

Título

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

Autor

Lucia Acar

Resumen

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. A presença do design em nosso dia-a-dia está se tornando a cada dia mais necessária. Já não se entende certas práticas sem os objetos de design para suprir nossas expectativas, satisfazer nossos desejos e atender nossas exigências estéticas. Este trabalho propõe uma investigação da atividade do design e sua inserção na vida cotidiana como um elemento formador de cultura e identidades culturais.

Contenido

“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 tranquilamente 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 cautério 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 sí 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, *techne* 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

occidental, 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 a fim 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 desprendem 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 industriais, 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 praticas 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 midiaticado” 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.

Bibliografia

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.

BENJAMIM, 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 tranfiguração 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, Jonh. 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.