

**23/10** terça-feira

16:15 • 16:30

A influência do design têxtil para decoração de ambientes de interiores

*Rachel Quadros*

Sala 1

Ecodesign de jóias a partir de resíduos de garrafas PET

*Gabriella Araujo*

Sala 2

A construção de uma Identidade Visual para o Terceiro Setor

*Angela A. Severo*

Sala 3

Estudo iconográfico do Ribeirão da Ilha para aplicação no design de joias

*Eliete Auxiliadora Assumpção Ourives*

Sala 4

Afluências e Confluências de um Design Incógnito

*Carlos Casimiro da Costa*

Sala 5

Design e customização como factores de Humanização e valorização do utilizador no desenvolvimento de novos produtos

*Luis Mota*

Auditório  
Veleiros

As interfaces hipermediáticas na web e suas funções como produto do design

*Fernanda Quintão*

Auditório  
Carijós



## AFLUÊNCIAS E CONFLUÊNCIAS DE UM DESIGN INCÓGNITO

CARLOS CASIMIRO DA COSTA<sup>1</sup>, JACINTA CASIMIRO DA COSTA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> IPB - Instituto Politécnico de Bragança, carlos.costa@ipb.pt

<sup>2</sup> IPB- Instituto Politécnico de Bragança, jcosta@ipb.pt

**Resumo:** A 'mínima moralia' do designer, num mundo de confluências adstrito, submergindo nas ideias e nas confrontações. O Design como agente de engenho e de olhar atento sob as gramáticas do quotidiano despontando sobre esse 'haping' 'glocal' em que as lógicas de imprevisibilidade, improbabilidade e 'desenrascanço' do localismo, podem ser agentes dinâmicos de práticas de auto-produção, identidade e sustentabilidade.

**Abstract:** The 'minimum Moralia' in the designer world made of divergences and attached to the confrontation of ideas. Design as Agent of ingenuity and attentive eye on the grammars of everyday life in this emerging 'haping' of 'glocal' economy in which the logics of unpredictability and improbability localism can be the dynamic agents of self-production practices, identity and sustainability.

**Palavras chave:** design incógnito, improvável e imprevisível, 'glocal'

### 1. Afuências de transformação

O design, hoje, não chega a ser uma alternativa, um mecanismo de mercado pré-estabelecido, necessita com urgência de um state of mind, uma profunda análise e reflexão. Assistimos com ansiedade a uma transformação absoluta, em que a comunicação atinge níveis megalómanos, configurando as sociedades que todos os dias aparecem, organizam-se e readaptam-se, num cruzamento de gostos, saberes, objetos e serviços, para uma cultura cada vez mais miscigenada, híbrida, incógnita, plural e global. Estas (dis)semelhanças estão

cada vez mais presentes na política, na cultura e nas escalas sociais.

As paisagens físicas do homem são duma forma perceptível muito semelhantes, as de maior transformação pertencem ao meio ambiente e à envolvente virtual que acaba por refletir a transformação da vida das pessoas e como estas interagem com as estruturas corpóreas que as albergam. Nesse sentido, (...) podemos dizer que, se a casa é um local permeável a todas as lógicas eficiente-mecanicistas, também o é a todas as sugestões efêmero-gadgetistas (Ezio Manzini, 1993, p.169). Manzini refere que: "Hoje em dia, viajar para novos lugares é mais um processo de verificar a sua correspondência com imagens vistas previamente do que um encontro com o verdadeiramente novo e desconhecido" (1993), existe nesta perspetiva um caminho em que o incógnito passa a ser visualizado e correspondido, como um checklist, atestando a identidade do percurso virtual. De facto, hoje o corpo alcança a informação numa velocidade estonteante, perdendo, assim, a noção do espaço-temporal, perdendo a realidade da sua individualidade, (cf. Derrick de Kerckhove, 1997; Manuel Castells, 1999) da sua identidade, construindo outras personagens menos operativas mas mais dialogantes, sobretudo se essa comunicação for à distância. As imagens, as comunidades, as redes, criam afuências e confluências de informação que habilmente é processada sem percebermos a sua origem e que apenas requer um download, uma cópia e 'já está'. Tal como uma realidade instantânea, a informação anónima é

processada, convertida, triturada em consequências repetidas, num mecanismo (o)usado.

A transformação dos espaços, sobretudo o doméstico, impõe uma composição 'clássica', que é alterada por estas comutações eletrônicas, num devir latente de sinais e imagens sob a ausência do corpo e na permanência do cérebro, ou como refere Stefano Marzano (1993, p.176) "O incrível entrelaçamento das inúmeras funções sensoriais e mentais, enquistadas na cinzenta arquitetônica da tradição tipológica moderna que propõe uma simplificação das funções domésticas sintetizadas nos locais destinados a cozinhar, comer, receber, dormir e lavar-se, está a desfazer-se (...). Hoje come-se no mesmo local onde se cozinha, cozinha-se no mesmo local onde se recebe, toma-se o pequeno-almoço onde se dorme, ouve-se música onde se trata o corpo, telecomunica-se onde se descansa."

