

Margens do design: uma questão de interpretação

Luciana Montenegro

Doutoranda em Design pela PUC - Rio

minha música

Adriana Calcanhoto

minha música não quer ser útil,
não quer ser moda,
não quer estar certa

minha música não quer ser bela,
não quer ser má,
minha música não quer nascer pronta

minha música não quer redimir mágoas,
nem dividir águas,
não quer traduzir,
não quer protestar

minha música não quer me pertencer,
não quer ser sucesso
não quer ser reflexo,
não quer revelar nada

minha música não quer ser sujeito,
não quer ser história
não quer ser resposta,
não quer perguntar

minha música quer estar além do gosto,
não quer ter rosto,
não quer ser cultura
minha música quer ser de categoria nenhuma,
minha música quer só ser música:

minha música não quer pouco.

Atopia é um “não lugar”, lugar nenhum, nem morada de nada? Onde moram as “coisas”? Aonde reside o design e o que o constitui? O design possui margens? Há algo que está dentro ou está fora de uma suposta circunscrição do campo?

O design¹, aqui como objeto de reflexão, considerando os discursos e narrativas (verbais e não verbais) sobre ele, se insere no universo das atividades humanas, é um “produto” gerado pelas demandas e expectativas de determinadas coletividades localizadas no tempo e espaço. Demandas e expectativas (anseios, valores, ideologias) em contínua mutação/transformação, acompanhando/constituindo um processo em curso (o dos sujeitos sociais, dos sujeitos históricos, dos fazeres humanos, etc.) cujos parâmetros não estão precisamente definidos.

¹ Design como atividade que configura objetos e sistemas de informação (configuração como processo e o resultado deste e, objeto como imagens e forma bi e tri dimensionais, virtuais).

Diante destas considerações, me interrogo como pode a atividade “design” ter margens, e estas serem precisas?

Vivemos imersos em *atividades sociais* que são um meio construtivo de interação social (assim como a linguagem), o que realizamos e falamos é co-construído (o significado de uma enunciação sempre está inconcluso, e que o que o outro faz, em continuação, o completa, mas nunca definitivamente). A linguagem tem aspecto formativo e como função primária a construção de mundos humanos, a linguagem constrói, ou melhor, é um processo construtivo.

As coisas nunca estão totalmente explicitadas ou dadas, nunca aparecem em um palco iluminado; elas sempre comportam um jogo de um aparecimento e de uma ocultação. Esse jogo de luz e sombra é, de certa forma, um jogo interminável, que não precisa ser necessariamente resolvido, pois faz parte da realidade ser de alguma forma oculta para tornar-se revelação em outro momento. O pensamento que se pretende absoluto, incontestável, é perigoso porque supõe para si dizer toda a verdade, como se esta fosse um produto fixo, acabado. O desafio maior está em reconhecer a busca do conhecimento e o encontro com a verdade como uma pretensão. (Jobim e Souza, 2000:47.)

Da perspectiva do construcionismo social, Pearce, entende que o mundo social consiste em atividades (que têm como substância as conversações), e se estruturam por determinadas regras que indicam o que devemos ou não fazer, “a substância de nossos mundos sociais está composta por nosso produzir e nosso fazer” (Pearce, 1996:178). Para o autor nós somos seres primordialmente sociais e não espistêmicos e temos como tarefa primeira a averiguação da maneira que devemos atuar, no mundo, com os outros.

Podemos entender as atividades sociais como “jogos” (no sentido aproximado dado por Wittgenstein em “jogo da linguagem”²), com certas regras, participantes e o processo em curso do próprio jogo, onde cada ação delinea contornos, estruturando determinados contextos que se configuram permanentemente, não são fixos, assim como não são as regras.

Considerando então que, somos seres sociais e que o mundo social, portanto, as atividades sociais/conversações (como os “jogos”) são um processo em curso, me parece sem nexos insistir na certeza de um sentido final de “realidade” e das vias de compreensão desta realidade “incerta”. Estamos sempre lançados numa situação histórica concreta a qual precisamos dar sentido e, a compreensão desta realidade, está existencialmente condicionada às circunstâncias (*estrutura prévia da compreensão*, segundo Heidegger), estas, assim como os “sentidos” dados, e “significados” atribuídos por nós, também se encontram em curso.

Outra questão relativa à compreensão da realidade é o problema das separações funcionais, formulada na modernidade, onde a cultura tecno-científica convocou a lógica mecânica a ser o princípio orientador do pensamento.

A inteligência compartimentada, mecanicista, disjuntiva e reducionista destrói a complexidade do mundo em fragmentos, fraciona os problemas, separa o que está unido, unidimensiona o multidimensional. (...) Destruói antecipadamente todas as possibilidades de compreensão e de reflexão, eliminando ainda todas as chances de julgamento corretivo ou de visão a longo prazo. (Morin, 1998:20)

² O ir e vir incessante do que já se compreende e do que se pode compreender

Fragmentamos nossos saberes, nossos corpos, criamos especialidades e especialistas, separamos corpo e mente, sensível e inteligível, teoria e prática, erudito e popular, sujeito e objeto... “Esquecemos” que lidamos, ou melhor, que estamos incluídos em uma teia/trama de relações e situações interconectadas e em permanente mudança, diante de conformações dadas em determinadas coordenadas no tempo e no espaço, como em um jogo de acontecimentos imprevisíveis.

