

1.4. PENSAR O DESIGN QUE TEMOS DESIGN E EMERGÊNCIA, A EMERGÊNCIA DO DESIGN?

Paulo Adriano Sousa Freitas

Doutorando em Design pela
Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa,
Investigador pelo Centro de Investigação de
Estudos Locais e Regionais da Universidade da Madeira

Resumo

O Design, mediador entre o espaço, a matéria e as vivências, na sua relação com o “vazio” criado a partir de um acontecimento fraturante, “traumático”, é o tema central de reflexão. Na sua ascensão cultural, enquanto agente organizador e transformador da realidade, foi-se alargando nos seus campos de atuação, mas também nos seus equívocos, ao ponto que é hoje difícil definir o que é design, quais os seus limites científicos onde acaba e onde começa a sua presença no nosso quotidiano. Estamos rodeados de objetos desenhados, projetados, pensados, e cumprindo o sonho racionalista e bauhausiano, invisíveis, banais, inteiramente ubíquos. E na sua perfeição cínica é invisível. Até falhar. O imprevisto, o acidente, o desastre, revelam a sua presença. Na presença da sua ausência, no postulado Virilliano, é no vazio e na memória que emerge novamente, desperto para uma nova realidade, livre de antigos constrangimentos e atento para o novo contexto material. O “design de emergência” ou a emergência do design.

Palavras-chave: Design; Acidente; Desastre; Emergência; Memória; Identidade.

Abstract

Design as an intermediary between space, material and life experiences, in their relationship with the void created from a tearing event, yet traumatic, is the central theme of the reflection. In its cultural rise, while organizing and transforming agent of reality, widen its fields, but also its misconceptions, to the point that it is difficult to define what is the core concept of design, which are its scientific limits, where ends and where begins its presence in our daily lives. We are surrounded by designed objects, engineered, planned, and in that sense fulfilling the rationalist and bauhausian dream, invisible, banal, entirely ubiquitous. And in his cynical perfection it is invisible. Until it fails. The unexpected, the accident and the disaster, reveal's the designed objects presence. In the attendance of their absence, as says the Virillian postulate, its the emptiness and the memory that arises again, awakened to a new reality, free of old constraints and tuned for the new material context. The design for 'emergency' or the emergence of design.

Key words: Design; Disaster; Disaster; Emergency; Memory; Identity.



Introdução

Ao inverso de uma comunicação convencional, o presente documento é antes o reflexo de uma sensibilidade, de um conjunto de inquietações, que têm levado a um modesto sedimentar de um discurso breve, centrado no design, naquilo que é o seu núcleo de atuação e atento à constelação de disciplinas e campos que lhe dão suporte.

No contexto do Colóquio “(Des)memória de Desastre” e do desafio que me foi colocado, procurei expor algumas considerações em torno do pensamento em design e do que poderá ser o seu papel enquanto ferramenta de mitigação do trauma.

Não sendo um estudo experimental, mas sobretudo reflexivo e bibliográfico, ainda também no âmbito dos estudos de Pós Graduação em Arte e Design no Espaço Público pela Universidade da Madeira e de estudos no âmbito do Mestrado na mesma área de estudos, pela Universidade do Porto, propõe a enunciação de um quadro de pensamento em design, enquanto mediador e modelador da realidade, na sua natureza eminentemente material, o design constitui-se também como uma forma de olhar o mundo e conseqüentemente o “acidente”, como parte integrante da sua atividade.

Design, Paradoxos e equívocos, uma utopia?

O Design, ferramenta no âmbito de uma cultura material e do que são as disciplinas de projeto, assenta num programa, num método, invocando um processo tecnológico e com o fim de resolver uma necessidade, um problema do ambiente humano (Daciano da Costa, 1995).

Na ressaca da Bauhaus e da escola de Ulm, um dos princípios fundadores da disciplina de Design, do conhecimento de todos e que se resume na célebre formulação funcionalista ‘forma segue a função’ popularizada pelo arquiteto da escola de Chicago Frank Sullivan.