Os automatismos induzem-nos de uma forma inconsciente, a autoexcluir-nos de uma vivência real dos lugares, da sensibilidade tátil ou da simples presença de alguém. Espaço ou lugar, resulta nesse desafio único dum diálogo persistente com as máquinas, com os signos, as imagens, os códigos de parcimónia, a frugalidade da circunstância na dissolução do corpo e da sua fisicidade. Sobre estes novos ritos, artefactos, novos padrões de vida, podemos perceber que o homem está dependente da imagem, como refere Paul Virilio (1993) no seu livro *Critical Space*. A difusão da informação à distância revelando-nos uma nova natureza, mas também o (des)equilíbrio do seu metabolismo cognitivo. Subentendemos a sua desmaterialização ou imaterialidade, substituindo a noção clássica morfológica, orgânica por uma representação em pixéis: the 'cyborg' (William Gibson, 1984), the 'ciberflaneur' (William Mitchell, 2003), the 'digital nomad' (Stefan Rammler, 2004). Todos estes conceitos provocadores na sua denominação sugerem uma transferência dos sentidos para uma realidade diferente que está continuamente a ser metamorfoseada, sob os conceitos de fluidez, flexibilidade e mobilidade (cf. De Kerckhove, 1997; Castells, 1997; Bauman, 1999; Andrea Branzi, 2001).

A vida presente e futura está a tornar-se numa síntese cognitiva sob a noção de distância. Transportamo-nos dos lugares, sem nos movermos, fazemos compras sem sair do sofá, observamos o mundo sem aparentemente existir qualquer tipo de movimento. Conduzimos a nossa mente para diferentes níveis de estratos visuais do conhecimento sem tocar numa folha de papel, sem sentir a verdadeira presença de alguém. A distância e a identidade dos lugares e das pessoas nunca foram tão remotas, nem a nossa percepção sensorial tão fechada. Estas estão inteiramente mais curtas e mais longínquas. Estamos ávidos de transitar num mundo em todos os lugares, saltando de 'nó em nó', mapeando e pesquisando numa estrutura de redes em constante movimento, incorporando no nosso corpo um GPS visual admirável, que constantemente dialoga, interconecta interfaces sobre um ninho construído de elos do nosso 'eu identitário' (num corpo definitivamente modificado), "Sometimes in a mood of resignation the declaration is made, that anybody 20 years or older has already passed the phase for mastering the new realities - the Net as the arena for whiz teens and whiz subteens. I would prefer empirical studies to generalizing statements without proper evidence. Certainly, a generation that has grown up spending hours in front of staccato-like MTV with 100 visual changes per minute, gaining mastery in vision/body reactions in video games, and hacking around days and nights in front of a computer monitor, has gained a particular experience that is literally engrained into their bodies. Nobody will deny that. However, a question not yet answered so far is, if that base of experience is suited for understanding what is happening and to develop a critical stance against the technology so passionately employed." (Gui Bonsiepe, 1997).

Somos profundamente visuais e dessacralizamos espaços, pessoas, objetos e anti-espaços com um simples toque. Vemos as coisas, mas na realidade não sensibilizamos a nossa percepção corporal, e o nosso espectro é manifestamente toldado por um mundo sem fios, sem o lado tangível ou tátil. No entanto, nunca como hoje compartilhamos, apesar das distâncias entre os indivíduos, tal quantidade de sentimentos, de emoções, de conhecimentos e de informação,

adicionando e recriando novos mundos num constante devir. Existe uma entropia de percepção sobre o diagnóstico do meio, isto é um terreno, disperso na sua complementaridade e como tal quase incógnito, um lugar de encontro, de confronto e de desencontro de linguagens humanas na superfície racional dum computador. Manzini (1993a, p.189) sugere “que nada poderá permanecer igual a si próprio e que o comportamento humano será inevitavelmente influenciado pelas novas técnicas, mas o contrário também será verdade.”

Nestas distâncias pulverizadas sentimos o peso das estruturas que nos percorrem: a casa, o trabalho, o espaço público, o espaço virtual, os ‘não-lugares’, que perfazem os caminhos entre aquilo que pode ser o identificável. Sentimos nesta presença de viver, as raízes intrínsecas e extrínsecas que nos sincronizam para aflúncias e confluências da nossa identidade. Esta porém nunca foi tão docemente asoberbada por uma hegemonia padronizada, enquistada numa sociedade de consumo, particularmente sujeita a ser objeto de semelhança (Neil Leach, 2006). A identidade da pessoa, da casa que habita, do bairro onde mora, da região que a estruturou, define sobre um presente irracional compulsivo de ser igual ‘a’ ou espelho ‘de’. O Homem sempre procurou a similitude, num processo camaleónico de ser parecido ‘com’.

Apesar de todas as supostas diferenças existentes entre povos, culturas e indivíduos, sentimos cada vez mais a absoluta presença da mimese e da parença. Mas estas não são o pormenor de ancoragem fundamental para existir crescimento ou origem, suportando um caminho indissociável de verosimilhança na estruturação dum pensamento construído e alicerçado com rigor, fundamento, pesquisa e argumentação. Não colocamos em causa o desafio da normalidade na tentativa vã de recriar os ‘nossos heróis’, pois estes são aquilo que nós sacralizamos, e que, como tal tentamos chegar mais próximos ‘a’. Sobre essa base não colocamos qualquer tipo de prerrogativa, questionando o sentido das coisas. O que se coloca em causa neste fenómeno transversal da não identidade social, regional e individual é a facilidade indutiva de uma frugalidade reprodutiva, assente na cópia ou no pulsar compulsivo de um copy paste (Leach, 2006).

