

Design contemporâneo: um adágio para o futuro.

Sónia Rafael

s.rafael@belasartes.ulisboa.pt

O caso é que as palavras já não correspondem ao que se passa no mundo. Quando as coisas faziam parte de um todo, estávamos confiantes de que as palavras podiam exprimir essas coisas. Mas, pouco a pouco, essas coisas fragmentaram-se, espalharam-se, caíram num caos. E, contudo, as palavras permaneceram as mesmas. Não se adaptaram à nova realidade.

Auster, Paul (1990). *A Trilogia de Nova Iorque*.

O termo design tem-se afastado gradualmente da visão redutora que o associava a uma atividade ao serviço do neoliberalismo rendido às tendências estéticas e ao *glamour* da forma e subordinado à inovação tecnológica.

Debate-se hoje com outras perspetivas, não mais lineares, que o levam à necessidade de observação das suas ambiguidades e incertezas, para assim se redefinir através de um modo de olhar contemporâneo em direção ao *horizonte de totalidade* – o azimute de confluência dos diversos modos de pensar o design e das representações por ele mediadas.

O design encontra desígnio na operacionalização da complexidade e, como referência, dirige o seu olhar para esse *outro* múltiplo, divergente e fragmentário mundo-da-vida (*lebenswelt*) – que no entender de Husserl (1936) se apresenta como o campo da própria intuição, o universo do que é perceptível ou o reino de evidências originárias – lugar de alteridade onde o designer pode encontrar fundamentos para a qualificação desse território de impermanência e aí testar a validade das suas criações.

Através de leituras metafóricas formadas e informadas pela perspectiva crítica sobre o imaginário histórico e cultural do mundo-da-vida, o designer projeta sistemas globais adequados às dinâmicas contemporâneas. Com influência no rizoma (Deleuze e Guattari), recorre a argumentos poéticos e simbólicos e com eles constrói mapas de relações sempre reconfiguráveis, reversíveis e transformáveis na infinidade das suas linhas de fuga que se materializam em objetos discretos em permanente metamorfose e transformados a cada olhar.

Não são mais objetos (em latim *obiectum*, em grego *problema*, cujo significado original é "obstáculo") associados à retórica funcionalista e à condição de uso, mas no seu lugar encontram-se metáforas referenciadas primordialmente às ideias e ao conceito, manifestações que enfatizam quase exclusivamente o processo de pensamento em detrimento da materialidade.

O design não é mais uma atividade que produz objetos construídos pela mão do homem (*techné*) por meios racionais, fundada num saber orientado para a produção. Alinha-se com o conjunto de valores, que pautam a dimensão cultural da sociedade contemporânea, como a fragmentação, a multiplicidade, a desreferencialização, a aceitação de diversos estilos e estéticas e a inclusão das várias culturas. O modelo pós-industrial de produção transcende cada vez mais a ideia de reprodutibilidade técnica de objetos tangíveis para projetar criações elusivas, como sistemas e redes, interações ou experiências.

Maggie Breslin e Richard Buchanan (2008) descrevem a atividade do design de acordo com quatro âmbitos da sua ação. O design gráfico (dos *símbolos*), que recorre à imagem. O design industrial (das *coisas*), que se ocupa dos artefactos, da engenharia e da arquitetura. O design de interação (das *ações*), que projeta experiências, atividades ou serviços, cujo surgimento foi acompanhado da necessidade de problematização teórica que possibilitou o enquadramento do contexto da interação do Homem com os sistemas informáticos (a HCI – Interação Homem-Computador, com Stuart Card, o Design de Interação, com Bill Moggridge, e mais recentemente o *User-Experience Design*, com Don Norman). Por fim, o design de ambientes (das *ideias*), que através de uma perspeti-

va holística recorre a todos os anteriores para projetar redes, sistemas e espaços de informação.

