

DESIGN: CONFIANÇA E RUPTURA

Vinicius Cortez de Souza Dantas¹

Lore Fortes²

UFPE, Centro de Artes de Comunicação - PPG Design

RESUMO: Este artigo busca entender o que está em jogo na distribuição dos papéis sociais dos projetistas e dos usuários, analisando a distinção entre os dois agentes criativos em perspectiva estético-política. Diante da complexidade das demandas contemporâneas, e das consequências globais de um design feito por especialistas, a confiança nos peritos e a busca por soluções permanentes dão lugar à participação dos usuários num processo instrumentalizante de dimensões globais aberto à imprevisibilidade.

PALAVRAS-CHAVE: Confiança; Design; Estética; Política.

ABSTRACT: This paper seeks to understand what is at stake in the distribution of the social roles of designers and users, analyzing the distinction between these two creative agents in aesthetic-political perspective. Given the complexity of contemporary demands and the overall consequences of expert design, trust in experts and the search for permanent solutions give way to users participation in an instrumentalizing process of global dimensions open to unpredictability.

KEYWORDS: Reliability; Design; Aesthetics; Politics.

¹ Mestrando do PPGD'esign - UFPE. viniciusdantass@gmail.com.

² Profa. associada do PPGCS - UFRN. lorefortes4@gmail.com.

Introdução

Este trabalho aborda a distribuição social da competência de fazer projeto, atentando para como se define socialmente o território de ação do “designer” e do “usuário”. Design é entendido em seu sentido trivial como prática de planificação que antecede uma produção ou interferência visando à geração de soluções. E ao mesmo tempo, em perspectiva estético política, como atividade capaz de promover reordenamentos sociais e a transformação progressiva do mundo.

Primeiramente nos referimos aos “designers” como agentes criativos que tem usufruído de legitimidade social para desenvolver a atividade remunerada do design, e nos referimos aos “usuários” (ou leigo) como agentes criativos que não usufruem da mesma legitimidade. Para por perspectiva a estrutura que separa “o designer” e “o usuário”, recrutamos Rancière (2012b) do campo da filosofia da arte. O autor fala sobre riscos de dominação do homem pelo homem. Riscos que se devem à permanência de uma estrutura que opõe duas categorias de pessoa: as que têm uma capacidade e as que não têm. O autor observa que a organização de hierarquias e territórios, assim como a distribuição de competências, acontece em consonância com um processo de político estético, que é acionado através das maneiras de fazer (RANCIÈRE, 2009).

A teoria do sociólogo Giddens, sobretudo suas noções sobre o eixo organizacional industrialista da sociedade, permite analisar como se manifesta a divisão de trabalho nas instituições da modernidade. Incorporamos à presente discussão, em especial, o conceito de “confiança nos sistemas peritos” para desdobrar as especificidades da relação entre “designers” e “usuários”.

Este documento se pretende construção conceitual de um espaço para requalificar a participação criativa e responsável do usuário e do designer em um projeto de implicações planetárias. Desconfiamos da eficácia das barreiras disciplinares quando o propósito da prática for resolver os problemas complexos. E temos expectativas que o rompimento com os programas utilitários industriais, onde estes se baseiem na associação simbólica entre uso e passividade, entre projeto e atividade, viabilize mudanças importantes nos modelos de divisão de trabalho instituídos na modernidade.

A barra entre “designers” e “usuários” no título da primeira parte anuncia a discussão dos processos de delimitação de territórios de ação para cada um dos dois agentes. O traço conectando os dois nomes, na segunda parte, marca a ambivalência por trás dos termos, a

possibilidade de suspensão desses limites, a redistribuição de competências, e o apelo a reconsiderar caso-a-caso as circunstâncias em torno dessas atribuições.

Designer/usuário

Para começar a discussão convém pontuar algumas noções gerais em torno da ideia moderna de divisão de trabalho. Segundo Giddens (1991), “O industrialismo pressupõe a organização social regularizada da produção no sentido de coordenar a atividade humana, as máquinas e as aplicações e produções de matéria-prima e bens (...)” (p.53). Nessa perspectiva, os mecanismos industrialistas não contemplariam somente a busca pelo controle das fontes de energia e dos agentes inanimados, visariam também o domínio da conduta dos indivíduos. Assim, fatores que talvez pudessem ser defendidos como parte de um estilo de vida, tais como: como a aceleração do cotidiano, o consumismo e os modos de uso ditos regulares, aparecem como influências do industrialismo nas organizações sociais modernas, como normatização generalizada do tempo e espaço vividos.

