

Cultura e Materialidade

O design é e serve para...

Design e Cultura Material | DI | 2º semestre | 2024
Teresa Fradique
ESAD.CR | Politécnico de Leiria



Enzo Mari
Proposal for un'autoprogettazione, 1973
33 1/2 x 19 7/10 in
85.1 x 50 cm
artek, (Alvar Aalto, Finlândia)

O DESIGN: um obstáculo à remoção de obstáculos?

Vilém Flusser [1990] 2010

Um simples «objecto»¹ é algo que estorva, um obstáculo que foi «lançado» no nosso caminho (em latim *obiectum*, em grego *probléma*). O mundo é objectivo e problemático, na medida em que constitui um obstáculo. Um «objecto de uso» é um objecto necessário à remoção de outros objectos do seu caminho. Esta definição encerra uma contradição: um obstáculo que serve para remover obstáculos? Tal contradição corresponde à chamada «dialéctica interna da cultura» (se por cultura, entendermos todos os objectos de uso). Esta dialéctica pode ser descrita nos seguintes termos: ao longo do meu caminho esbarro em obstáculos (no mundo objectivo, problemático); para prosseguir elimino alguns destes obstáculos (transformo-os em objectos de uso, em cultura), e os objectos de tal modo «invertidos» revelam-se eles próprios obstáculos. Quanto mais prossigo caminho, mais os objectos de uso (sobretudo automóveis, aparelhos administrativos e não tanto pedras de granizo e tigres) me estorvam. Para sermos mais precisos sou duplamente estorvado: em primeiro, porque tenho necessidade de prosseguir e, em segundo, porque vêm atravessar-se no meu caminho. Por outras palavras: à medida que avanço, a cultura toma-se cada vez mais objectiva e problemática. Esta queria ser, por assim dizer, uma introdução ao estado das coisas. No caso dos objectos de uso, ocorre perguntarmo-nos donde e com que finalidade foram «lançados» no caminho de uma pessoa. (No caso de outros objectos, esta pergunta não faz sentido.) E a resposta à pergunta é: foram projectados por pessoas que passaram por ali primeiro. São esses os projectos de que necessito para continuar mas que, simultaneamente, me impedem de o fazer. Na tentativa de sair deste círculo vicioso elaboro eu próprio os projectos, lançando objectos de uso no caminho de outras pessoas. Que forma devo atribuir a esses projectos para que os que vêm depois de mim possam utilizá-los de forma a continuarem e, ao mesmo tempo, sejam estorvados o menos possível? Trata-se de uma questão simultaneamente política e estética que constitui o âmago do problema no que respeita à produção de objectos e à doação da sua forma.

A questão pode ainda ser formulada de outro modo. No caso dos objectos de uso, esbarro nos projectos de outras pessoas. (No caso de outros objectos, esbarro com outra coisa qualquer, talvez com o absolutamente Outro.) Os

¹ Gegenstand literalmente significa "algo que está contra". (Nota da tradução italiana.)

objectos de uso representam, portanto, mediações (media) entre mim e as outras pessoas, não só objectos. Não só são objectivos como também intersubjectivas, não só problemáticos como também dialógicos. A questão da produção de objectos pode ainda ser formulada da seguinte forma: posso realizar os meus projectos de modo a que seja dado um maior relevo aos aspectos comunicativos, intersubjectivas e dialógicos relativamente aos aspectos objectivos e problemáticos?

