

O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers

Maria Cristina Ibarra (ESDI/UERJ, Brasil)

mariacih@gmail.com

UERJ - Escola Superior de Desenho Industrial

Rua Evaristo da Veiga 95, Lapa, Rio de Janeiro, RJ. CEP: 20031-040

Zoy Anastassakis (ESDI/UERJ, Brasil)

zoy@esdi.uerj.br

UERJ - Escola Superior de Desenho Industrial

Rua Evaristo da Veiga 95, Lapa, Rio de Janeiro, RJ. CEP: 20031-040

O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers

Resumo: No espaço público das cidades, múltiplas pessoas sem conhecimentos formais na área do design (não-designers) constroem e modificam artefatos para satisfazer necessidades do dia a dia. Esta prática foi objeto de estudo da dissertação “O design por não-designers (DND): As ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design” (IBARRA, 2014). Ao estudar novos autores na transição para o doutorado, novas questões relacionadas ao tema surgiram. Assim, o presente artigo pretende fazer um breve mapeamento sobre esses novos autores que a partir da antropologia e outras áreas abordam o tema de pesquisa, mostrando as novas questões que apareceram a partir dessas outras perspectivas.

Palavras-chave: design, antropologia, práticas criativas, não-designers.

Emerging issues on literature about design policies

Abstract: In the public space of cities, multiple people without formal knowledge in design (non-designers) build and modify artifacts in order to satisfy needs of the everyday life. This practice was the object of study of the thesis “O design por não-designers (DND): As ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design” (IBARRA, 2014). By studying new authors, in the transition to the doctorate, new issues related to the topic arose. Thus, this article aims to do a brief mapping of these new authors that from anthropology and other areas approach the research topic, and shows the new issues that emerged from these other perspectives.

Keywords: design, anthropology, creative practices, non-designers.

1. Introdução

A década dos anos 70, segundo Alison Clarke (2011), foi crucial para a área do design pois questionou-se seu papel social e ecológico na produção de mercadorias. Neste contexto, em 1971, Victor Papanek, designer austríaco, no seu livro “*Design for the real World*”, critica a ligação do design com a cultura do desperdício e sem sentido do capitalismo (Clarke, 2011). Desde a década dos anos 40 e em seguida nos anos 70, Papanek visitou várias tribos e aproximou-se da antropologia como um antídoto a essa ligação com o capitalismo. De acordo com Clarke (2011), ele fez longas visitas a grupos culturais indígenas, observando objetos e a estética da vida diária. Em 1995, Papanek no livro “*Arquitetura e Design, Ecologia e Ética*” responde a pergunta “Quem são os melhores designers do mundo?” Referindo-se aos inuits, nome dado aos distintos povos esquimós que habitam a zona ártica da América e Groenlândia, ele responde:

Do ponto de vista de um designer de profissão, que lida com novos materiais e tecnologias inovadoras, bem como com a influência nas forças de mercado, a pergunta é redutora ao ponto de se tornar absurda. No entanto, se definirmos o design como a procura de soluções de trabalho imediatamente aplicáveis aos problemas do mundo real – a resposta – pelo menos a minha resposta- é pronta: Os inuits são os melhores designers. São obrigados a superarem-se por causa do clima, do meio ambiente e dos seus conceitos de espaço. Igualmente importante, pelo menos é a bagagem cultural que trazem consigo. (PAPANÉK, 1995, p. 249)

Se dermos um passeio pela cidade, perceberemos que esse encontro de soluções de trabalho aplicadas ao mundo real está em todos os lados, não só em culturas não consideradas ocidentais. Pessoas sem formação em design encontram soluções materiais e imateriais para problemas cotidianos. Pessoas que criam artefatos para satisfazer necessidades do dia a dia moldando materiais que estejam à mão ou elementos disponíveis. Pessoas que têm a capacidade e a necessidade de fazer ou reusar antes de consumir ou comprar. Segundo Jane Fulton Suri (2005), sócia e diretora criativa da IDEO, todos somos seres ativos ao organizar e adaptar as coisas, todo mundo é um “especialista no design da eficiência e da comodidade em seu próprio mundo”. (FULTON SURI, pág. 175, 2005). Podemos dizer, neste sentido, que todos somos designers.

Pesquisadores da área têm se referido a este tema como “Design vernacular”, “Design espontâneo”, “Design pelos outros 90%”, “Desenho vernacular”, “Design alternativo”, “Non-professional design”, “Low cost design”, “Design da periferia”, “Non Intencional Design”, “Adhocismo”, “Intuitive design” e o têm abordado principalmente a partir de cinco pontos de vista diferentes: como estes objetos representam culturalmente um lugar

específico; como a carência e a falta de recursos incentivam a criatividade e a invenção; como estes objetos podem contribuir para a sustentabilidade; como os novos usos que os usuários dão aos artefatos industriais se transformam em design; e como estes objetos podem contribuir para design chamado “acadêmico”. Este último enfoque foi o abordado na dissertação “O design por não-designers: As ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design” (IBARRA, 2014), pesquisa que foi delimitada ao espaço público e que o estudo de caso foi a área central de Belo Horizonte.