Giddens prossegue sua análise sobre o feixe organizacional industrialista da modernidade, descrevendo o mecanismo especial que ele batizou de “confiança nos sistemas peritos”. Tal mecanismo promoveria socialmente a divisão de trabalho, e estaria na base das relações entre leigos e especialistas. O autor, observa que a confiança deriva de uma busca por estabilidade, ou, uma de sensação de que as coisas “correrão mais ou menos como previsto”. Entretanto, em suas próprias palavras, “só existe confiança onde há ignorância”.

Não haveria necessidade de se confiar em alguém cujas atividades fossem continuamente visíveis e cujos processos de pensamento fossem transparentes, ou de se confiar em algum sistema cujos procedimentos fossem inteiramente conhecidos e compreendidos. (1991, p.35).

No exercício de design que conjuga ciência e tecnologia, no projeto que lança mão de conhecimento especializado, o mecanismo de confiança traduz o design como a construção de caixas-pretas. As caixas-pretas (FLUSSER, 2002) são, nesse contexto, a porção do sistema projetado que permanece propositadamente oculta aos usuários, sob a prerrogativa de facilitar a experiência de uso. Quanto menos um usuário percebesse do modo de funcionamento de um artefato mais fácil seria usá-lo. De uma maneira geral, só caberia ao leigo, portanto, conhecer o *input* - os recursos e os modos de acionamento necessários -, e *output* - o que um artefato ou

sistema oferece de útil. O resto, incluindo o conhecimento tecnológico dos mecanismos, das *entranhas* dos artefatos e estruturas fabricadas, assim como do modo de produção aplicados, tudo isso, caberia ao designer profissional em fase de planificação do artefato conhecer, gerir e simplificar. Dessa maneira, quanto mais o designer incorpora conhecimento tecnológico especializado, mais o usuário é alienado do processo de concepção e transformação dos artefatos (BESSA; PIZZOCARO, 2007).

Entretanto,

Não existe habilidade tão cuidadosamente afiada e nem forma de conhecimento perito tão abrangente que estejam isentas de intervenção de elementos do acaso. Os peritos normalmente pressupõem que os indivíduos leigos se sentirão mais confiantes se não puderem observar o quão frequentemente esses elementos entram no desempenho do perito. (GIDDENS, 1991, p.79).

Vassão (2010), corrobora com essa observação, discutindo as consequências de uma larga tradição em design que busca pelo controle e supressão da imprevisibilidade. Apoiado na teoria dos sistemas de Weaver, ele enfatiza que sistemas complexos organizados, tais como, seres vivos, cidades, economia, embora demonstrem organização em vários níveis, poderiam se comportar de modo totalmente imprevisível. Tais sistemas, por suas propriedades emergentes (JOHNSON, 2003), poderiam se mostrar resistentes às ferramentas de previsão probabilísticas utilizadas nos projetos para sistemas simples. Por outro lado, sistemas complexos organizados talvez demandem a consideração de outros processos instrumentalizantes ou de um design, que, antes de considerar soluções definitivas, disponha de espaço para lidar com a imprevisibilidade - um design mais amigo do acaso.

Dando continuidade, sobre a noção de um projeto para sistemas sociais, Giddens (1991) pontua que

(...) mesmo que fosse concebível [a previsibilidade de funcionamento de sistemas sociais] - como na prática não é - que o mundo (a ação humana e o meio ambiente físico) pudesse tornar-se um único sistema projetado, as consequências involuntárias ainda persistiriam. (p. 135).

O sociólogo ainda destaca que o controle desses sistemas pressupõe a “homogeneidade de interesse e propósito”, esboçando a problematização ética implicada nas atividades de design que incorram sobre sistemas sociais.

A teoria estética-política de Jacques Rancière (2009) propõe, por sua vez, que a organização de hierarquias e territórios, e que a distribuição de competências acontece em consonância com um processo de partilha do sensível, que é acionado nas maneiras de fazer. O

domínio ontológico da partilha do sensível atravessa fronteiras entre as artes, os gêneros e as épocas, assim como, as categorias de uma história autônoma da arte e da técnica. O que o filósofo quer dizer através do termo partilha do sensível, em resumo, é que palavras e formas, que poderiam ser vistas como os únicos resultados das práticas artísticas, não definiriam formas de arte mas certas configurações do visível e do pensável. Nesse contexto, é que formula sua noção de polícia como essencialmente uma norma, “uma ordem dos corpos que define as divisões entre os modos do fazer, os modos de ser e os modos do dizer, que faz que tais corpos sejam designados por seu nome para tal lugar e tal tarefa” (Rancière, 2009, p. 42).