Certamente o mundo pós-moderno é qualquer coisa, menos imóvel – tudo nesse mundo, está em movimento. (...) Não sabemos, com toda a certeza (e não sabemos como estar certos de o saber), onde é “para frente” e onde é “para trás”, e desse modo não podemos dizer com absoluta convicção que movimento é “progressivo” e qual é “regressivo” (Bauman, 1998)

A visão cartesiana e positivista do conhecimento científico fundamentam as “certezas” do velho paradigma. O novo paradigma reconhece as limitações e incompletudes dadas pelas aceções e teorias científicas, o que a ciência pode oferecer são conhecimentos aproximados, dado que os fenômenos naturais estão, em última análise, interconectados e em construção. Como podemos esperar entender alguma coisa se tudo se encontra conectado com tudo o mais, e em movimento? Somando ao “mal estar” causado pela ausência de definições de “verdades e parâmetros” enfrentamos novos paradigmas como sujeitos (sociais, históricos...), como me compreendo, como compreendo o outro, o entorno...como me compreendo com... . Diante de tantas “incertezas” que assolam o sujeito “pós-moderno”, como indicar margens e critérios definidos à atividade do design?

A relação sujeito - objeto

Cada situação projetual (o processo e o resultado deste), característica da práxis do design, se configura com uma tessitura particular, com características e peculiaridades singulares - devido à conjunção de inúmeros e variados fatores intervenientes envolvidos. Se inter-relacionam parâmetros e restrições de várias ordens, objetivas (conhecimentos de outras disciplinas, materiais e processos de produção etc.) e subjetivas (o gosto, por exemplo) - vale lembrar: acontecimentos, ações, etc., como processos sempre em curso. Os sujeitos estão sempre em construção, assim como suas visões de mundo e, portanto, também suas interpretações e expressões (objetos concretos) sobre a realidade.

Participes na atividade do design, sujeito e objeto - interpretante/interpretado - não são pares opostos, não “guardam” em si - mesmos, verdades absolutas. Relevante é a relação, como acontecimento/processo, que se dá entre eles, o “ir e vir incessante”.

Os objetos, embora agreguem significados que lhe são imputados no processo de configuração, podem ganhar outros contornos, subjetivos ou objetivos, conferidos por novos significados atribuídos pelos sujeitos/usuários/fruidores. Estes últimos ao configurar, nomear e consumir objetos, o “convocam a ser” (objetos não existem sem sujeitos) aquilo que em dada situação lhe é conveniente e/ou possível.

Nós (sujeitos) conferimos valor de uso aos objetos, são relíquias, expostos em museus, ganham *status* de obra de arte, ou estão escondidos no fundo de alguma gaveta como um talismã precioso. Criamos novos usos e valores para os objetos (deflagrados pelas tendências e modismos e divulgados pela publicidade), podem ainda, ser considerados dispensáveis,

descartáveis, inestimáveis ou mesmo inevitáveis. Objetos enfim são consumidos, destruídos, amados e odiados...“fica ao gosto do freguês”.

Como tratar objetivamente a questão do gosto, quando este diz respeito à subjetividade de cada sujeito (ainda por cima cindido e em transformação)? *“o belo é ligado tão intimamente à subjetividade humana, que se define, no limite, pelo prazer que proporciona, pelas sensações ou pelos sentimentos que suscita em nós”*. (Ferry, 1994:36). O gosto desenha as fronteiras do design? O gosto, caracteristicamente de ordem subjetiva, se contrapõe às premissas objetivas da atividade? Se o design tem entre outras proposituras suprir demandas de usuários/sujeitos, portanto de alguma maneira “atender o gosto do freguês”, paradoxalmente, se caracteriza como uma atividade que desenvolve produtos fabricados em série.

Hábitos, comportamentos, valores e anseios de uma coletividade são elementos culturais e ideológicos, o entendimento dessa coletânea de conveniências propicia uma aproximação ao conceito de gosto de um determinado conjunto social. O atendimento a essas conveniências deve ser considerado no processo de configuração de objetos, mas certamente são combinados a outros fatores e aspectos objetivos do processo de configuração (como método de trabalho, materiais disponíveis e processos de produção, entre outros) que indicam limites e possibilidades.

Podemos até considerar o gosto como uma preferência arbitrária e imperiosa da nossa subjetividade, mas de qualquer maneira ele é algo que se refere ao mundo dentro do qual ele se forma - a própria concretude, materialidade mesmo, do “objeto” forma também o gosto. A existência do objeto estético convida a subjetividade a se constituir, a experiência estética (para além de todas as premissas racionais - “é funcional, econômico e prático, mas eu não gostei”) é a comunicação primeira que se estabelece entre sujeito e objeto.

