

TRIADES

2

Transversalidade | Design | Linguagens

Desenho Industrial: da transmissão à tradução

Lucrecia D'Alessio Ferrara

2

RESUMO

Do desenho do produto ao Design é necessário produzir mediações suficientes para neutralizar a ambivalência da pós-modernidade e faz-se necessário perseguir a produção de mudanças. Essa questão só pode ser enfrentada se observarmos a semiose que vai da transmissão à tradução sígnica, aquela que se reinventa a cada nova proposta e faz com que o Design ultrapasse o nível do objeto reprodutível, para atualizar-se como único na interface obrigatória com o avanço tecnológico e com as exigências que ele promove no cotidiano. Dessa forma, o Design deixa de povoar e decorar o espaço físico fragmentado, para atuar como sugestão de um modo de reinventar a vida diária ante cada nova exigência de sobrevivência. Nessa dimensão, o Desenho Industrial se socializa no Design e o designer se traduz em cada indivíduo que, na vida social, procura um modo de encontrar-se e de subsistir.

Palavras-chave:

semiose, tradução sígnica, função do design e do designer

Design: from the transmission to the translate process

ABSTRACT

From the product design to the concept of Design is necessary to produce enough mediations in order to neutralize the ambivalence from the post-modernity and it's also important to produce changes with it. This question can only be solved if we observe the semiosis, the movement from the transmission to the translation of the sign, the one that changes in every new proposal and impulses Design to go up one level: from the reproductable object to the level of a mandatory interface connected with new technology and the changes technology promotes on everyday life. In that sense, Design no more occupies and decorates the fragmented physical space, but acts like a suggestion to reinvent the daily life in view of the exigence of survival. On this dimension, the industrial design became social with this concept of Design and the designer is everyone who, in social life, searches a way of finding himself and subsist it.

Keywords:

semiosis, sign translation, function of the design and the designer

“l’objet designé s’offre a nous, quoi qu’il fasse, comme un modèle de simulation, comme un modèle prévisionnel où le possible et l’impossible sont déjà captés comme des fonctions, où l’imaginaire est déjà inscrit dans une combinatoire”¹ (Baudrillard, 1973)

1. Colocando uma questão

Tendo como estímulo de reflexão a epígrafe anterior, propomos estudar, de modo histórico-comparativo, o Desenho Industrial que vai da transmissão à tradução, ou seja, aquele método nos assegura que transmitir e traduzir já constituem questões de uma história interpretativa do design, visto que surgem como operações básicas de uma comunicação que encontra, na semiótica, sua matriz fundadora. Porém, essa matriz nos permite, mais do que produzir, pensar semioticamente o design. Mais do que à configuração semiótica, estaremos atentos à semiose que constitui o elo pragmático de relação entre aquela configuração, a ação e o comportamento. (Peirce, V: 34,35,36)

Design de produtos, desenho ambiental, design gráfico, design de embalagem, design de moda, design de interiores: na profusão dos nomes que podem designar um sentido ou uma hierarquia do Desenho Industrial pode estar, discretamente inserido, o crepúsculo dos seus processos históricos de significação ou a crise do seu sentido.

Como definir este termo “design” a fim de tentar especificar a qualidade que o distingue como fazer profissional?

De modo geral, o exercício do designer tem como base a possibilidade, mas não a necessidade de dar forma à matéria ou de transformá-la. Nesse sentido, o designer substitui, no início do século XX, o artesão. Porém, se o artesão faz da ergonomia

¹ “.....o objeto se nos oferece, não importa seu modo de ser, como um modelo de simulação, como um modelo previsivo onde o possível e o impossível podem ser entendidos como funções onde o imaginário já está inscrito em uma combinatória.”