A partilha do sensível é, portanto, uma maneira de olhar o design não somente como instrumentalização, como planificação que visa uma solução, nem como configuração técnica e formal da matéria, mas de vê-lo função de sua dimensão policial, das normas e territórios que configura.

Assim, é possível levantar que, na prática de design, a confiança nos sistemas peritos sustentaria socialmente a atribuição de poder a um agente externo, conhecedor privilegiado dos problemas das pessoas e do mundo, assim como dos recursos para resolvê-los. A confiança nos sistemas peritos é um mecanismo policial, portanto, de uma estrutura que separa de um lado, projetistas, os capazes; e do outro, consumidores, usuários, os incapazes: “os homens de inteligência ativa” separados dos que na prática dominariam “os homens da passividade material” (RANCIÈRE, 2012).

Como reflexo direto, o conceito de atividade policial também se estende aos modos de uso. Acepções gerais de que, por exemplo, a função das cadeiras seria servir de suporte para sentar, ou que a calçada seria o lugar para os pedestres, passam a ser encaradas como dados estabelecidos socialmente, e não intrínsecos aos objetos e ambientes construídos. Assim, o senso de normalidade no modo de usar também é sustentado pela confiança estabelecida entre designers especialistas e leigos, usuários.

Designer-usuário

Além de observar como a prática de design pode configurar socialmente territórios de ação para os agentes humanos, no sentido de determinar fronteiras e papéis de um e de outro assim como modos de usar, convém nesse momento também avançar um pouco mais no sentido

desfazer a noção de que as práticas industrialistas se restringiriam a ambientes físicos específicos.

Nesse sentido, a aproximação com a teoria de Giddens viabiliza o contato com novas pistas ao afirmar que, em condições de modernidade, o industrialismo teria se tornado “o eixo principal da interação dos seres humanos com a natureza”.

Nos setores industrializados do globo - e, crescentemente, por toda parte - os seres humanos vivem num ambiente criado, um ambiente de ação que, é claro, físico, mas não apenas natural. Não raramente o ambiente construído das áreas urbanas mas a maioria das outras paisagens se torna sujeita à coordenação e controles humanos.” (1991, p. 57).

Tal observação está explicitamente fundada numa cisão entre homem e natureza, que não será explorada neste artigo. O trecho dá a ver, entretanto, a associação que o autor formula entre industrialismo e a busca pelo controle de uma transformação progressiva do espaço físico.

Giddens faz menção também a um outro processo de transformação do espaço, traduzido na intensificação das relações políticas, tecnológicas e econômicas em escala mundial. A instituição moderna dessas relações - a globalização - é o que explicaria como eventos aparentemente pequenos e decisões realizadas em uma área específica do mundo afetariam remotamente populações inteiras.

Tem-se, então, que práticas industrialistas, em processos físicos e sociais, configuram esse grande sistema onde habitamos. Um único planeta é contemporaneamente produto e cenário de projetos humanos. E dado às propriedades emergentes inerentes aos sistemas complexos organizados (JOHNSON, 2003), seu comportamento é muitas vezes imprevisível e caótico. Logo, é provável que os designers encontrem novos desafios.

Em 1973, Rittel e Webber conceituaram os *wicked-problems*³, se referindo a situações em que a resolução de um problema levantaria problemas não previstos, que demandariam novas soluções. Como expressão contemporânea dos *wicked-problems* em escala global, temos que o avanço da tecnociência e do industrialismo podem gerar a princípio circunstâncias ambivalentes. Se por um lado resolvem-se problemas, por outro, vivemos ameaça de um conflito nuclear mundial, relações de trabalho escravistas, além de desastres ecológicos, e a

³ O termo *wicked* que significa “ruim” ou “perverso” (em inglês) para se referir a problemas ‘mal-definidos’ ou ‘mal-estruturados’ que, segundo os Rittel e Webber (1973), não poderiam ser encarados através de abordagens tradicionais de projeto. Ou seja, alguns problemas não poderiam ser definidos, analisados e resolvidos em passos sequenciais. A conceituação dos *wicked-problems* acompanhou uma transformação radical na teoria dos métodos de design, que passou a levar em consideração seriamente realidades socioculturais, além de sugerir a inclusão do usuário no processo de design, e esboçar as noções de design participativo e transdisciplinar.

disseminação de pandemias como a AIDS. Como no mito grego de Hércules, cada cabeça cortada da Hidra de Lerna faz brotar mais duas.