Muitos destes enunciados foram, ao longo da história, objeto de equívoco, não referindo aqui especificamente os paradoxos semânticos do vocábulo, decorrentes da sua origem, científica e semântica e nomeadamente da estreiteza de relações entre o design e a grande mãe arquitetura, ou ainda da confusão enquanto vocábulo de origem anglo-saxónica.

Que significado para design? Que campos de atuação? Num universo científico, o seu método, e a apropriação do seu modo de olhar e conceber o mundo, torna o seu balizamento científico cada vez mais difícil. Na voracidade obsessiva dos mercados e da ideologia pós-capitalista, o vocábulo “design” é hoje adjetivo, sufixo e substantivo, utilizado tanto na indústria e no desenho de equipamentos, como no ‘desenho’ de organizações, num território de fronteira com a arquitetura, a engenharia, ou com a política.

Por oposição ao ‘design de revista’ ou de museu e ao design radical, da cultura do espetáculo, na ideologia da funcionalidade, o design sonhado pelos designers (“sonham os designers com objetos perfeitos?”¹) é essencial, simples, acessível, normal e universal ao contrário de um design superficial, luxuoso, fútil e oneroso.

A sua secreta ambição desde a sua fundação racionalista e funcionalista, moderna, foi sempre a de ser impercetível ao utilizador, atuar em pano de fundo, absorvido pelo quotidiano e pela cultura. A maior conquista do design funcional seria a de tornar-se banal, invisível aos nossos olhos, atingir a ubiquidade.

¹“Do Androids dream of electric sheep?” Formulação que dá nome ao romance de ficção científica, de Philip K. Dick, adaptado para o cinema em “Blade Runner” de Ridley Scott em 1982.

O sonho com um unicórnio e com um origami encerram a cena final do filme, como se nos fizesse flutuar por breves instantes, retirando as nossas referências de cultura, de passado, de profissão e de relacionamentos. Para nos mostrar talvez como esse apego quotidiano não mereça a importância e a preocupação que neles depositamos, então logo, atira-nos ao chão novamente, deixando-nos perdidos entre referências confusas.

Hoje, esta fórmula é bem evidente, à nossa volta o automóvel, a autoestrada, o telemóvel, os computadores, a cadeira onde nos sentamos, o comboio, o avião, o jornal, toda a parafernália de objetos que nos rodeia, real ou virtual, todos eles atingiram o nirvana do design. Vivemos dentro destes sistemas invisíveis, abençoadamente alheios à vida artificial que nos rodeia e das sólidas infraestruturas intensamente desenhadas. (Bruce Mau, 2004)

E assim, para a maioria de nós o design é invisível. Até falhar. A crise, o impacto, os desastres e os acidentes, fazem-nos provisoriamente tomar consciência da extraordinária força e poder do design, dos efeitos dos sistemas desenhados nas nossas vidas. O acidente faz-nos ganhar temporariamente consciência de um tempo inaugural, da vida real, do que é a nossa dependência.

(Des)memória de desastre. Design, cultura material e “day after”

A noção de desastre envolve a ocorrência de um acontecimento natural ou humano que afeta negativamente a vida de um lugar ou de uma comunidade. O “desastre” ameaça diariamente a vida de milhares de indivíduos e das infraestruturas que dão suporte à vida em comunidade. Na tentativa de lidar com a catástrofe criaram-se organizações de emergência, autoridades nacionais que se preparam para o período de uma ocorrência e que acumulam conhecimento na gestão de crise. Uma panóplia de disciplinas contribui para esse conhecimento, ciências sociais, desde a gestão, a economia, a sociologia até à geografia e no campo das ciências exatas como a matemática, a engenharia ou a geologia constituem um largo espectro de sistemas de informação disponível na literatura da especialidade.

Quando se trata do lugar urbano, o desastre faz marcar a sua presença pela destruição. Incêndios, inundações, furacões, guerras, catástrofes que violentamente rasgam a cidade, abrindo os territórios até à carne, criando vazios.

A noção de tabua rasa sempre criou um certo fascínio para os projetistas. Na sua gulosa existência, o vazio sugere potencial, uma falta de pré-conceitos, a propriedade de começar de novo, a liberdade de criar um mundo novo. O espaço arrasado, é um local vazio, teoricamente esvaído de estruturas, de contexto, de compromissos, livre de política e de regulamentação.