da mão, do ritmo e força tateis, instrumentos sensíveis de um fazer engenhoso, o designer tem aquela sensibilidade física substituída pela competência tecnológica e pela eficiência da máquina. A constante presença da máquina na transformação da matéria confere ao Desenho Industrial uma decisiva objetividade e equilíbrio internos que o qualificam porém, sem apagar sua anterior raiz sensível, permitem nomeá-lo, na efervescência produtiva do final do século XIX e início do XX, de néo-artesanato. Porém, e paradoxalmente, o Desenho Industrial se apresentará, desde então, como uma indeterminação que vacila entre a arte e a indústria mas, no cerne da solidez ideológica do movimento moderno, apresenta-se também como uma atividade totalitária que procura substituir ou erradicar definitivamente a performance artística colocando, em seu lugar, um “saber fazer” coordenado de antemão pela ordem maquínica. Desse modo, o senso comum do termo Desenho Industrial supõe a primeira, mas decisiva compreensão da sua atividade: trata-se de dar forma à matéria, conforme necessidades banais e corriqueiras e, em consequência, determinadas por uma finalidade prática. Portanto, o designer é aquele que se incumbem da tarefa de transformar, não só, a matéria, mas sobretudo, de dar aos objetos, aos ambientes e à vida diária um acréscimo que lhes garante certo sentido prático e, até mesmo, beleza eficiente. Trata-se de reunir utilidade e qualidade, função instrumental e valor, ou seja, permitir que o produto gere ambientes e relações sociais de qualidade homogênea e segura. Uma totalidade perfeitamente agenciada pela solidez ideológica de um momento cultural e histórico que se entende como decisivo e apto a criar uma unanimidade universal: o movimento modernista.

Nesse sentido, Desenho Industrial e modernismo têm o mesmo berço e os mesmos objetivos: em brilhante observação de Argan em um artigo célebre, o Desenho Industrial se apresenta como um programa (Argan, 1992: 2001) que concilia, em uma forma, utilidade e ordem, eficiência reguladora e poder sociais para o novo homem moderno e industrial.

Ora, se o Desenho Industrial assume o papel indicativo

de uma sociedade ordenada no espaço e no tempo, através de balisas ou parâmetros codificados, é possível propor como questão de investigação: como se caracteriza a passagem ou a transformação de uma prática profissional totalitária, para uma atividade de nuances indeterminadas? Ou seja, onde está a diferença entre o Desenho Industrial modernista e o Design do século XXI, ou como ambos se semiotizam?

2. Imaginar uma evidência

A implantação da primeira Revolução Industrial se deve ao desenvolvimento de tecnologias e invenções decisivas para a construção de um momento vital para a civilização ocidental: a máquina a vapor de James Watt (1769) e a indústria extrativa do carvão, do ferro e de outros materiais substituíram o carvão vegetal e permitiram o desenvolvimento de indústrias pesadas como as metalúrgicas, definitivas para a abertura de meios de produção de energia cada vez mais eficientes. Porém, a sedimentação daquele progresso exigiu, para a sua consecução, a caracterização de novas modalidades sociais e humanas que permitiram a expansão daquela industrialização.

A concentração de trabalhadores em um mesmo local deu origem às fábricas, mas a inauguração de novas formas produtivas em série e em linha de montagem consolidou a dimensão coletiva do trabalho e, sobretudo, confundiu novidades mecânicas e atividades humanas. Dessa confusão surge o Desenho Industrial que, em primeira mão, se alinha à dinâmica produtiva determinada por um modo de fazer mecânico e fragmentado na montagem de um mesmo produto.

O Desenho Industrial é chamado para aliar, àquela dinâmica produtiva, uma imaginação capaz de criar, na nascente sociedade urbana, outra cultura entendida, ao mesmo tempo, como criativa e utilitária que parecia substituir a anterior qualidade artística dos séculos anteriores, pela eficiência do objeto utilitário. O designer é chamado a reinventar uma forma artística, é chamado a tornar artística uma utilidade cotidiana:

era necessário imaginar e dar forma a uma evidência funcional. Essa é a tarefa do Desenho Industrial nos seus primórdios: e essa mais que uma forma utilitária, uma máxima que norteou a configuração semiótica do design do século XIX e início do século XX.

