seu custo, ambos provocados por mudanças de organização e tecnologia produtivas, sistemas de transporte e distribuição. Nunca antes na história da humanidade, tantas pessoas haviam tido a oportunidade de comprar tantas coisas. Era a infância da sociedade de consumo. Para muitos observadores, à época, o processo teria gerado um declínio preocupante da qualidade e da beleza dos produtos. Certa ou errada (o que é bem mais provável), essa percepção serviu de estímulo para a ação. Entraram em campo artistas e arquitetos, reformadores e burocratas, governos, industriais, associações comerciais e profissionais, museus e

instituições de ensino, com o intuito de melhorar o gosto da população e a configuração das mercadorias que lhes eram oferecidas. As atividades de projetar e fabricar artefatos, exercidas há muito em relativo silêncio, migraram para o centro dos debates políticos, econômicos e sociais.

Entre 1850 e 1930, aproximadamente, três gerações de novos profissionais – alguns já apelidados de “designers” – dedicaram seus esforços à imensa tarefa de conformar a estrutura e a aparência dos artefatos de modo que ficassem mais atraentes e eficientes. Sua meta era nada menos do que reconfigurar o mundo, com conforto e bem-estar para todos. Seu lema era adequação dos objetos ao seu propósito: *fitness for purpose*, em inglês, ou *Zweckmässigkeit*, em alemão (as primeiras grandes discussões sobre o tema foram conduzidas em alemão e inglês). Mais ou menos ao final desse período, por volta da década de 1930, popularizou-se o mote mais conhecido entre nós: “a forma segue a função”, frase condensada de um enunciado distante do arquiteto americano Louis Sullivan.² A visão de que “forma” e “função” seriam o cerne das preocupações do designer persistiu por bastante tempo. Em âmbito internacional, ela começou a ser questionada na década de 1960, paralelamente ao surgimento da contracultura. No Brasil, ela permaneceu dominante até a década de 1980, apesar dos esforços de alguns rebeldes. Até hoje, perdura o vício entre designers

e arquitetos brasileiros de falar em “funcionalidade” – termo equivocado em suas premissas, como veremos adiante, no segundo capítulo deste livro.

Para realizar o ideal de adequação ao propósito, é preciso ter de antemão uma noção mais ou menos coerente de qual propósito se quer cumprir. O mundo mudou bastante desde a década de 1960, e podemos afirmar seguramente que grande parte dos propósitos de hoje já não são os de então. Nos anos 1960, o paradigma de fabricação industrial ainda era a produção em massa: tudo igual em grandes quantidades para todos. Hoje, a indústria caminha a olhos vistos em direção à produção flexível, com cada vez mais setores buscando segmentar e adaptar seus produtos para atender à demanda por diferenciação. Nos anos 1960, o mundo estava dividido entre direita e esquerda, com a democracia liberal acuada pelo comunismo soviético. Hoje, o liberalismo econômico domina um mundo globalizado, ao ponto paradoxal de poder impor a democracia pela força, quando do seu interesse. Nos anos 1960, quase não existiam computadores, muito menos internet e toda a cultura digital sustentada por ela. Precisa dizer mais? Talvez falte um último exemplo incontornável: nos anos 1960, poucas pessoas pensavam em responsabilidade ambiental. Atualmente...

Quando o designer americano Victor Papanek publicou, em 1971, *Design for the Real World* [Design para o

mundo real], o paradigma já havia mudado. Esse livro tinha por intenção conclamar os designers a sair do ar condicionado de seus escritórios envidraçados e olhar à sua volta, projetando soluções para o mundo real, que se desintegrava em fome e miséria, conflitos raciais e protestos políticos, guerras civis e lutas de independência, guerras quentes e Guerra Fria, uma corrida armamentista nuclear que ameaçava destruir a todos, e uma crise ambiental que se anunciava pela primeira vez por dados oficiais da ONU. O capítulo inicial do livro, intitulado “O que é design?”, ataca de frente o lema “a forma segue a função”:

Em termos semânticos, todas essas afirmações desde Horatio Greenough [escultor americano do século XIX, que escreveu textos precursores sobre as relações entre forma e função dos edifícios] até a Bauhaus alemã são desprovidas de sentido. A concepção de que aquilo que *funciona* bem terá necessariamente uma boa *aparência* serviu de desculpa débil para todo o mobiliário e os utensílios estéreis, com cara hospitalar, dos anos 1920 e 1930.