Quando se trata de produzir e dar forma a objectos, confrontamo-nos com o tema da responsabilidade (e, como tal, com o da liberdade). O facto de aqui estar em discussão a liberdade é compreensível. Quem quer que esteja a projectar objectos de uso (quem quer que produza cultura) lança obstáculos no percurso de outros e não pode fazer nada para evitá-lo (nem sequer se for animado por eventuais intenções emancipadoras). Mas há que ter presente o facto de que quando se trata de produzir e dar forma a objectos temos de nos confrontar com a questão da responsabilidade e que isso permite, antes de mais, falar de liberdade em relação à cultura. A responsabilidade é a decisão de responder por algo perante outras pessoas. Significa lealdade em relação aos outros. Se decido responder pelos projectos que realizo, então no objecto de uso que concebo coloco a ênfase no aspecto intersubjectivo e não no objectivo. E, na fase de realização do meu projecto, quanto mais dirigir a atenção para o simples objecto (quanto mais irresponsavelmente o projecto) mais este estorvará os que vierem depois de mim e mais reduzida será a margem de liberdade na cultura. Um olhar sobre a actual situação da cultura põe em evidência o facto de esta se caracterizar por objectos de uso cujo projecto foi realizado de forma irresponsável, com a atenção voltada para o simples objecto. Isto é quase inevitável na situação actual e é assim, pelo menos, a partir do Renascimento. Desde então, quem realiza projectos são pessoas que conferem formas aos objectos de modo a torná-los cada vez mais utilizáveis. Os simples objectos opõem-se a estes projectos. Tal oposição magnetiza a atenção de quem projecta, permitindo-lhe penetrar com cada vez maior profundidade no mundo objectivo, problemático e, com isso, ganhar uma confiança cada vez maior e dominar esse mesmo mundo. Torna possível o progresso científico e técnico. Este progresso técnico tem um tal poder de atracção que quem projecta esquece o outro progresso, ou seja, o seu procedimento em relação a outras pessoas. O progresso científico e técnico tem um ascendente tal que qualquer tentativa de criação responsável é considerada um passo atrás. A actual situação da cultura é esta porque a realização de projectos de forma responsável é considerada um retrocesso.

Os profetas definiam como «pagã» esta atenção em relação ao mundo material, e chamavam «ídolos» aos objectos de uso que exercem uma forte atracção sobre as pessoas enquanto simples objectos. Na sua perspectiva, o estado actual da cultura é caracterizado pela idolatria. Há, todavia, sinais de que essa atitude em relação à produção dos objectos, de lhes dar forma, está a começar a mudar, tanto é verdade que os projectos são cada vez menos «pagãos» e cada vez mais «proféticos». Com efeito, começou-se a dissociar o conceito de objecto do conceito de matéria e a projectar objectos de uso imateriais como programas para computadores e redes de comunicação. Isto não equivale a dizer que a «cultura imaterial», que tende progressivamente a afirmar-se, constitui um obstáculo menor: provavelmente restringe ainda mais a liberdade do que a cultura material. Mas na realização dos projectos imateriais, o olhar do inventor dirige-se, por assim dizer, espontaneamente para as outras pessoas. Ele é impelido pelo objecto imaterial a criar de forma responsável. Os objectos de uso imateriais são ídolos (e enquanto tal são adorados), mas ídolos transparentes e, por isso, permitem intuir a presença de outras pessoas por trás deles. É possível ver o seu lado medial, intersubjectivo e dialógico.

Seja como for, esse não é um motivo suficiente para ter esperança de que no futuro haverá uma cultura mais responsável. No entanto, podemos acrescentar um outro ponto que justifica em parte tal optimismo. Os objectos de uso são, afinal, obstáculos necessários para poder progredir e quanto mais necessitarmos deles, mais serão consumidos. Os objectos de uso consumidos são aqueles em que o projecto foi apagado. Perderam a forma que lhes fora atribuída; são deformados e são deitados fora. Este facto pode reconduzir-se à segunda lei da termodinâmica, segundo a qual a matéria tende a perder a sua forma (a sua enformação). É um princípio que vale também (se bem que em menor medida) para os objectos de uso imateriais: estão igualmente destinados a serem descartados. Começamos a tomar consciência da caducidade de todas as formas (e como tal de tudo o que foi criado), visto que os detritos estão a começar a empecilhar-nos pelo menos tanto quanto os objectos de uso. A questão da responsabilidade e da liberdade (é este o ponto essencial da criação) surge não só na projectação, mas também no descarte dos objectos de uso.