Hoje estamos todos interconectados, as relações estão assentes cada vez mais num mundo fluido, flexível e volátil, subjacente na ideia de um progresso ilimitado, numa estrutura produtiva por muitos ‘inquestionável’ e ilimitada (princípio clássico do ciclo de produção, de consumo e de desenvolvimento económico).

Nesse sentido, o desejo de cópia, comparando o mundo industrializado com o mundo ‘dito subdesenvolvido’, talvez não faça sentido pois os modelos nos quais o ocidente cresceu pós-revolução industrial não são reconhecíveis para o desafio da sustentabilidade ambiental e social que necessitamos com urgência: “Sem dúvida que a globalização da economia representou maior prosperidade para alguns países, mas não só manteve intactas, se não mesmo agravou, as assimetrias globais no sistema mundial, como agravou claramente as desigualdades sociais, tanto nos países do centro, como nos países do Sul. O que este processo suscita do ponto de vista analítico é a necessidade de pensarmos globalmente as transformações sociais sem contudo perdermos de vista as especificidades locais e nacionais com que se articulam” (Boaventura de Sousa Santos, 1994).

O design surge como promotor dum desenvolvimento assente na tecnologia e na inovação enquanto processo criativo, mas raramente questiona verdadeiramente o seu papel. Pela sua amplitude de visão deve ser o agente de confluência interdisciplinar sistémico e plural (De Kerckhove, 1997), que orquestra este salto na identificação das reais necessidades sob a substância de pensamento (Bonsiepe, 1985) e fomentar estas novas sensibilidades para uma possível contaminação minimamente sustentável. Nesse sentido, tem de ter uma habilidade instrumental de criar ferramentas que potencializem o desenraizamento dum passado recente mnemónico assente na superfície ideológica do progresso debilitado, vulgo ‘normalidade’. Ele próprio deve ser sinal de recriação das necessidades emergentes, focando um passado local, identitário ou sítio (Boaventura de Sousa Santos, 1994), sem recorrer nessa tendência ao ato de ‘seguidismo’, e refazer barreiras ou anticorpos transformando o seu discurso de origem. Como refere Enzo Mari (2000), a ideia assenta num problema ético e moral que não está unicamente predestinado para a execução de algo que

seja fruto unicamente duma simples transação comercial (cf. Mari, 2000).

A identidade do projeto deve incorporar ferramentas locais no seu processo criativo, incluindo as jurídicas, de gestão e de eco-eficiência, respondendo com alto teor ideológico compatível com os aspetos multiculturais e globais assentes num progresso mais ponderado. Numa sociedade complexa com o seu fervilhar de eternidade e de efemeridade não podemos procurar uma: "(...) cultura de circularidade, nem um universo de temporalidade não-diferenciada de expressões culturais." (Castells, 1999).

Os designers na procura da sua identidade subentendem que somos compostos por uma série de peças muito semelhantes entre si ao nível formal, mas de cores muito díspares. Também eles se movimentam sobre uma esfera única e total, e apesar de sermos muitos, temos 'peças' muito análogas (uma espécie de complexidade tribal dos designers). Todos vivemos e somos transformadores | transformados (do meio) pela envolvente: "As tecnologias invadem a realidade com pouca ou nenhuma resistência consciente por parte dos que as adoptam rapidamente. Os impulsos tecnológicos e as promessas do mercado, assim como um exuberante tecnofetichismo, entorpecem o público em geral que permanece psicologicamente ligado às antigas imagens de si e do mundo." (De Kerckhove, 1997).

Estas imagens pressupõem um único sentido, fixo pelo olhar sob a construção da mimese em relação aos modelos exteriores do mundo ocidental por parte da margem (periferia, países do sul) em relação a um centro (considerando o centro não como figura principal mas como aquele impõe a sua centralidade), sugerindo que as dicotomias existentes agravam a perceção da lógica de tentativa de alcance, assim como exaltam modelos de vida, texturas sociais e culturais que vincam toadas individualistas, corporativistas numa indulgência de fixação sobre o registo do fulgor percecionado na cristalização dum 'star system'. É sobre esse ímpeto deliberado de cópia de modelos exteriores que o designer não se deve fixar. Desta forma, prestamos uma homenagem, não ao soldado desconhecido, mas sim ao designer desconhecido, aquele que procura a sua identidade em procedimentos despretensiosos,

humildes, no encontro também de um design desconhecido ou incógnito.

Relembra-se que a globalização é um processo irreversível, no sentido de que aquilo que se faz hoje corresponde a um testemunho de simetria noutra hemisfério, a figuração do amanhã. Os problemas suscitados e analisados e perfeitamente identificados na sua localidade interpenetram-se finalmente sobre o desafio duma escala total. Os problemas criados com a revolução industrial nos países desenvolvidos, e 'a posteriori' deslocalizados na década de 80 e 90 para a Europa de Leste (pós-Perestroika) e agora para os países emergentes da Ásia, apenas têm uma correspondência ou um estigma: 'varrer para baixo do tapete' os problemas que mais tarde ou mais cedo nos vão bater à porta.