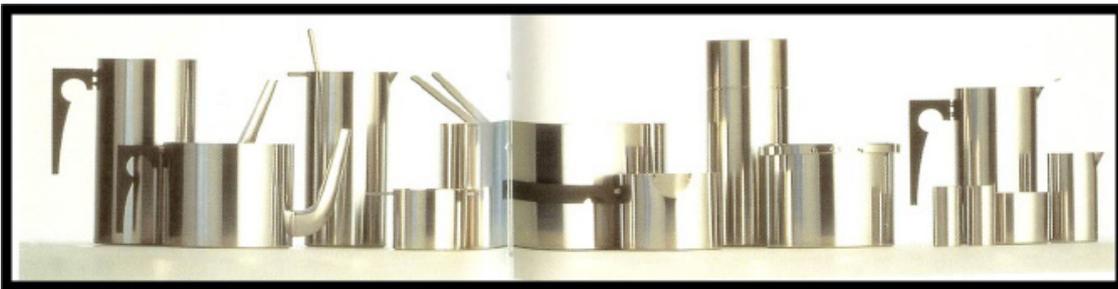
3. A forma segue a função

Se o método da industrialização foi pautado pela sequência de montagem, série e padrão, o Desenho Industrial foi dominado pela multiplicação do objeto na sua reprodutibilidade, porém não só tecnológica, mas também ou sobretudo, na redundância do código subjacente àquela máxima instauradora de uma configuração semiótica: a forma segue a função.

Esta fórmula abre para o Desenho Industrial seu domínio de linguagem e sua primeira e talvez decisiva definição semiótica. De um lado, a reprodutibilidade possibilita a redundância do código e estabelece o hábito não só de uso e de ver, mas sobretudo de pensar. Um hábito que instaura o comportamento funcional plasmado pelo código e, mais do que isso, um discurso de manipulação: desenha-se a função através do signo que, como um instrumental, leva a uma reação. A proposta icônica daquele desenho se configura de modo tão exigente, como é clara a configuração sígnica que, em ação, corresponde a um indicativo da reação que se espera e prevê. Portanto, um desenho para sustentar um indicativo e um hábito de agir. Essa semiótica de clara base pragmática tem forte base representativa, porque corresponde a um padrão cultural simbólico, estável e equilibrado entre forma e função. Como se sabe, a categoria simbólica supõe o auge da representação e da mediação incondicional e sem surpresas.

Nessa reiteração, o Desenho Industrial se repete em cada parcela do espaço que se fragmenta de modo tão funcionalista, como a utilidade determina a forma

do objeto. Se a forma segue a função, o espaço segue o programa daquele percurso e se fragmenta, mas se tridimensionaliza, embora em módulos de medidas repetíveis. A espacialidade reprodutiva se fragmenta funcionalmente, mas expõe sua visualidade: são os objetos que se repetem em ordem fechada de formas, materiais e cromatismos que podem reproduzir-se sistemicamente, mas na mesma medida da fidelidade aos padrões que os sistemizam. A linha Brown de mobiliário e que também pode ser encontrada em linhas de utensílios(figs. 1, 2) é claro exemplo desse sistema fechado e redundante dos ambientes padronizados pelo Desenho Industrial.



▶ 1. Arne Jacobsen - 1967 (Stelton) | Linha Cilíndrica em aço inox
O continente adapta-se ao conteúdo



▶ 2. Cadeira Universale - Kartell /1967
Joe Colombo racionalidade sistêmica

Embora redundante, essa composição vai do espaço ao objeto de modo que ambos se equivalem, se correspondem e se encontram na consecução de um ideal: era necessário produzir um espaço e um desenho do objeto onde tudo se harmonizasse pela ordem de cada coisa em seu lugar e onde tudo se encaixasse na satisfação de uma necessidade coletiva ou de um uso planejado para assegurar uma estabilidade social, tão irreal como a assepsia formal e visual do desenho. Essa intenção projetiva se faz símbolo do Desenho Industrial onde cada objeto é índice da série da qual é signo e na sua relação de causa e efeito, constitui o parâmetro do método de saber fazer o Desenho Industrial.

Nesse método, tudo é simulação: vai da forma à função, da necessidade ao uso, da ordem à reprodutibilidade e, na utopia desse equilíbrio, o desenho do objeto se reduz à operacionalidade da repetição onde, se a forma sugere a função, o método para operacionalizar a máxima está contido na economia de menor dispêndio de energia, para produzir a maior rentabilidade possível.