O desejo de tábua rasa é tão grande que, aportar lugares vazios é uma maneira de esvaziar o escombros e a memória, converter em lixo o património alagado, incendiado, destruído, sem ter necessariamente respeito por tudo o que é ‘limpo’, à distância da ‘torre de marfim’.

A história da renovação e da reabilitação urbana, vibrante, torna bairros pobres em luxuosos e assépticos “landscape offices”, como é o exemplo do escombros de uma Manhattan envelhecida ou destruída, num novo polo de atração; uma baixa irregular, suja e inundada como a baixa da Lisboa do séc XVII, na baixa Iluminista do Marquês; ou ainda a incendiada Roma decadente de Nero, no fausto de novos palácios e coliseus. A destruição foi sempre tanto parte da solução, como do novo tecido urbano, deixando na cicatriz do tecido descontínuo a sua matriz.

O extenso registo histórico da reestruturação urbana e política após o desastre assim o evidencia. Naomi Klein na noção de capitalismo de desastre, expõe o oportunismo económico e político que surge sempre que uma catástrofe natural ou provocada pelo homem sucede.

A “Doutrina de choque” de Klein (2009) traz lições pertinentes para o desenho urbano. Quando uma cidade é reconstruída, não é só a resposta ao trauma, também é a forma de resposta dos Estados, que detêm a escala e a capacidade de reestruturação significativa, uma demonstração de poder.

O acidente fornece um novo ponto de partida. No entanto, em comparação com o verdadeiro vazio inaugural, “limpo”, os locais de desastres estão profundamente manchados. A eliminação violenta da história dá lugar ao sítio do altamente polémico e do trauma, onde a política, a memória, o interesse económico e a oportunidade no processo de recuperação chocam.

A catástrofe rouba um futuro que nunca pôde ser imaginado, e o seu lugar, torna-se um local de injustiça, que olha para trás em vez de para a frente. A ausência dá lugar a uma nova presença, o da própria ausência.

De acordo com Paul Virilio (1999), a velocidade que caracteriza a civilização contemporânea inerentemente gera o desastre. Ressoando Aristóteles sugere que “o acidente revela a essência”. Isso leva-nos a uma conclusão de grande impacto no pensamento do projeto após o desastre. A formulação “Viriliana” de que a invenção do comboio traz consigo a do acidente ferroviário, do descarrilamento, abre espaço para a fundação da previsão da rotura. Contém em si a sua essência: a regulamentação comporta a sua violação, o muro de segurança a sua transgressão e a construção, a sua ruína.

Evocando ainda Edward Eiggen (2005) o acidente, o “desastre”, a crise como acontecimento traumático é natural e parte integrante daquilo que constitui a identidade. Esta rotura é o espaço entre o que resta da memória e o potencialmente novo.

Deparamo-nos ainda com a ideia de tudo à nossa volta é matéria em diferentes estados. Tudo tem uma natureza temporária e de transição e a descontinuidade criada pelo desastre medeia as tensões entre um passado que se perdeu e um futuro que ainda não se realizou, congénito à própria existência, uma vez que a realidade é construída por uma sucessão de “desastres” desde a escala do cosmos à microescala, é sobretudo a colisão e o choque que modela a matéria.

A noção de acidente que passo a invocar, reveste-se de fatores extrínsecos, impostos violentamente ao lugar. Pelo vazio que expõe, invoca o desaparecimento. A memória de um lugar é por excelência o lugar do desaparecimento. O património reduzido ao escombros, os espaços vazios, os buracos na memória.

A essência do acidente é algo sem o qual aquilo não pode ser o que é, confere-lhe identidade. No entanto, quando o acidente revela essa substância, também detém o núcleo de reinvenção. Visto deste ponto de vista, o que a crise oferece não é somente uma tabua rasa para os sonhos utópicos, mas uma oportunidade a questionar regras antigas.