O polemista prossegue, apontando um conflito entre a chamada estética da máquina e as necessidades humanas:

Le style international [estilo internacional] e *die neue Sachlichkeit* [nova objetividade] deixaram-nos completamente

na mão em matéria de valores humanos. A casa como *la machine à habiter* [máquina de morar], de Le Corbusier, e as casas caixote desenvolvidas pelo movimento holandês De Stijl refletem uma perversão da estética e da utilidade.³

Ao acusar a ausência de valores humanos no dogma modernista, o profético Papanek substituiu “função social” por “funcionalidade” como centro do seu pensamento sobre design. Como resultado, o livro tornou-se best-seller mundial, e encontra eco até hoje em qualquer discussão sobre design e sustentabilidade. Os projetos de produto citados por Papanek (por exemplo, um aparelho de rádio construído a partir de lata velha e cera) são facilmente ridicularizados, por conta da evolução tecnológica desde os anos 1970. O fato de haver quem ataque a obra por esse ângulo, inteiramente tangencial à discussão proposta, demonstra o quanto ela ainda incomoda.

O presente livro tem a intenção de retomar a discussão do ponto em que ela foi deixada por Papanek. O título *Design para um mundo complexo* é homenagem e revisão crítica, a um só tempo. O “mundo real” de Papanek já não é o mesmo: sobretudo, porque a explosão do meio digital nos últimos 25 anos tem transformado de modo profundo a paisagem econômica, política, social e cultural. A “era da informação” chegou para todos – por meio de mudanças essenciais em sistemas de fabricação, distribuição

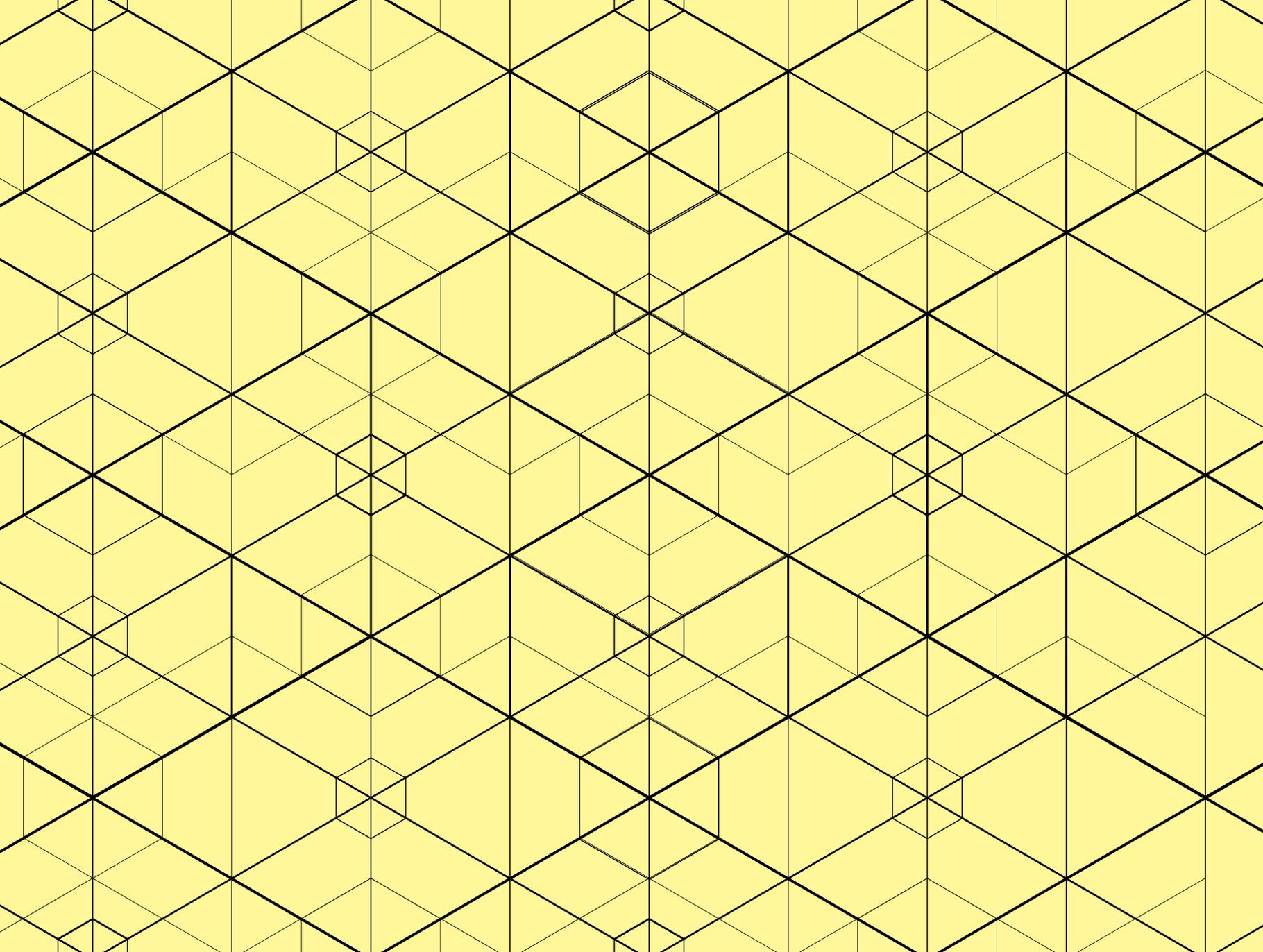
e finanças – e não somente para quem tem computador pessoal em casa. À medida que o mundo virtual aumenta em abrangência, a realidade parece desmanchar-se no ar. Em uma palavra, o “imaterial” passou a ser o fator decisivo em quase todos os domínios, mormente numa área como o design. Não que o “mundo real” tenha deixado de existir! Os problemas apontados por Papanek, de miséria e exploração, violência e degradação, são mais reais do que nunca. Aliás, se examinarmos os dados estatísticos, muitos deles estão piores do que quatro décadas atrás. Apenas foi acrescentada à realidade material uma camada a mais, que tudo envolve e tudo permeia.