Nessa matemática informacional, o método se acomoda à estratégia política que procura meios para refundar o social, onde se superpõem o valor ontológico e o interesse ideológico. (Argan, 1992, 2001)

Nessa ambição, o desenho do objeto é, sobretudo, transmissão simbólica de um programa funcional e cumpre aquela mediação técnica que transforma a comunicação em instrumento eficiente para atingir objetivos que estão além dela e, sobretudo, à revelia das suas possibilidades interativas. O Desenho Industrial que se modela como função corresponde à cominuação que se banaliza como transmissão de um modo de ser, viver e de pensar.

Ou seja, o Desenho Industrial feito para o uso programado, enfrenta o risco de perder-se como manifestação da cultura e banalizar-se na adequação a um programa, onde se simula uma invenção para encobrir uma subordinação a uma ordem empresarial que o entende

ao seu serviço. Nesse caso, a forma segue a função não se desenha para um uso ou utilidade mas, ao contrário, se propõe a inventar uma necessidade, no mínimo, irrelevante. Desse modo, serializa-se não só a função, mas a sociedade e o mundo:

“A conformidade e a satisfação são solidárias: segundo o princípio lógico da equivalência, trata-se de idêntica adequação do sujeito aos objetos ou do sujeito ao grupo, depois de admitidos como separados. Os conceitos de “necessidade” e de “norma” constituem respectivamente a expressão desta adequação miraculosa.” (Baudrillard, 2007: 70)

Nesse medida, o Desenho Industrial da racionalização modernista de necessidades e satisfações breves e evidentes, é também prisioneiro de uma concepção idealista que afirma ser possível planejar e prever a vida e a felicidade, através de um sólido programa de ações adequadas. Tal como a sociedade modernista, o Desenho Industrial que é autor daquela imaginação evidente, acaba refém de uma concepção calculada de conforto e de felicidade. Aí está selado aquilo que Baudrillard, em análise impiedosa, chamou de crepúsculos dos signos (1973).

A máxima da forma segue a função ficou cativa da racionalidade modernista e, nessa banal conformidade, lhe escapa a melhor parte: aquela que diz respeito à capacidade de requalificar-se, de reinventar-se, mas também de perder-se no empilhamento kitsch ou no consumismo (Baudrillard, 2007).

4. O design da pós-industrialização

Ao contrário do Desenho Industrial programado, o Design é um exercício de risco. Entre o exercício submisso e o uso subjogador, o Design surge no confronto entre o valor de uso e o valor de troca e, entre eles, parece não haver dialética possível. Aí está o paradoxo do Desenho Industrial como série de um modelo que domina a semiose do produto, quando se transforma no Design e descobre o inusitado, o impossível

que, como uma combinatória da imaginação, estão presentes como um texto subjacente à evidência da função. Porém, esse design corre o risco de submeter-se ao mercado e dispersar-se na banalização que o duplica na troca e na sua face perversa, o consumismo.

4.1. A serialização do mundo

Ao rebelar-se contra a lógica da produção em série , o Design enfrenta a contra-face do uso modelada na troca, no supérfluo que promove o empilhamento como registro da abundância e do excesso quando, sem uso e muito mais do que troca, exemplifica a famosa ambivalência da pós-modernidade.

Nesse caso, o Desenho Industrial é uma perversão do Design: instaura-se a quantidade da série contra a qualidade projetiva, transformando a função e sua utilidade em uma acumulação, indispensável para o novo padrão utilitário caracterizado como conforto e simulação de uma qualidade.

O segundo momento da primeira Revolução Industrial de base modernista substitui a produção pelo consumo, a fim de recuperar seu próprio sentido econômico e superar a superprodução: introduz-se um novo valor, não mais de troca, mas de acumulação consumista .

Esse novo valor sintetiza-se na moda que, para manter-se, exige uma renovação real ou aparente do objeto que se multiplica à revelia do projeto, da função e do designer: agora o grande agente é o mercado que estabelece a forma, desconectando-a da função, visto que a utilidade e a necessidade estão definitivamente superadas. A moda instala-se como a nova necessidade que planifica o uso consumista que para, massificar o consumo, banaliza toda diferença:

“La mode n’est donc jamais qu’une forme de vie parmi beaucoup d’autres, qui permet de conjoindre en un même agir unitaire la tendance à l’égalisation sociale et la tendance à la distinction individuelle, à la variation”² (Simmel, 1988:92)

2 “Então a moda não é mais do que uma forma de vida entre muitas outras que permite reunir , em uma mesma ação unitária, a tendência à igualdade social e a tendência da distinção individual à variação.”