Os problemas ajustados aos países da margem ou da periferia, perceptíveis na degradação ambiental, no aumento da população e no agravamento das disparidades de bem-estar, são na sua base desigualdades traduzidas entre 'vencedores' e 'vencidos', o que pode resultar num abrir mão de preciosos recursos naturais, humanos e morais em todo o sistema mundial (Boaventura de Sousa Santos, 1994 p. 19). Nessa esteira, Bonsiepe (1985, p. 16) consegue ser mais conciso na sua abordagem, afirmando acerca do grau de dependência entre pares que: "A quien pudiera sentir-se molesto por esta realidad bipolar entre Centro y Periferia podría ocurrírsele argüir que en el fondo todas las sociedades son dependientes. Y en verdad lo son. Pero aquí pasa lo mismo que con igualdad. Si todos somos iguales, entonces algunos son más iguales que otros."

Podemos assim definir que a periferia pouco tem a aprender com o centro, sobretudo na dialética da mimese, pois aquilo que esta necessita tem a ver com a sua especificidade local e não com aquilo que se faz no centro. Estes argumentos são fatores primordiais no design de periferia e dos designers e das equipas interdisciplinares, que devem abordar as questões relativas às necessidades particulares de cada região. Bonsiepe (1985, p. 50) acrescenta que: "Como consecuencia, los diseñadores locales deberían ser ocupados preferentemente en el diseño de productos

con alto grado de mano de obra, fabricados con materiales locales, destinados a necesidades locales y posibilidades económicas locales, respetando además tradiciones culturales locales.”

No entanto, esta confrontação entre centro e sul, entre litoral e interior, entre civilizado e primitivo, entre urbano e rural, suscita um dominador e um dominado, mas também suscita outro tipo de complicitades que fazem jus ao pensamento moderno de que a vida no campo, não industrializado e não desenvolvido, se deve manter. No entanto, percebe-se que as condições destas populações remontam, por vezes, ao início da revolução industrial, e que, se excetuarmos algumas antenas de televisão, telemóveis, essa visão idílica e idealizada dá lugar a um insustentável subdesenvolvimento.

Bonsiepe (1992) sugere que as tecnologias envolvidas e aplicadas deveriam ser adequadas ao meio e não imitadas do centro como forma de idealização, podendo cair no erro de que o âmbito local seja submerso rapidamente pelo âmbito global. Neste aspecto, Lipton (n.d., apud, Bonsiepe, op.cit., p.51) sustenta que: “En muchos países menos desarrollados interacciona una idealización de la vida pastoril y el populismo. Se deriva una inspiración de modelos europeos cuya vida rural es autosuficiente de tradiciones indígenas paralelas y de nuevas versiones, tales como “tecnología intermedia” y la doctrina de “lo pequeño es hermoso.” (small is beautiful). Estas cosas pueden parecer pro-rural, y podrían tal vez serlo si los modelos y las tecnologías fueran adecuadamente investigadas y aplicadas... pese a las buenas intenciones, esta actitud pastoral/populista daña a la población marginada. Generalmente una falta de precisión y profundización en el pensamiento no está exenta de una creación estética de mitos; está demasiado saturada de la idealización del pasado para poder movilizar a la población rural marginada en torno al objetivo de competir contra el poder urbano en el logro de los recursos escasos.

Esta visão pessimista permanece mesmo ao nível das relações humanas, para as quais será difícil não existir uma contaminação duma sociedade mais ‘desenvolvida’. Partindo deste pressuposto, é quase impossível fazer um estudo de investigação que sugira

apetências sustentáveis num crescimento proporcionado e coerente com o meio e com a população que o habita, assim como um estabelecimento de medidas de confiança mútua que possam incrementar valores sociais, tecnológicos e ecológicos, que visem um desenvolvimento sustentável e equilibrado ou um salto temporal, sob a ideia clássica de um novo progresso. Nesse sentido, Boaventura de Sousa Santos (1994) relata que algumas iniciativas só podem ser reais se os fatores de integridade e conhecimentos específicos, a partir dum campo de ação local, estabeleçam uma ligação direta com o âmbito global: “Algumas iniciativas e movimentos populares nos países periféricos têm vindo a tentar romper este dilema reinventando processos e conhecimentos locais para a satisfação de necessidades, transformando-os e adaptando-os a novas necessidades, relegitimando solidariedades e produtos tradicionais, tudo isto com o objectivo de criarem espaços de autonomia prática ideológica onde seja possível pensar formas de transformação social alternativas à do consumismo capitalista, assente na desigualdade, no desperdício e na destruição do meio ambiente” (Boaventura de Sousa Santos, 1994).

## 2. Reuse Cuba | Droog Design - Cenários paralelos



**Figura 1:** Síntese comparativa sobre a confluência de particularidades e afluência dum design (re)interpretativo nas realidades de um design incógnito em Cuba, com o estudo de Pénélope de Bozzi e Ernesto Oroza, e o design sacralizado da Holanda, através do grupo Droog Design e os seus mentores Renny Ramakers e Gijs Baker.