Papanek em "Design for the Real World" (1971, publicação original), por sua vez, alinha preocupações éticas e ecológicas da contra-cultura com o design feito por especialistas. Fatores como o desperdício, a obsolescência programada, o descarte irresponsável, a criação de necessidades e controle do senso estético são associados a problemas complexos como a irreversível deterioração de recursos naturais e relações de dominação. Ele dirige diretamente a responsabilidade desses processos ao designer:

Today, industrial design has put murder on a mass production basis. (...) By designing criminally unsafe automobiles that kill or maim nearly one million people around the world each year, by creating whole new species of permanent garbage to clutter up the landscape, and by choosing materials and processes that pollute air we breath, designers have become a dangerous breed⁴. (PAPANEK, 2009, p. 09).

A proposta de solução de Papanek era uma abordagem de design responsivo às reais necessidades humanas e aos prejuízos ambientais. Atividade deveria ser mais fortemente orientada por pesquisa e diálogo com o consumidor.

Situações como pandemias, catástrofes ecológicas, guerras ou colapsos de sistemas financeiros trazem à tona também que estamos todos, leigos e especialistas, designers e usuários, envolvidos de alguma maneira num cenário problemático de dimensões planetárias. Esses problemas, que numa visão mais simplista de design poderiam talvez ser lidos como efeitos colaterais, falhas de uso (GIDDENS, 1991), podem também sinalizar a ineficácia dos agentes responsáveis ou de uma maneira de fazer projeto. Como observa, Giddens, numa situação paralela "Os pacientes não tenderiam a confiar tão implicitamente na equipe médica se tivessem pleno conhecimento dos enganos que são feitos nas enfermarias e mesas de operações" (GIDDENS, 1991).

A confiança, que sustenta a separação abstrata entre os territórios de ação do design das práticas cotidianas, nessa perspectiva, pode eventualmente entrar em crise. Postos leigos e especialistas enquanto agentes de um mesmo nível, de um mesmo cenário, é possível retomar o foco para o cotidiano dos leigos como o contexto de planificação, decisão e configuração do mundo.

⁴ Hoje, o design industrial produz assassinatos em massa. (...) Através da projeção de veículos inseguros que matam ou mutilam aproximadamente um milhão de pessoas no mundo a cada ano, ao criar espécies completamente novas de lixo permanente, ao desorganizar a paisagem, e ao escolher materiais e processos que poluem o ar que respiramos, designers tem se tornado uma raça perigosa. (Tradução do autor).

(...) uma pessoa que teve experiências infelizes num dado ponto (...), onde as habilidades técnicas em questão se encontram em nível relativamente baixo, pode decidir abandonar o relacionamento leigo-cliente. Desta forma, alguém que acha que os 'peritos' contratados não conseguem consertar adequadamente seu aquecimento central, pode decidir consertá-lo por si mesmo aprendendo os princípios básicos envolvidos. (GIDDENS, 1991, p. 83).

Giddens destaca essa atitude especial com a qual sujeitos podem lidar com as situações e perspectivas utilitárias abertas com a instituição da globalização. Evoca à um indivíduo que diante de circunstâncias problemáticas opera um fazer que rompe com a divisão policial entre projetista e usuário, e entre projeto, intervenção/fabricação e uso.

No contexto da partilha do sensível, onde Rancière fala sobre as maneiras de fazer como criação de formas de vida, temos situada a noção de design policial como uma atividade de obediência à leis, às ordens, ao controle e à determinação. A mesma teoria anuncia um conceito de atividade com o sentido antagônico, o de ruptura dessas ordens - a política. Talvez a quebra de confiança expressa nas ações dos leigos que "consertam sozinhos o sistema de aquecimento central" possa ser expressa através do conceito de política; uma vez que ela é justamente a atividade que "reconfigura os âmbitos sensíveis nos quais se definem os objetos comuns".

Ela rompe com a evidência sensível da ordem 'natural' que destina os indivíduos e os grupos ao comando ou a obediência, à vida pública ou à vida privada, voltando-os sobretudo a certo tipo de espaço ou tempo, a certa maneira de ser, ver e dizer. (RANCIÈRE, 2012. p. 59).