O consumismo não se refere ao uso, mas à massa que o banaliza repetindo-o, para transformar-se na nova modalidade do Desenho Industrial. Agora, o desenho se transforma em veículo massificante de um modo de consumir e cria o consumidor como o inevitável público do produto de massa que, sem utilidade, se transforma no objeto descartável. Superar o consumo e reinventar o projeto como signo de um outro momento cultural é a nova função do Design. Essa reinvenção supõe superar o padrão standard e produzir o imprevisto.

4.2. O Design como invenção de signos

Do desenho do produto ao Design é necessário produzir mediações suficientes para neutralizar a ambivalência da pós-modernidade e faz-se necessário perseguir a produção de mudanças. Essa questão só pode ser enfrentada se observarmos a semiose que vai da transmissão à tradução signica, aquela que se reinventa a cada nova proposta e faz com que o Design ultrapasse o nível do objeto reprodutível, para atualizar-se como único na interface obrigatória com o avanço tecnológico e com as exigências que ele promove no cotidiano. Dessa forma, o Design deixa de povoar e decorar o espaço físico fragmentado, para atuar como sugestão de um modo de reinventar a vida diária ante cada nova exigência de sobrevivência. Nessa dimensão, o Desenho Industrial se socializa no Design e o designer se traduz em cada indivíduo que, na vida social, procura um modo de encontrar-se e de subsistir.

O designer perde o estatuto que o faz aurático e se reinventa a cada saída engenhosa e imprevista. O uso entra em curto-circuito com a troca e, aí, o Design não transmite uma função, mas se transmite no modo como pode propor saídas inusitadas e inesperadas. Esta realidade está muito além das antigas antinomias entre o uso e a troca como valores estanques: subvertem-se o valor de uso e o de troca e surge a capacidade de saber-ser designer no longo espaço de uma semiótica da cultura (Lotman, 1996).

Nessa semiótica sobressai a intencionalidade do Design e

sua específica comunicabilidade que determina as distinções entre todos os predicativos do Desenho Industrial: distinguem-se o produto, o gráfico, o ambiental, a moda, a embalagem como intenções comunicativas distintas que geram, para aqueles predicativos, distinções que os fronteirizam, sem os limitar (Lotman, 1996). Assim permite-se o aprendizado entre aquelas distinções, visto que a possibilidade de troca de experiências constitui o próprio fermento que os aproxima, sem os confundir. Ou seja, não é possível designar a todos com o mesmo nome: Desenho Industrial.

Aquilo que os aproxima é o desenho de um espaço que, contrário à fragmentação do espaço funcional, agora é contínuo e amplo, impedindo a correlação sistêmica anterior; o Design abandona a série que constituiu a base da industrialização e volta a ser único, como um exemplar artesanal a indiciar, não mais a função, mas a qualidade projetiva.

O Design surge como unicidade que mais forma do que função exhibe a qualidade icônica contra o índice de uma função institucionalizada.

O Design icônico explora a materialidade que o formaliza: a flexibilidade da cadeira Thonet que, sempre nova, ultrapassa o padrão estético da sólida cadeira Rietveld; o plástico inflável e modelável que, além do objeto, produz um pensamento, uma revisão da ergonomia do corpo (fig.3); o vidro que oculta e revela



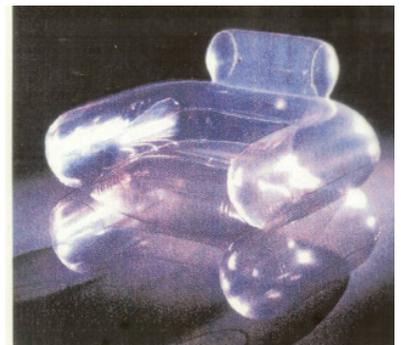
▶ 3. A vanguarda da cadeira Thonet (1862) da madeira vergada explorando, através, a componibilidade como eixo da funcionalidade