**Figura 2:** Síntese comparativa sobre a confluência de particularidades e afluência dum design (re)interpretativo nas realidades de um design incógnito em Cuba, com o estudo de Pénélope de Bozzi e Ernesto Oroza, e o design sacralizado da Holanda, através do grupo Droog Design e os seus mentores Renny Ramakers e Gijs Baker.

Esta pequena sintaxe comparativa serve para exemplificar as 'nuances' possíveis sobre duas realidades paralelas, em que os sintomas paradoxais sobre a necessidade de questionar o meio criativamente fluem sobre a identidade e a não identidade, entre o projeto autoral e um 'design' anónimo como processos de uma resistência moral. Na possível comparação sobre meios ou campos tão distintos territorialmente, socialmente e culturalmente, desenvolvem-se afluências cognitivas e perceptíveis sobre a necessidade de questionar o 'establishment', refazendo um sistema ou mundo paralelo. Os objetos observados no livro *Objects Réinventés* de Pénélope de Bozzi e Ernesto Oroza (2002) (figura 1 e 2, esquerda), na sua grande maioria de design anónimo ou incógnito, ilustram o diagnóstico de emergência da necessidade de reconversão e sobrevivência e o desafio da normalidade de viver dum povo. No mesmo espaço temporal codificamos e sacralizamos os objetos do grupo *Droog Design* (figura 1 e 2, direita) que nos elevam na sua

mensagem provocadora sobre um campo, demasiado estereotipado em processos de redefinição e 'reconceptualização' sobre a ideia do projeto de design.

Se em Cuba 'perdida' encontramos resquícios dum fulgor perdido na '*Revolución*', sentindo nessa omnipresença de pequenez cósmica 'constelações' desenvolvidas num fulgor criativo ativo, tendo em conta os meios técnicos e materiais possíveis na dualidade sensitiva do grupo *Droog Design* percebemos que existe um desfasamento coletivo na resposta aos problemas interpretados. Mas nessa diversidade plural encontramos propostas que nos envolvem coletivamente, pois as ideias que estão intrinsecamente imersas nos objetos obrigam-nos a um repensar, a um questionar do meio e do sistema nos quais os ditos povos desenvolvidos atuam e constroem na sumptuosidade material uma cultura social dominante.

Nesta avaliação conseguimos ainda identificar percursos diametralmente inversos sobre o cenário. Em Cuba sentimos um pulsar de um povo com escassez de recursos, que constrói sobre as margens ou periferias coletivas, tendo as casas como centros de auto-produção e conceção, desembaraçando-se das necessidades do dia-a-dia de forma espontânea e casual. O grupo *Droog Design* tem com base este pensar mas rapidamente é absorvido pelos sistemas. Em Itália, na Holanda, nos Estados Unidos, esta marca transforma-se num culto que desenvolve a sua interpenetração sobre um mercado ou um meio, numa forma em tudo menos 'seco' isto é imiscuindo-se na centralidade. É sobre o tom de inversão e sentimento de frustração de um conforto persuasivo da sociedade que Renny Ramakers (1998) refere que a relação do design com o marketing e com o mercado nas suas convenções de maioridade, assim como a questão do design e da produção de objetos, não é ficar alheado de determinados valores intrínsecos, mas sim tentar legitimar em sua defesa um '*mainstream*', o qual como qualquer sistema tem as suas vantagens e desvantagens: "(...) *the goal is not some ideal culture that distances itself from everything the mainstream has to offer. On the contrary, it is surrounded by it, participates in it and is even inspired by it. The "mirror image culture" develops amid and in parallel with the mainstream. It is in fact a coexistence of extremes that occasionally meet, as in the Benetton advertising campaigns. A mirror image culture is predictably doomed to a marginal existence.*" (Ramakers, 1998). A autora refere ainda, seguindo a lógica alcançada por Ettore Sottsass, que podemos e devemos criar um sistema paralelo onde os valores do marketing são

transportados para uma imagem de qualidade edificada.

O projeto de design sofre dum promiscuidade produtiva complacente com o mundo em que vivemos, e o projeto do grupo Holandês serviu ou serve como mote da alteração do paradigma sobre a construção de um design outrora semiperdido, nas ideias claustrofóbicas e esquizofrénicas de esquerda e o pulsar fervilhante do um 'sistema dominante' ganancioso numa sociedade hiper-capitalista. A *Droog Design* assume esse repensar na inércia das ideias, nos estereótipos continuamente 'reciclad'os num passado de mensagens e transmissões etnográficas mal digeridas, e portanto insuficientemente esclarecidas na sua hierarquia. Esta marca desejou a substituição dum sistema por outro numa adequação de ideias de afluência e confluência entre imagens, sistemas e mundos, que são reflexo dum origem antropológica esquecida. A sua identidade autoconstruiu-se com base na sua morfologia dialética sobre a ideia de questionar e contaminar (De Kerckhove, 1997). No entanto, sobre este enredo proxémico na dialética da imagem entre povos e culturas tão distintas convém sentir a noção de distância e proveito. Se uns se fecham ou estão fechados, outros dispersam e são contaminadores através dum design que numa abordagem e numa abrangência não difere muito daquela identidade local das ruas de Havana. Ao perceber o meio, a sua identidade local, digerindo essa mesma identidade sobre a indiferença, na humildade sensitiva de cada um o design hoje, começa a ressentir-se, e em cada localidade reconhece-se e finalmente olha para o 'seu umbigo'. Sentimos a verdadeira presença dum nova fé, como Stuart Walker (2004, p. 45) nos sintetiza "*Sustainable development can be seen as our modern myth, emerging from a culture of science, technology and reason*".