A concepção estética da pós modernidade resgata o prazer das formas não com o intuito de uma plasticidade canônica objetiva, mas retomando a experiência plástica na busca de uma identidade que o funcionalismo, através de seu postulado *standard*, tratou de neutralizar com uma pseudo-democratização dos bens-materiais e conseqüentemente melhoria da qualidade de vida. (Cerqueira 1995: 52)

Discursos sobre o design são muitas vezes apriorísticos, prescritivos e ideais, na práxis, as premissas objetivas da atividade podem se dissolver no contato imediato entre sujeito e objeto, tão facilmente como uma caneca é transformada em porta-lápis e uma chaleira vira enfeite.

Seja como for a dinâmica econômica capitalista e pós-moderna pretende dar conta do gosto “de todos” e maqueia os produtos com o tom de todas as modas, de todas as tribos, e lança uma infinidade (disfarçada) de modelos diversos para atender as “diferenças” - vários tipos em todas as cores.

Penso serem pertinentes algumas das questões levantadas nesse breve ensaio contribuindo para que se possa pensar a validade, os desdobramentos e viabilidade contemporânea do design e aprofundar o debate sobre sua finalidade, essência, métodos e conteúdos.

As narrativas históricas sobre o design constituem um imaginário sobre a atividade. Discursos e teorias são reconhecidos por instâncias legitimadoras que subsidiam conteúdos, tanto para a formulação científica do campo, quanto para a prática e sua produção - cenários ideais. Relatos e exemplares de formas, estilos e gêneros são eleitos, sistematizados, organizados sob algum critério e difundidos ao longo do tempo para ilustrar a construção de discursos. Alguns se perpetuam dogmaticamente, outros se desenvolvem e se aperfeiçoam no imaginário.

E o que não foi (é) contado, o que não foi (é) visto, o invisível, o que foi (é) deixado de fora das coleções de museus, das galerias, vitrines, magazines e dos discursos? Os discursos e a história são imprecisos, incompletos uma vez que as “coleções” são constituídas e reconstituídas. As condições em que se deram e se dão essas construções narrativas podem ser revistas, assim como pode ser investigado aquilo que permaneceu constante nos processos de configuração dos objetos, quer como idéia quer, como resultado. Confrontar discurso e prática, teoria e realidade, intenção e gesto, repensar “o dito, o visto, o visível”, investigar “o não dito, o não visto, e o invisível, o que ficou de fora”, tensiona possíveis limites, não com a idéia de estreitar, mas ampliar a visão sobre o campo, o que pode viabilizar tanto o rastreamento de fundamentos, como a identificação dos elementos essenciais do design – esses fatores anunciarão margens?

Pensar o campo sob uma ótica dinâmica, intensiva e intermitente, sem atender a modelos orgânicos e nem acontecimentos cronológicos, pode viabilizar um pensamento em movimento, com ritmo próprio. Uma abordagem de resgate das várias significações “dos discursos e das coisas”. repensar o campo, não como algo “fixo”, mas sim como um campo “problemático”, impalpável, sujeito a sucessivos “deslocamentos”. Talvez sejam esses “deslocamentos” que possibilitem a ampliação do campo e o caracterizem por dinamismo.

O que está dentro? O que deixamos de fora? Isso dependerá de nossa visão em determinado tempo e espaço.

Fatos, acontecimentos, fenômenos, objetos, coisas, não pertencem a um “não lugar”, tem lugar cada vez que estiverem sendo percebidos por um sujeito e constituem um continente para o design, um continente que não deveria ser solidificado, cristalizado, mas um campo delineado por fronteiras maleáveis que permitissem um intercâmbio, como um corpo fluído que sobrevive com a troca (fluxo contínuo) de ar, matéria, substâncias com o que “parece” estar fora de seus limites.

Atopia é um “não lugar”, lugar nenhum, nem morada de nada? Atopia, quem sabe, é a morada das latências (potencialidades e possibilidades) e do que não sabemos nomear - do que não é “convocado a ser”, das idéias, do não manifesto, que está invisível mas não fora em algum lugar ou não lugar.

Referências bibliográficas

- BAKHTIN, Mikail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998
- FERRY, Luc. *Homo Aestheticus. A invenção do gosto na era democrática*. São Paulo: Ensaio, 1994.
- JOBIM E SOUZA, Solange. *Mosaico: Imagens do Conhecimento*. Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2000.

MORIN, Edgar. *Por um pensamento complexo*. Revista Veredas do Centro Cultural Banco do Brasil. Rio de Janeiro: ano 3, n° 34, 1998.

PEARCE, W. Barnettt. *Novos Modelos e metáforas comunicacionais: a passagem da teoria à prática, do objetivismo ao construcionismo social e da representação à reflexividade*. In: SCCHNITMAN, Dora Fried (org.). *Novos paradigmas, cultura e subjetividade*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996

PEVSNER, Nikolaus. *Os pioneiros do desenho moderno*. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

SCHUBACK, Márcia Sá Cavalcante. *Da necessidade de ser o que se compreende*. Revista Veredas do Centro Cultural Banco do Brasil. Rio de Janeiro: ano 3, n° 29, 1998.