sendo ao mesmo tempo, revestimento e vedação; o alumínio ou o aço leves e firmes a fazerem as vezes do concreto, mas aptos a desenhar ambientes que levam a redescobrir o espaço, como o Museu de Bilbao que pousa sobre o rio Nervion e, como um elemento estranho, contracena com a pálida cor local e vai além da simples edificação arquitetônica, para desenhar um ambiente (fig 4); o resgate do regional para produzir uma espacialidade que alia o emblemático regional à necessidade de lugarizar as influências de totalização global (fig 5); o design da página impressa ou digital que, indo contra a norma da leitura ocidental, rompe a ortogonalidade da página, diagonalizando-se ou deslocando-se, para produzir outros efeitos visíveis e outros sentidos, (fig 6), o laser luminoso que assinala e tridimensionaliza, ampliando verticalidades e transformando o sólido em luz combiante.(7) As materialidades permitem a exploração inventiva do Design que se projeta como único, inverte a anterior serialização e, sobretudo, o reconhecimento de um padrão.

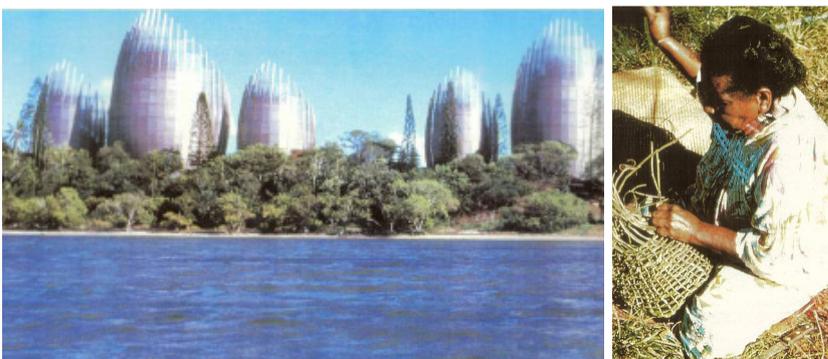
Explorando essa iconicidade material, o Design se faz sobretudo visual e também aí supera a funcionalidade: fazendo-se ver ocupa o espaço e assinala a qualidade inconfundível da sua presença. O Design exige essa qualidade feita de exploração visual de materiais e de formas inusitadas, para ser possível destacar-se do empilhamento da



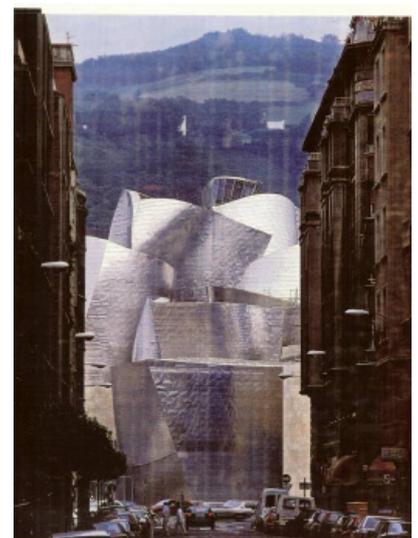
▶ 4. Cadeira Rietveld



▶ 5. Cadeira Blow (Paolo Lomazzi & Carla Scolari 1967) o espaço construído pelo objeto sem a solidez tradicional



▶ 7. Renzo Piano (1991) Centro Cultural de Tjibaou

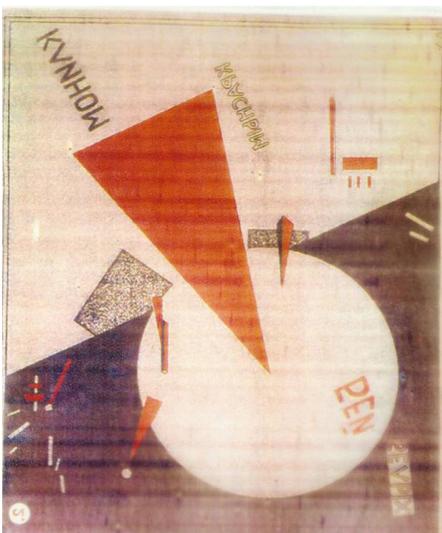


▶ 6. Descobrir a cidade de Bilbao através do ambiente.

série e projetar-se como qualidade que inaugura outra dimensão funcional: trata-se do fazer-ver, em termos de produção industrial, outras espacialidades e, sobretudo, outras possibilidades comunicativas.