Na crítica aos modelos ocidentais de desenvolvimento convém contextualizar determinado tipo de juízos sobre um sistema e sobre um admissível salto, até porque não pode estar subjacente um novo tipo de fuga como aconteceu nos anos 60 e 70 com as culturas marginais (*Hippies*), mas um olhar crítico para tempos críticos como refere De Kerckhove (1997). As palavras de Nuno Portas (1993) desenvolvem essa persistência de possuir, manipular e consumir, instaurando uma crítica ao consumo e ao excesso do sistema de objetos "(...) *não subentende a defesa de um novo ascetismo que recuse o prazer de possuir e manipular os objetos, sejam eles mais ou menos utilitários, mas sim o facto de esse consumismo existir como instituição social pela instauração de um ambiente realmente compulsivo que*



*determina comportamentos nos utilizadores independentemente da consciência das pessoas (Baudrillard), ao ponto de gerar sentimentos de frustração ou profundas inversões das prioridades pessoais para se atingirem as pautas do consumo que a persuasão, oculta ou não, impõe.*" (Portas, 1993). O projeto de design enquanto ancoragem dum momento incógnito ou de algo reconhecível não pode apenas ficar sujeito ao olhar, assim como não pode ficar sujeito à indiferença, deveria ser capaz de delinear estratégias em comunidades criativas de inovação social, aprofundando as perspectivas locais com participantes locais, com instituições derivadas do meio, aptas a novas singularidades processuais, incluindo a sistematização entre os diversos instrumentos com vista a uma organização interativa e confluyente com uma dialética sobre o meio social, cultural e económico em que vai atuar (Boaventura de Sousa Santos, 1994).

Se os objetos 'insignificantes' feitos a partir de caixas de televisores reciclados em Cuba (figura 1, esquerda) condicionam a invenção em predicados dos despojos das ruas e dos mercados numa subjetividade anónima popular (Bozzi & Oroza, 2000), então a correlação 'alcançada' entre produtos dum mundo periférico e dum mundo desenvolvido, identifica nas memórias das gavetas reutilizadas da estante de Tejo Remy (figura 1, direita) uma profunda tensão envolvente, numa tentativa de ordenação de ideias e critérios para um 'novo' projeto de design.

Dentro duma perspectiva global poder-se-ia colocar ênfase nos inúmeros exercícios na reutilização de vários objetos, tipos e funções, que, dum modo ou de outro, proliferam nos países ditos de periferia, contudo, e sob a perspectiva desse mesmo reuse, foi essencial a focalização num terreno mais específico como Cuba.

Nesta ilha do Atlântico criaram-se particularidades e características tão peculiares que justificam essa opção numa dimensão tipológica de criatividade e engenho populacional. O embargo internacional foi transformando o quotidiano desse povo numa dimensão nunca antes equacionada (Bozzi & Oroza, 2000). Há uma equiparação dedutiva e cognitiva de 'semelhança' com o caso Holandês, e com mais alguns exemplos epidérmicos nas suas manifestações de equivalência duma génese que eventualmente poderá ser tipológica. O grupo Holandês desempenha esse papel preponderante na equação emergente dum design contemporâneo. Não podemos delinear uma correspondência que desmistifique a capacidade criativa e vinculatória destes dois polos tão díspares e, ao mesmo tempo, tão 'próximos'. No entanto, esta

'semelhança' reveste-se de maior importância pela equidade sintomática entre uma necessidade primária, urgente e operativa, no caso da população cubana, e uma necessidade mais introspetiva e simbólica (Löbach, 2001) sobre o interrogar dos caminhos do design nas suas manifestações no campo das ideias e dos objetos que o justificam na perspetiva da Droog.

O número e o valor dos objetos descritos por Bozzi e Oroza (2002) (figura 1, esquerda) enquadra uma situação específica circundada por vínculos a uma determinada ideologia, regime ou, como eles próprios dizem, numa manifestação concreta de uma realidade social denominada por uma economia de carência. Por vezes, esse papel assume-se como "(...) *une forme de résistance morale*." (Bozzi, 2002, p.11) e encarna uma produção de crise, que sugere uma sobrevivência num improviso constante. Segundo Bozzi (2002), este fenómeno não se torna dominável pela sua espontaneidade e natureza essencialmente fugidia. O estímulo à nostalgia, à interiorização, à resistência daquilo que representamos e vamos representar, enquanto identidades duma sociedade, apenas pode ser considerado desempenho ou projeto durante a procura permanente da não uniformidade criativa da sociedade atual enquanto produto de massa crítica.

Dum anonimato 'convicto' numa sociedade onde não existem 'self's', e onde o único 'self made man', resulta duma imagem num discurso persistente dum 'do-it-yourself', relembrando a excelente produção Morrisiana dos *Arts & Crafts*, a qualidade técnico artesanal do período de Gropius, a sugestiva nuance americana na realidade de Victor Papanek (DIY), as *Global Tools* precursoras dum 'free design' com Enzo Mari na década de 70 e finalmente os processos livres implícitos na revista *Do create* do grupo *Droog Design*. A identidade deve criar-se mas com que custos?