Pode ser que a consciência da caducidade de tudo o que é criado (e como tal dos projectos imateriais) contribua para determinar uma situação futura em que as coisas sejam projectadas com um pouco mais de responsabilidade, dando espaço a uma cultura em que os objectos de uso sejam cada vez menos obstáculos e cada vez mais veículos de relação interpessoal. Uma cultura com um pouco mais de liberdade.

A NÃO COISA

Vilém Flusser² [1990] 2010

Pouco tempo atrás, o nosso universo era composto de coisas: casas e móveis, máquinas e veículos, trajes e roupas, livros e imagens, latas de conserva e cigarros. Também havia seres humanos em nosso ambiente, ainda que a ciência já os tivesse, em grande parte, convertido em objectos: eles se tornaram, portanto, como as demais coisas, mensuráveis, calculáveis e passíveis de ser manipulados. Em suma, o ambiente era a condição de nossa existência (*Dasein*). Orientar-se nele significava diferenciar as coisas naturais das artificiais. Uma tarefa nada fácil. Essa hera na parede de minha casa, por exemplo, é uma coisa natural simplesmente porque cresce e porque é objecto de estudo da botânica, uma ciência natural? Ou será uma coisa artificial por ter sido cultivada por meu jardineiro conforme um modelo estético? E minha casa? Será algo artificial, uma vez que projectar e construir casas é uma arte? [52] Ou será natural as pessoas morarem em casas, assim como os pássaros vivem nos ninhos? Fará sentido ainda querer distinguir a natureza de cultura quando se trata de se orientar no mundo das coisas? Não seria hora de buscar outros critérios "ontológicos", como, por exemplo, a distinção entre coisas animadas e inanimadas, móveis e imóveis? Isso também cria dificuldades. Um país, aparentemente, é uma coisa imóvel; no entanto, a Polónia deslocou-se para oeste. Uma cama, pelo que parece, é um móvel, mas a minha cama deslocou-se menos do que a Polónia. Qualquer catálogo referente ao universo das coisas, independentemente dos critérios utilizados para compô-lo - "animado-inanimado", "meu-seu", "útil-inútil", "próximo-distante" -, apresentará lacunas e imprecisão. Não é fácil nos movimentarmos entre as coisas.

No entanto, ao olharmos para trás, como fazemos aqui, reconhecemos que era mais aconchegante viver em um mundo de coisas. É claro que havia, se quisermos nos expressar com elegância, certas dificuldades epistemológicas³, mas era possível saber mais ou menos o que se deveria fazer para poder viver. [53]

² Vilém Flusser (1920-1991) nasceu na Checoslováquia (Praga) onde viveu durante a juventude e adolescência tendo mais tarde partido para o Brasil onde viviu 30 anos e desenvolveu os seus primeiros trabalhos filosóficos. (NOTA INSERIDA PELA DOCENTE)

³ Epistemologia corresponde à área da filosofia que trata sobre o conhecimento e a ciência, a sua possibilidade, natureza e estrutura. (NOTA INSERIDA PELA DOCENTE)

(...)

Mas essa situação infelizmente mudou. Agora irrompem não-coisas por todos os lados, e invadem o nosso espaço suplantando as coisas. Essas não-coisas são denominadas "informações". Podemos querer reagir a isso dizendo "mas que contra-senso!", pois as informações sempre existiram e, como a própria palavra "informação" indica, trata-se de "formar em" coisas. Todas as coisas contêm informações: livros e imagens, latas de conserva e cigarros. Para que a informação se torne evidente, é preciso apenas ler as coisas, "decifrá-las". Sempre foi assim, não há nada de novo nisso.