Instalam-se as soluções analógicas que permitem o desenvolvimento do Design que redescobre a natureza das interfaces ergonômicas mais adequadas, o trânsito que permite a conexão entre o visual e o tátil, a descoberta daquilo que, sem se submeter ao standard funcional, se volta para a descoberta icônica das formas que, reinventadas, fazem-se objetos únicos com a função de permitir a redescoberta do desenho.

Obviamente, esse Design nada tem a ver com o bom desenho elitista, ao contrário, pode estar expresso na simples utilidade engenhosa de um lava-arroz ou de um espremedor de laranja; no modo inusitado, porque exageradamente previsível, de fazer com que uma embalagem de água mineral ressuscite, na memória, o ruído da água corrente e cristalina; no desenho de traços e geometrias capazes de criar, definir e expandir uma identidade corporativa empresarial ou institucional marcando, no desenho, a diferença entre ambas (figs 8, 9); na publicidade do único que não se impõe ao receptor, mas o estimula a pensar e a descobrir. (figs 10,11, 12)



▶ 8. El Lissitzky(1919) Com a cunha vermelha golpeia o branco



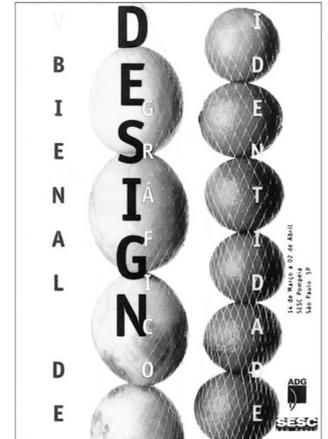
▶ 9. Stand de Sony(2002 Orlando Convention Center, Lorene & Yoo Design): espaço de luz



▶ 10. McDonald's (Smith&Cveltkovich/ Chicago 1986. o plano tridimensional através de luz e cor



▶ 11. Sony Playstation (Los angeles/2001, Mauk Design) design de luz para criar sugestão de espaço



▶ 12. Barbara Szaniecki (2000 - V Bienal de Design Gráfico)

Embora com intensas vacilações entre a sedução do empilhamento e a aberração exótica igualmente descartável, o pós-desenho industrial exhibe, sobretudo, a semiose que traduz o Desenho Industrial, ao traí-lo como programa de uma série, a fim de inaugurar a metalinguagem da forma/função indiciais e revelar-se, sobretudo, como ação dialógica que se comunica, pelo modo como reinventa iconicamente o cotidiano. Nessa metalinguagem, o Design é sobre tudo cultural e elimina a separação entre o designer e o usuário: ambos se interinfluenciam para fazer com que, da invenção da forma, surja um outro meio comunicativo. Porém e sem ingenuidade cultural, estabelecem-se fronteiras negociadas entre a indústria e a produção, o programa e o projeto, o consumo e a descartabilidade para descobrir/inventar um equilíbrio entre uso e troca e inaugurar uma espécie de valor superior do uso, como troca social.

5. Referências bibliográficas

Argan, Giulio Carlo. História da Arte como História da Cidade. São Paulo: Martins, 1992

_____ Projeto e Destino. São Paulo: Ática, 2001

Baudrillard, Jean. Le Crepuscule des Signes. Kioto:ICSID,

1973 em Traverses 2, Paris: Minuit, novembro/1975

_____. O Sistema dos Objetos. São Paulo: Perspectiva, 1973

_____. Simulacros e Simulações. Lisboa: Relógio D'Água, 1991

_____. A Sociedade de Consumo. Lisboa: Ed. 70, 2007

Lotman, Iuri. La Semiofera I,II,III. (trad. Desidério Navarro) Madrid: Catedra, 1996

Simmel, Georg. La Tragédie de la Culture . Paris: Rivages poche, 1988

Peirce, Charles Sanders. Collected Papers. 8 vols. Hartshorne/Weiss/Burks, Cambridge, Ma: Harvard University Press, 1931-35 e 1958