Assim, se a identidade de Cuba resulta em modelos de candeeiros e outros objetos 'recontextualizados' em memórias ou em pedaços dum todo reinventado, numa tentativa de normalização dum quotidiano doméstico de uma 'mínima moralia', então o candeeiro do designer Jurgen Bey (figura 1, direita) resulta no significado perfeitamente ajustável de uma memória depositária, simbólica e rejuvenescida. A face vinílica, em conjunto com a presença dum cobre repuxado dum abajur de cor sanguínea, liberta um 'mofo vitrificado' recriado em superfícies de síntese icónica. Um entendimento de uma metamorfose entre o recente e o velho, entre a energia do novo e a 'pattine', resulta numa segunda vida para ambos os percursos. Retomando o discurso de Ramakers (1998), a

expressividade linguística da mentora da Droog, é suficientemente explícita na sua persistência dualista e criteriosa sobre a abordagem da realidade social dominante: *"Our culture is indeed diversified but it is a diversity based on more of almost the same. The diversification is brought about by minimal variations of form. (...) Functional differences, in so far as they exist, are disguised. (...) The diversity of our culture is pseudo-diversity. In reality we're heading towards a monoculture, a culture dominated by just one ideology: make as much money as quickly as you can. Marketing managers decide what will be manufactured."* (Ramakers, 1998).

Revemos o desejo de novas materializações, desencaminhando as formas para um intuito compositivo em contraposição a um sentido quase que ético na procura de fundamentos para uma nova propulsão de valores. A única forma é crescer recriando as nossas ferramentas, propulsionando novas, mais híbridas, menos cristalizadas na pseudo-diversidade, tentando alcançar as *'Global Tools'* de que tanto Mari nos falava nos anos 70. Referindo-se a este autor, Giulio Carlo Argan (n.d.) lembra-nos a sua *Proposta per un'autoprogettazione di mobili*: *"(...) survival means having to start by making the tools with which to construct an environment to live in. Mari is right, everyone must design: after all it is the best way to avoid being designed."* (Argan, n.d., *apud*, Francesca Picchi, Juli Capella & François Burkhardt, 1997).

Referindo-nos novamente aos exemplos sublinhados em Cuba, e analisando a realidade sensorial sobre uma perspectiva crítica duma sociedade supostamente uniformizada, mas que na busca de um conforto, encontra o confronto na transgressão criativa delineando uma nova identidade perdida reinterpretada e reinventada: *O design sem designer, design anónimo, popular, espontâneo, selvagem ou então design de penúria ou de crise foi raramente estudado. Sem falar diretamente, estes cadernos consideram em filigrana a existência do design fora de um "sistema de criadores" e do mercado. Eles querem contribuir para a compreensão dessas diferentes formas possíveis através a atividade da população cubana, mas também através da nossa. O design pode ser uma maneira de ver o mundo que nos rodeia para aprender a interferir nele. Porque observar com o objetivo de transformar oferece as chaves da análise do contexto e alimenta um olhar crítico. O que pode finalmente ajudar a determinar as ferramentas e os meios"* (Bozzi & Oroza, 2002).

Esta referência pressupõe uma afluência direta e inevitável entre realidades temporalmente síncronas mas com enquadramentos políticos, sociais e culturais distantes. A realidade Cubana habita a margem, emergindo na precariedade da sua vivência, a Holandesa, insinua-se como contracultura mas subverte o seu papel provocando o mercado e transformando-se rapidamente nesse mesmo mercado (*counterculture goes mainstream*). A hipotética comparação destas duas realidades, resumidas no conjunto de imagens apresentadas, invoca a existência de assimetrias mas também de espelhos entre ambas. Nesta análise percebemos que ambas fluem sobre um momento temporal reativo sobre o meio. Uma reage por necessidade intrínseca, associada às necessidades urgentes do dia, da casa, do improviso constante sobre uma realidade hostil e uma identidade incógnita, a outra, mais apurada, apodera-se do meio subvertendo as suas normas e a entropia, provocando e transformando os pedaços de contracultura numa cultura paralela, exortando os sentidos, sacralizando objetos que não foram alvo dos processos automáticos dum mercado, mas que, num determinado momento, têm uma face, um autor e um registo macrocéfalo (extrínseca). A traição do pensamento, por vezes, traduz-se na traição dos objetos.