O design liberta-se definitivamente do esteticismo vago da mercadoria, que concentrava em si o foco de todo o procedimento projetual, para desenhar experiências imateriais, eventualmente efêmeras, infinitamente maleáveis em que o processo é tão ou mais relevante do que o resultado. A este propósito, o designer Bruce Mau (2000) afirma que quando é o resultado a conduzir o processo acabamos por ir onde já fomos. Se for o processo a conduzir o resultado, podemos não saber para onde vamos, mas que é para aí que queremos ir.

A dimensão expandida do design, como modo de pensamento, processo e atividade, enfatizou o alargamento das suas fronteiras conceptuais assim como o seu grau de heterogeneidade, acontecimento que veio permitir a aproximação aos campos da história, da filosofia, da ciência, da tecnologia e das artes, que são hoje disciplinas fundamentais para a sua *praxis* e matriz teórica (Leerberg, 2009).

Pela sua natureza e especificidade, o design contemporâneo é uma disciplina *inter* territórios, de confluência de conhecimentos, em permanente acomodação aos desafios contemporâneos e num *continuum* porvir tecnológico. Surgiu no final do século XIX como resposta estética à Revolução Industrial. Na sua origem encontrava-se por um lado, a ideia romântica de resistência à industrialização exaltada pelos métodos tradicionais de produção (como foi exemplo o *Arts and Crafts* ou a Escola de Artes e Ofícios de Henry Van de Velde) por outro, a ideia igualmente romântica de adotar a produção industrial e a reprodução mecânica na tentativa de harmonizar as artes com a tecnologia (como no programa de Walter Gropius para a Bauhaus). A génese desta antinomia confirma a bela metáfora platónica – a harmonia emerge da combinação dos contrastes, mas no lugar onde estética e técnica se encontram, a combinação de discordantes permanece difícil de harmonizar. Ao constituir-se como disciplina, o design integrou, *à priori*, uma dimensão totalizadora wagneriana de converter o mundo numa *obra de arte total* (ou de outra forma não seria design).

O design já não se limita a oferecer leituras teóricas ou metafóricas sobre o mundo-da-vida, ele é o mundo-da-vida intencionalmente concebido, desenhado e revelado em sistemas globais e universais que impõem o envolvimento total da experiência e, por conseguinte, da existência.

Ao atuar como interface entre a dimensão do indizível (o mundo formal, do núnimo, das formas eternas imutáveis percebidas pela visão supra sensorial – o estado acima das imagens, das figuras e das sombras) e a dimensão do visível (o mundo material dos fenômenos percebido pelos sentidos), o design configura-se como estrutura paradoxal – uma película que confere forma à matéria, plasmada no *mundo da cultura* de Flusser (2010), das coisas feitas à *mão*, in-formadas.

O design como *a pele da cultura* (título do livro de Derrick de Kerckhove, 1997) manifesta-se pelo princípio do movimento relativo, ao *fazer-se* das coisas na qual a aparência muda, mas em que cada coisa permanece ela própria, remetendo para a questão do que é verdadeiro, original e, portanto, eterno.

Neste contexto, o design contemporâneo não pode ser entendido como atividade com uma filosofia empobrecida, ao serviço da opinião popular (*doxa*), que reitera o passado e tudo o que já foi imaginado, conhecido ou vivido.

Tem como função ser inoportuno, crítico, intérprete, agente criador de novos modelos de conhecimento e deve atuar no presente para abrir espaço a outro tempo porvir: um adágio para o futuro.

Bibliografia:

Husserl, Edmund. (2008). *A crise das ciências europeias e a fenomenologia transcendental*. Porto Alegre: EDIPUCRS.

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (2004). *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Volume 1. Rio de Janeiro: Editora 34.

Breslin, Maggie & Buchanan, Richard (2008). *On the Case Study Method of Research and Teaching in Design*. *Design Issues*, Vol. 24 (Winter, 2008).

Mau, Bruce (2002). *Life Style*. London: Phaidon.

Leerberg, Malene (2009). *Design in the Expanded Field: Rethinking Contemporary Design*. Kolding School of Design – Denmark.

Flusser, Vilém. (2010). *Uma Filosofia do Design. A Forma das Coisas*. Lisboa: Relógio D'Água.

Dobra nº1, 2017