Política é o exercício de vozes que se fazem ouvir como um discurso e não só como ruído (RANCIÈRE, 2009), vozes de agentes recobrando sua capacidade e potencial de decisão a revelia de um amplo consenso. A atividade política é a que desloca um corpo do lugar que lhe estava destinado. Onde se entende que o design é uma prática unicamente realizada por especialistas, a atividade política pode ser a que viabiliza a retomada criativa do usuário na resolução dos próprios problemas, na planificação, na configuração formal, ou em qualquer outro procedimento que se atribua a essa prática mais geral. Em extensão, onde o design policial equivale à busca por soluções definitivas, o design político pode ser o que abraça a utilidade do inacabado.

Os limites e territórios físicos de ação dos corpos também são reconsideráveis. Se a atividade de projeto poderia ser vista como restrita a um local específico de trabalho, ou não se considera os efeitos globais associados ao uso de determinado material e mão-de-obra, o design político pode ser o que viabiliza uma mudança de foco e de abordagem geral. Poderíamos ter, por exemplo, a noção de que os ambientes de compra e de uso são também instâncias do projeto,

e portanto vias através das quais os leigos possam considerar ativamente sua participação nos esquemas de design de questões planetárias.

Considerações Finais

No domínio da partilha do sensível (RANCIÈRE, 2009), o design não é só uma via de gerar soluções utilitárias, ou rearranjos técnico-materiais, mas é uma atividade que configura ordens sociais. Nessa perspectiva, a prática de design pode corresponder a criação de uma estrutura que separa os indivíduos capazes dos que não são capazes de resolver problemas. Diante de uma série de novos problemas associados às práticas industrialistas, a confiança nos sistemas peritos, que sustentaria a atribuição da competência de projetistas especializados, pode ser questionada, trazendo à tona a insuficiência e precariedade de uma estrutura social que oponha projetistas e usuários.

No contexto atual de globalização econômica e tecnológica, o planeta é produto e cenário de um projeto sempre inacabado, de requisitos mutáveis, e, que demanda constantemente por novas e urgentes soluções. A globalização ilustra que estamos todos, como se diz coloquialmente, no mesmo barco.

Ao passo, que reconhecemos a ineficácia da estrutura produtiva que separa usuários de designers talvez possamos considerar a participação de leigos num projeto mais imediato de implicações planetárias. A globalização convida a repensar a participação criativa e responsável da pessoa nas decisões que a afetam; a recrutar o leigo para a modelagem do mundo, lançando mão de ferramentas e conhecimento por vezes atribuídos aos agentes especializados (fabricantes, designers, publicitários, etc.); ao mesmo tempo, aprender a lidar com o inacabado; entender os processos de produção não como dados *a priori*, mas como construções humanas; tomar parte nessa tarefa ao invés de sobre-responsabilizar os peritos.

Nesse estágio da investigação, considerando futuras explorações, surge a questão: “como se tornar esse ‘usuário’ que conserta o sistema de aquecimento” (GIDDENS, 1991)? Ao que os casos citados aqui indicam não é só uma questão técnica, mas talvez de foco e de consciência: além da visualizar as ferramentas disponíveis, assumir a responsabilidade sobre as decisões implicadas na atividade.

Referências Bibliográficas

BESSA, Olavo; PIZOCARRO, Silvia. Ergonomics as if people really mattered. In: *International Committee of Design History and Studies (ICDHS) 5th conference, incorporating Nordic Forum for Design History Symposia, 2007*, Helsink-Tallin. Connecting proceedings: a conference on the multivocality of design history & design studies. Helsinki: University of Art and Design Helsinki - University of Art of Tallin, 2007. p. 10pp.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*. Coleção conexões. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 2002.

GIDDENS, Anthony. *As Consequências da Modernidade*. Trad. de Raul Fiker. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

JOHNSON, Steven. *Emergência: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades*. São Paulo Zahar. 2003.

PAPANEK, Victor. *Design for the real World: Human Ecology an Social Change*. Thames & Hudson Ltd, Londres. 1985. Reimpressão 2009.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: Estética e política*. Trad. de Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org. / Editora 34, 2009 (2ª edição).

_____. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF; Martins Fontes, 2012.

RITTEL, Horst W. J.; WEBBER, Melvin M.. *Dilemmas in a General Theory of Planning*. 1973.

VASSÃO, Caio. *Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*, São Paulo, Blucher, 2010.