Essa objecção é absolutamente vazia. As informações que hoje invadem nosso mundo suplantam as coisas são de um tipo que nunca existiu antes: são informações imateriais (*undingliche Informationen*). As imagens electrónicas na tela de televisão, os dados armazenados no computador, os rolos de filmes e microfilmes, hologramas e programas são tão "impalpáveis" (*Software*) que qualquer tentativa de agarrá-los com as mãos fracassa. Essas não coisas são, no sentido preciso da palavra, "inapreensíveis". São apenas decodificáveis. E é bem verdade que, como as antigas informações, parecem também estar inscritas nas coisas: em [54] tubos de ensaio catódicos, em celulósidos, em *microchips*, em raios *laser*. Ainda que isso possa ser admitido "ontologicamente"⁴, trata-se de facto de uma ilusão "existencial". A base material desse novo tipo de informação é desprezível do ponto de vista existencial. Uma prova disso é o fato de que o *hardware* está se tornando cada vez mais barato, ao passo *software*, mais caro. Os indícios de materialidade ainda ligados a essas não coisas podem ser descartados ao se apreciar o novo ambiente. O entorno está se tornando progressivamente mais impalpável, mais nebuloso, mais fantasmagórico, e aquele que nele quiser se orientar terá de partir desse carácter espectral que lhe é próprio.

Mas não se faz sequer necessário trazer à consciência essa nova configuração do nosso ambiente. Estamos todos impregnados dela. Nosso interesse existencial desloca-se, a olhos vistos, das coisas para as informações. Estamos cada vez menos interessados em possuir coisas e cada vez mais querendo consumir informações. Não queremos apenas um móvel a mais ou uma roupa, mas gostaríamos também de mais uma viagem de férias, uma escola ainda melhor para os filhos e mais um festival de música na nossa região. As coisas começam a retirar-se para o segundo plano do nosso campo de interesses. Ao mesmo tempo, uma parcela cada vez maior da sociedade ocupa-se com a produção de informações, "serviços", administração, sistemas, e menos pessoas se dedicam à

⁴ Ontologia é a parte da filosofia de pensar a existência dos seres e da sua natureza. (NOTA INSERIDA PELA DOCENTE)

produção de coisas. A classe trabalhadora, ou seja, os produtores de coisas, está se tornando minoria, enquanto os funcionários e os *apparatchiks*⁵, esses produtores de não-coisas, tornam-se maioria. A moral burguesa baseada em coisas - produção, acumulação e consumo - cede [55] lugar a uma nova moral. A vida nesse ambiente que vem se tornando imaterial ganha uma nova coloração.

Pode-se reprovar a descrição dessa reviravolta por ela não considerar a enxurrada de trastes inúteis que acompanha a invasão das não-coisas. Essa reprovação, no entanto, não procede: os trastes inúteis provam o ocaso das coisas. O que acontece é que alimentamos as máquinas de informações para que elas "vomitem" esses trastes da forma mais massiva e barata possível. Esses restos descartáveis, isqueiros, navalhas, canetas, garrafas de plástico, não são coisas verdadeiras: não dá para se apegar a elas. E à medida que, progressivamente melhor, aprendermos a alimentar de informações as máquinas, todas as coisas vão se converter em trastes desse tipo, inclusive casas e imagens. Todas as coisas perderão seu valor, e todos os valores serão transferidos para as informações. (...)

O que está em marcha ante nossos olhos, esse deslocamento das coisas do nosso horizonte de interesses e a focalização dos interesses nas informações, é sem precedente na história. E, por isso, inquietante. Mas se quisermos nos orientar melhor nesse campo, teremos de buscar, apesar da ausência de precedentes, algum tipo de paralelismo. Senão, [56] como poderíamos sequer tentar imaginar nosso modo de vida em um ambiente imaterial como esse? Que tipo de homem será esse que, em vez de se ocupar com coisas, irá se ocupar com informações, símbolos, códigos, sistemas e modelos? Existe um paralelo: a primeira Revolução Industrial. O interesse se deslocou nitidamente da natureza, das vacas e dos cavalos, dos lavradores e artesãos para as coisas, para as máquinas e seus produtos, para a massa de trabalhadores e para o capital, e assim surgiu o mundo "moderno". Nessa época podia-se afirmar, e com razão, que um camponês do ano 1750 a.C. seria mais parecido com um camponês de 1750 d.C. do que com um proletário, seu filho, do ano 1780 d.C. Hoje em dia ocorre algo parecido. Estamos mais próximos do trabalhador e do cidadão da Revolução Francesa do que de nossos próprios filhos, dessas crianças que vemos aí brincando com aparelhos electrónicos. A comparação certamente não vai fazer com que a actual revolução se torne mais confortável para nós, mas ela pode servir para melhor apreensão do objecto. Poderemos então compreender que o