A medicina fornece uma boa analogia para compreender essa situação: conheciam-se as doenças do câncer, desde muito, e era possível tratá-las até certo ponto. Porém, com os avanços em pesquisas genéticas das últimas décadas, surgiram ferramentas de diagnóstico e tratamento que mudaram completamente o panorama do campo e a compreensão da doença. O mesmo ocorre em outras áreas, de modo menos perceptível, mas não menos impactante. Atualmente, por meio da imensa disseminação da informação, vem sendo acrescida uma consciência dos mecanismos invisíveis que regem o velho e mau “mundo real”. Os antigos problemas passam a ser dimensionados de modo mais complexo; e, muitas vezes, descobrimos que os adversários mais temidos do passado eram apenas más-

caras ou figuras de papelão – falsos marcadores de uma paisagem cuja artificialidade se revela de repente, como num filme em que o enquadramento da câmera é aberto para mostrar que tudo não passava de cenário e trucagem.

Hoje, começa a ser possível considerar em sua totalidade problemas antes inconcebíveis para a mente humana. Outra analogia edificante vem também do campo médico ou, melhor dizendo, da saúde pública: a incrível virada nas políticas antitabagistas ao longo dos últimos trinta anos. Enquanto os governos acreditavam que a indústria de tabaco lhes rendia dividendos, por meio dos altos impostos pagos, o antitabagismo ficou restrito a grupos minoritários da sociedade civil. A partir do momento que os cálculos oficiais demonstraram que se gastava mais com o tratamento de fumantes em hospitais públicos do que se arrecadava com impostos sobre cigarros, a maré política virou completamente; hoje, o antitabagismo é uma causa abraçada pelo setor público em muitos países. Com a disponibilidade de informações cada vez mais completas e a possibilidade de processá-las eficientemente, descobrimos que questões aparentemente simples são mais complexas do que se imaginava.

Do mesmo modo, cálculos de impacto ambiental ou de logística integrada levam em conta quantidade e variedade estarrecedora de dados. Em termos de impacto ambiental, o que é melhor: garrafas retornáveis de cerveja



é tarefa das mais difíceis. Os tempos mudam, e muda com eles o significado das coisas que parecem fixas. No mundo de hoje, onde o tempo parece andar cada vez mais depressa, os significados ficam ainda menos estáveis. Determinar o significado de um artefato atualmente é tarefa tão escorregadia quanto atirar numa lebre correndo em zigue-zague a partir de um carro desgovernado que transita por uma ponte móvel. O tiro certo depende do cálculo preciso e instantâneo de todas as forças, velocidades e movimentos. Se essa comparação parece remeter ao mundo dos desenhos animados e dos videogames, não é à toa. A abrangência crescente do mundo virtual e seu impacto sobre a visualidade – por meio de processos de manipulação, simulação e emulação – tende a redefinir todos os parâmetros para a discussão da forma. É sobre este admirável mundo novo, e ainda relativamente desconhecido, que irá versar o terceiro capítulo deste livro.