Assim, o *'reuse'* que se propõe não é transformar numa sátira ou num desvario dum design *'cabeleireiro'*, nem num design assente na orgânica dum *'self made man'* ou dum *'do-it-yourself'*, como um *'hobby'* de fim-de-semana, mas sim num projeto de exequibilidade conceptual e prática sobre a sustentabilidade ecológica que é sempre perspectivada num desafio do olhar sobre o passado, enquanto origem e como tal não está muito dependente de novas formas nem de novos produtos, mas sim num novo exercício do projeto em design. Existe uma visão pessimista e o esquecimento daquilo que nos faz *'nós'* espécie com capacidade para habitar e viver. Cita-se uma frase de Bruce Mau (1998) do seu manifesto que sugere a nossa ancoragem projetual e como esta influenciará a posteridade. Uma espécie de provérbio: *"20. O tempo é genético. Hoje és o menino de ontem e o pai de amanhã. O trabalho que fazes hoje influirá no teu futuro. Tem cuidado em arriscar."* (Mau, 1998, p.3). Mari (2000, pp.118-122.) refere duma forma mais peculiar e mais enfática, perspectivando não um presente mas um pensamento para o futuro *"For me a good designer is an old farmer who plants an oak wood, where he won't be able to enjoy the shade but his grandchildren will."*

Dentro desta amálgama de possibilidades do que é *'o fazer design'* não podemos apenas colocar ênfase na

tecnologia, no produto, no lado autoral numa perspectiva mais individualista, nem fixar que os modelos ambientais podem ser castradores dum processo menos criativo, ou apontar, numa atitude mais clássica, que a tecnologia e o progresso são o resultado de tudo que é mau neste mundo. A sugestão é reaprender com a realidade que nos rodeia, percebendo os seus ritos, artefactos, mitos, tipologias num novo *Argus*.

Propomos agora aos designers, o retomar da paixão da prática para reinventar o *engenho* do quotidiano, procurando na simplicidade do improvisado e do imprevisível, as qualidades confluentes que surgem do mundo popular, local e incógnito (Agostinho da Silva, 1985).

## Referências

- Argan, Giulio Carlo (n.d). In, PICCHI, Francesca & Capella, Juli & Burkhardt, François, 1997. *Why write a book on Enzo Mari*. Ed. Design Federico Motta Editore, Milano.
- Bonsiepe, Gui, 1985. *El diseño de la periferia*. Ed. Editorial Gustavo Gili, Buenos Aires, Argentina.
- Bonsiepe, Gui, 1992. *Teoria e prática do design industrial*. Ed. Centro Português de Design, Lisboa.
- Bonsiepe, Gui, 1997. *Design - the blind spot of theory or Visuality | Discursivity or Theory - the blind spot of design*. Disponível em: <http://www.guibonsiepe.com/pdf/visudisc.pdf> (consultado em dezembro de 2010).
- Bonsiepe, Gui, 2000. *Design as toll for cognitive metabolism*. Disponível em: <http://www.guibonsiepe.com/pdf/descogn.pdf> (consultado em Março de 2010).
- Bozzi, Pénélope de & Oroza, Ernesto, 2002. *Objects réinventés, La création populaire à Cuba*. Ed. Editions Alternatives, Paris.
- Branzi, Andrea, 2003. *A Diffuse Future*, in AA.VV. *Repères 2004 (Futur?)*. Ed. Salon du Meuble, Paris.
- Castells, Manuel, 1999. *A Sociedade em Rede*. Vol.I., Edições Paz e Terra S.A., São Paulo.
- De kerckhove, Derrick, 1997. *A Pele da Cultura – Uma Investigação sobre a nova realidade electrónica*. Ed. Relógio D' Água Editores, Lisboa.
- Gibson, William, 1984. *Neuromancer*. Ed. Ace.
- Leach, Neil, 2006. *Camouflage*. Ed. MIT Press.
- Löbach, Bernd, 2001. *Design Industrial, Bases para a configuração dos produtos industriais*. Ed. Editora Edgard Blucher Ltda., Brasil.
- Manzini, Ezio, 1993a. *Cultura tecnológica - O electronicodoméstico*. In AA.VV., *Design em aberto*. Ed. Centro Português de Design - Porto Editora, Porto.
- Manzini, Ezio, 1993b. *Cultura tecnológica – Interactividade*. In AA.VV., *Design em aberto*. Ed. Centro Português de Design – Porto Editora, Porto.
- Mari, Enzo, 2000. *Mari, Sottsass and the peon*. *Revista Domus 829*. Entrevista conduzida por Francesca Picchi.
- Marzano, Stefano, 1993. Em direcção a uma nova domesticidade. In AA.VV., *Design em aberto*. Ed. Centro Português de Design - Porto Editora, Porto.
- Mau, Bruce, 1998. *Incomplete Manifesto for Growth*. Disponível em: <http://www.brucemaudesign.com/4817/112450/work/incomplete-manifesto-for-growth> (consultado em Abril de 2008).
- Mitchell, William, 2003. *The Cyborg Self and the Networked City*. Ed. MIT Press.
- Portas, Nuno, 1993. *Design: política e formação*. In AA.VV., *Design em aberto*, Lisboa, Ed. Centro Português de Design, Lisboa.
- Ramakers, Renny, 1998. *Droog Design – A new type of consumer*. In *Domus 800*. Ed. Domus, Milano.
- Ramakers, Renny, 2002. *Droog Design in context Less + More*. Ed. olo Publishers, Rotterdam.
- Santos, Boaventura de Sousa, 1994. *Pela Mão de Alice*. Ed. Edições Afrontamento, Porto.
- Virilio, Paul, 2002. *Unknown Quantity*. New York: Thames & Hudson / Fondation Cartier pour l art contemporain.
- Walker, Stuart, 2004. *Conscientious objects*. In Van Hinte, Ed (2004). *Eternally yours. Time in design. Product value sustenance*. Ed. OIO Publishers, Rotterdam.