esforço de nos atermos às coisas na vida talvez não seja o único modo racional de viver, o que vai ao encontro daquilo em que estamos inclinados a acreditar, que nossa "objectividade" (*Objektivitat*) é algo relativamente novo. Entenderemos que se pode viver diferentemente, talvez de forma até melhor. Aliás, a vida "moderna", a vida entre as coisas, não é tão excepcionalmente maravilhosa como talvez pensassem nossos pais. Muitas sociedades do Terceiro Mundo, excluídas do bloco ocidental, parecem ter boas razões para rejeitá-la. Se nossos filhos também começarem a repudiá-la, não será [57] necessariamente motivo de desespero. Pelo contrário, teremos que imaginar essa nova vida com as não-coisas.

Admitamos: essa não é uma tarefa fácil. Esse novo homem que nasce ao nosso redor e em nosso próprio interior de fato carece de mãos (*ist handlos*). Ele não lida (*behandelt*) mais com as coisas, e por isso não se pode mais falar de suas acções concretas (*Handlungen*), de sua práxis ou mesmo do seu trabalho. O que lhe resta das mãos são apenas as pontas dos dedos, que pressionam o teclado para operar 58 com os símbolos. O novo homem não é mais uma pessoa de acções concretas, mas sim um *performer* (*Spieler*): *Homo ludens*, e não *Homo faber*. Para ele, a vida deixou de ser um drama e passou a ser um espectáculo. Não se trata mais de acções, e sim de sensações. O novo homem não quer ter ou fazer, ele quer vivenciar. Ele deseja experimentar, conhecer e, sobretudo, desfrutar. Por não estar interessado nas coisas, ele não tem problemas. Em lugar de problemas, tem programas. E mesmo assim continua sendo um homem: vai morrer e sabe disso. (...) [58]

excertos do texto FLUSSER, Vilém, [1990] 2010, "A Não Coisa", *O Mundo Codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo, Cosac Naify, 53-58.

⁵ O termo coloquial russo para caracterizar de forma pejorativa um funcionário a tempo inteiro do Partido Comunista. Generalizou-se entretanto para referir um burocrata ou administrativo de uma qualquer organização. (NOTA INSERIDA PELA DOCENTE)

COMPRESSÃO E COMPLEXIDADE (excertos)

Rafael Cardoso (2016)

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**”.⁶ Dentre as características 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**

⁶ Ver parte III da obra de David Harvey, *Condição pós-moderna: Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*, trad. Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Loyola, 1996.

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 coisa⁷. 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 encantações 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**.

(...) Precisamos urgentemente **rever nosso ensino de design**, para que ele recupere um pouco do atraso considerável que o separa do meio profissional, do mercado de trabalho, das “indústrias e das reais condições de vida em nosso país. Diferentemente de meio século atrás, quando as novas escolas de design se propunham a ser laboratório de inovação e pensamento, a universidade é hoje o elo mais fraco da complexa cadeia produtiva de design.

⁷ “Ver os ensaios “A não coisa (I)” e “A não coisa (II)”, em Vilém Flusser, *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007, pp. 51-65.”