COMPRESSÃO E COMPLEXIDADE

Nos últimos cinquenta anos, vêm ocorrendo mudanças importantes na maneira como experimentamos tempo e espaço. Escrevendo em 1989, o geógrafo britânico David Harvey propôs a noção de uma “compressão do tempo-espaço” que estaria afetando as percepções culturais desde os anos 1960, constituindo a base daquilo que ele batizou de “condição pós-moderna”.¹⁵ Dentre as característi-

cas mais marcantes dessa compressão estaria a perturbação de uma série de relações de significado antes consideradas estáveis. Quando Harvey escreveu esse texto, é possível que ele o tenha feito com uma máquina de escrever. Na melhor das hipóteses tecnológicas, ele o digitou em computador pessoal operacionalizado por uma das duas então novas plataformas “amigáveis”, ou seja, providas de interface gráfica: o sistema Mac OS, introduzido em 1984, ou seu concorrente Windows, de 1985. É possível que seu computador ainda não possuísse nem HD, operando a partir da inserção contínua de muitos disquetes. É certo que ele não dispunha de acesso a internet. No ano em que o livro foi publicado, inventava-se a *world wide web* (www), face pública da internet, cujo uso só viria a se tornar corrente cinco ou seis anos depois.

Se em 1989, ano da queda do Muro de Berlim e da introdução da www, a tal compressão tempo-espaço já era um fenômeno identificável, o que se pode dizer dos vinte e poucos anos desde então? As pessoas que nasceram após essa data cresceram acostumadas a fazer muitas coisas ao mesmo tempo (o chamado *multitasking*) e a participar de vários fóruns simultaneamente (por meio da telepresença). Se eu falo ao celular (a segunda geração de telefonia móvel, digital, foi introduzida em 1991) com um amigo na mesma cidade, enquanto digito uma mensagem eletrônica para outro amigo do outro lado do mundo,

é provável que as duas comunicações decorram mais ou menos dentro do mesmo parâmetro de instantaneidade. O que não impede que eu fique impaciente se algo der errado. Posso fotografar um incidente com meu celular e, usando o mesmo aparelho, postar a imagem na rede quase imediatamente. A possibilidade de realizar transições muito rápidas entre material e imaterial é um dos fenômenos mais marcantes da atualidade. Em alguns casos, a agilidade com que o imaterial pode ser capturado e transmitido torna supérflua sua materialização. É o caso das fotografias digitais, que são cada vez mais clicadas, porém menos impressas.

Qual o impacto dessas transformações múltiplas e rápidas sobre um campo como o design, tradicionalmente pautado pela fabricação de artefatos materiais? Entra em questão a relação entre materialidade e imaterialidade, coisa e não coisa.¹⁶ Não deixa de ser um desdobramento previsível da velha cisão entre forma e informação, dobradinha reconhecida nos meios de design há muitas décadas. Afinal, um dos primeiros escritórios de design no Brasil chamava-se, justamente, *forminform* (com f minúsculo, e sem espaço), o que demonstra o quanto o *continuum* entre coisa e não coisa sempre foi questão preponderante para quem pensa o objeto em sua dimensão industrial. É curioso observar que, no exato momento em que alguns artistas brasileiros teorizavam o “não objeto”,

no final dos anos 1950, em função da arte concreta, os debates sobre design passavam para uma esfera de ação organizada pela sociedade civil. Ainda falta analisar com profundidade esse momento histórico, e os muitos desdobramentos de um radical questionamento conceitual da forma que redundou, paradoxalmente, num formalismo que até hoje enreda muitas manifestações de arte, design e até poesia.¹⁷

Talvez a principal lição para o design – plenamente recebida e assimilada na prática dos designers brasileiros nos últimos vinte anos – seja a de que não existem receitas formais capazes de equacionar os desafios da atualidade. Não são determinados esquemas de cores e fontes, proporções e diagramas, e muito menos encantões como “a forma segue a função”, que resolverão os imensos desafios do mundo complexo em que estamos inseridos. Seria cômico sugerir, ao projetar um eletrodoméstico, que despojá-lo de ornamento é mais importante do que minimizar seu impacto ambiental. Seria cruel, quase obsceno, propor que arejar a mancha de texto de uma página é uma boa maneira de tornar a leitura mais acessível, num país onde não se lê por opção e falta de opção. Parecem caricaturas maldosas, exageradas a ponto de se tornarem irrelevantes, mas estas são afirmações não muito distantes de um raciocínio que ainda prevalece em muitas faculdades de design. A conclusão deste