Sendo o campo epistemológico do design tão alargado, onde tem lugar o que é a criação de objetos, de espaço, da cidade, não programada? O acidente na qualidade de agente emergente não é objeto de projeto, mas não deixa de ter beleza na sua estranheza. Numa determinada ótica o acidente propõe novos formulados, novas estéticas. O belo ou o útil, que servem diante do fragmento, do destruído, dos cacos da vida passada. Na sua náusea, o feio e o amassado são senão testemunho e em si transportam uma outra vida.

Em Gilles Deleuze e Felix Gattari, o vazio é também devir, encerra em si o poder de enunciar valores coletivos e políticos que não são parte da prática corrente, dominante.

Assim, o design e a sua metodologia, na emergência do “day after”, encerra em si singularidades que se podem revelar mesmo em intervenções de pequena escala, sublinhando a memória, mas apropriando-se de novos valores, pode servir de modelo, criando um campo de análise e de ensaio construtivo.

O design pode alimentar a resiliência, mitigar o trauma e ao invés de um design excecional, na tradição de postulados antigos dos seus fundamentos, um design essencial, acessível, universal, sustentável pode ser a resposta à crise, ao acidente, ao imprevisto, ao desastre.

Material, energética e culturalmente a imprevisibilidade é também fator de pesquisa formal. Serão os móveis, as casas e toda a parafernália de objetos que povoam as nossas vidas, diferentes do que eram até aqui, no depois de amanhã? Diria novamente o Professor Daciano no seu mal-estar, num novo paradigma, na emergência de um novo design, “não há que procurar o diferente pelo diferente! Não se procura, encontra-se! (...) Dentro de uma leitura da nossa própria identidade cultural (e do que resta dela) e dos nossos recursos produtivos, com bom senso e cada ideia no lugar, encontraremos um Design para o Contexto que irá ao encontro do verdadeiro mercado. (...) Utopia? Por que não?”

Bibliografia

- Augé M (2005) *Não-Lugares. Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Lisboa: 90º Editora.
- Ascher F (1998) *Metapolis. Acerca do Futuro da Cidade*. Oeiras: Celta.
- Borja J (2006) *Espaço público, condição da cidade democrática. A criação de um lugar de intercâmbio*. *Arquitextos*, 072, 2006. Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.072/353>
- Costa D (1998) *Design e Mal-Estar*. Lisboa: Centro Português de Design.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari [1980], (1997) *Mille plateaux - capitalismo et schizophrénie*. Vol 1 a 5, Editora 34, São Paulo
- Eiggen E (2005) “*On Accident*” in *Log* nº 5 pp. 133-138, Primavera/Verão de 2005, editado por Anyone Corporation, Princeton. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/41765045> consultado a 20 de Maio de 2014
- Klein N (2009) *A doutrina do choque*. Lisboa: Smart Book.
- Lynch K (2009) *A imagem da cidade*. Lisboa: Edições 70.
- Mau B (2005) *Massive Change*. *New York*: Phaidon Press.
- Melo LPS (2007) *Terrain Vague – Notas de investigação para uma identidade*. http://www.artecapital.net/arq_des.php?ref=14
- Pericot J (2002) *El diseño y sus futuras responsabilidades*. Barcelona: Elisava, Universitat Pompeu Fabra, disponível em <http://tdd.elisava.net/coleccion/19/pericot-es> consultado a 30-06-2013
- Portas N (2002) Do vazio ao cheio. *Cadernos de Urbanismo* nº2, disponível em www.cidadeimaginaria.org/eu/Dovazioaocheio.doc consultado a 30-06-2013
- Solà-Morales I (2002) *Territórios*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Távora F (2006) *Da Organização do Espaço*. Porto: FAUP Publicações.
- Virilio P (1989) *La Máquina de visión*. Ediciones Cátedra, Madrid,
- Virilio, P [1998] (1999). *La Bomba Informática*. Ediciones Cátedra, Madrid
- Virilio, P (1999) *El Cíbermundo, La Política de lo Peor*. Ediciones Cátedra, Madrid
- Virilio, P [1995] (2000) *A Velocidade de Libertação*. Relógio D'Água, Lisboa,