Resumindo o cenário atual, **pode-se dizer que as perspectivas são boas porque os desafios são enormes.** Há trabalho, e muito, para quem tiver disposição e imaginação para se lançar a novas empreitadas. Primeiro passo: **abdicar da premissa de que os problemas são simples. Se você tem uma resposta pronta, é provável que não tenha entendido direito a pergunta. Aprofundar a análise do problema, antes de propor soluções, é uma velha e boa máxima das metodologias de projeto que ainda retém toda a sua validade.** Segundo passo: abdicar da premissa de que os problemas são insolúveis. **Uma das grandes vantagens de reconhecer a complexidade do mundo é compreender que todas as partes são interligadas. Sendo assim, as ações de cada um juntam-se às ações de outros para formar movimentos que estão além da capacidade individual de qualquer uma de suas partes componentes. Não é responsabilidade dos designers salvar o mundo,** como clamavam as vozes proféticas dos anos 1960 e 1970, até porque **a crescente complexidade dos problemas demanda soluções coletivas.** De todo modo, ninguém sabe exatamente o que quer dizer “salvar o mundo” hoje em dia. Caso você tenha a resposta pronta, volte para o primeiro passo, acima.

Reconhecer a complexidade do sistema já é um grande avanço. Se todos adquirirem alguma consciência do tamanho e do intrincado das relações que regem o mundo hoje, será possível caminhar coletivamente em direção a um objetivo, seja qual for. O grande inimigo é sempre a ignorância, e as ideias preconcebidas que derivam da falta de exercício do pensamento. Enquanto uns separam vidros e latinhas para reciclar, outros despejam toneladas de esgoto ao mar - isto, numa mesma cidade, quando não no mesmo bairro ou condomínio. Enquanto uns se recusam a comer carne, por estima à vida em todas as suas formas, outros despejam toneladas de explosivos sobre populações inteiras - isto, muitas vezes, com origem num mesmo país ou cultura. Enquanto uns negociam aumentos salariais ou redução da jornada de trabalho, outros empregam multidões de trabalhadores em regime de quase escravidão, do outro lado do planeta, para suprir o apetite insaciável por mercadorias baratas. São comparações injustas? Conexões despropositadas? **Em termos históricos, o grande trabalho do design tem sido ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas.** Hoje, chamamos isso de projetar interfaces. **Trata-se, contudo, de um processo bem maior e mais abrangente do que imagina o projetista sentado à sua estação de trabalho. A parte de cada um é entender sua parte no todo.**

EXCERTOS RETIRADOS DA OBRA: CARDOSO, Rafael, [2011] 2016. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Ubu. [não dispensa leitura do artigo na íntegra a descarregar do moodle]

Aulas 05/03/2023 + 12/03/2023

Exercício 2 - O design é... e serve para...?

A. Organização por grupos e **distribuição dos dois ensaios de Vilém Flusser**

B. **Leitura individual:**

- Ler atentamente o texto
- Identificar palavras-chave/conceitos
- Identificar principais argumentos
- Procurar identificar o seu significado para o autor
- Procurar esboçar ideias pessoais sobre esses conteúdos do texto identificados

C. **Discussão em grupo:**

- Partilhar ideias/impressões gerais sobre o texto e a leitura. Partilhar interpretações do texto umas/uns com a/os outra/os.
- Comparar entre todas/os quais as palavras-chave/conceitos e argumentos seleccionados: quais são mais escolhidos e quais são menos escolhidos. Haverá consensos ou opiniões muito divergentes.
- Discutir em conjunto ideias pessoais e actuais inspiradas no texto.

D. **Criação de uma declaração em forma de texto com base na discussão realizada com o título “o design é” e “serve para”**

- Definição até ao final da aula e discussão com a docente. Criação de um **cartaz** para **apresentar em aula**

E. **Seleção de uma materialização dos aspectos seleccionados e escolhidos na declaração/cartaz num elemento concreto a trazer para a aula**

De preferência um objeto de design, no sentido de se identificar origem e autoria, mas não obrigatório. Para apresentar em aula.

Objetivos:

1. Desenvolver a capacidade para reconhecer e integrar conhecimentos sobre as relações entre cultura, materialidade e criatividade a partir da análise teórica e da pesquisa de exemplos concretos.
2. Promover a capacidade de gerar ideias originais com vista a uma fundamentação sólida da sua prática enquanto designer.
3. Promover a capacidade de formular e apresentar essas ideias.
4. Promover a capacidade de debate, escuta, confronto e completo de ideias com entre estudantes.