“Design por não-designers” (DND) é o termo que Maria Cristina adotou para denominar o objeto de estudo no mestrado e está relacionado à criação e produção de soluções materiais que não têm ligação com a academia, ou seja, artefatos¹ que são produzidos e pensados por pessoas que não têm conhecimentos formais na área do design.

Essa pesquisa foi dividida em 4 grandes etapas: a primeira consistiu em uma revisão bibliográfica sobre como o design vem se aproximando dessas formas de produção de artefatos paralelas à academia. Na segunda etapa foi realizada uma análise da prática em si, através das definições e características de abordagens relacionadas e questões concernentes a como e porque se leva a cabo esta atividade.

Na terceira etapa, foi produzido um mapeamento do DND nas ruas de Belo Horizonte e traçado um perfil tomando como base outros autores e a partir da análise de fotografias dos artefatos encontrados na cidade (como mostrados na Figura 1) e de uma categorização obtida através do método *Card Sorting*², que privilegiou as formas de uso. Finalmente, a quarta etapa consistiu na análise da informação encontrada na pesquisa de campo, na proposição de questões sobre como o design pode aproveitar a informação extraída desse tipo de manifestação e na sugestão de possibilidades de ação relacionadas à prática do DND em Belo Horizonte.

¹ O termo “artefato” é empregado com a seguinte acepção: “Forma individual de cultura material ou produto deliberado da mão-de-obra humana” HOUAISS, A. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro. Ed. Objetiva. 2001.

² O *Card Sorting* é um método amplamente usado por designers. Segundo Rocha (2008) “o funcionamento básico deste método consiste em levantar as informações essenciais [...] distribuir essas informações em cartões e propor para os usuários que organizem esses dados conforme seu entendimento” (FINÍZOLA, 2008 apud ROCHA, 2008).



Figura 1. A. Suporte para anúncio. B. Lareira feita com uma lata e um caixote C. Latão para vender amendoim (fonte: da autora Maria Cristina)

Com a pesquisa, concluiu-se que os designers com formação acadêmica podem aprender lições sobre formas inovadoras de resolver problemas e estratégias para a sustentabilidade ambiental, cultural, social e econômica encontradas em artefatos feitos por não-designers nas ruas. Também é possível reafirmar identidades por meio da expressão visual da materialidade que compõe esse tipo de artefatos e difundir esse “saber-fazer” para que outras comunidades em outras partes do mundo deles se beneficiem. A partir do trabalho realizado nessa pesquisa, com a participação no seminário “Entremeios: modos de vida e práticas criativas na cidade”, com leituras de novos autores, e em geral, com a intenção de usar ferramentas da antropologia, surgiram questões que serão aprofundadas no projeto de doutorado de María Cristina.

Especificamente no seminário “Entremeios”, o projeto realizado no mestrado encontrou um espelho que permitiu se reconhecer através de outros projetos que tinham a cidade como denominador comum e o design como meio para conhecê-la e transformá-la. O seminário, um espaço de diálogo sobre a relação entre a antropologia urbana e o design, realizado no Rio de Janeiro em Agosto de 2014 pelo LaDA (Laboratório de Design e Antropologia) da UERJ/ESDI, mostrou um design que fica no meio e não no centro. Um design descentralizado, que funciona como meio para a negociação e criação de soluções colaborativas. A abertura dos processos de design, como os mostrados no seminário, prioriza o que os futuros usuários esperam e sonham e a construção de futuros de forma conjunta, fazendo desta maneira uma prática do design mais democrática e participativa.

O “Entremeios” enriqueceu o olhar que se tinha no projeto de mestrado sobre os não-designers, passando a enxergá-los como uma parte fundamental do *processo* de design, não só como inspiração para a criação de *produtos*.

Assim, o presente artigo pretende fazer um breve mapeamento sobre esses novos autores que apoiados na antropologia (e outras áreas) abordam o tema de pesquisa e que deram as bases para formular o projeto de doutorado de Maria Cristina. Desta maneira, o artigo busca continuar provocando esse debate e contribuir com a relação entre o design e as práticas criativas desenvolvidas por não-designers. Para tanto, será levado em conta que o design se enriquece através do estudo das práticas criativas para além da disciplina, que seu conhecimento pode ser um importante recurso para explorar as cidades, e para propiciar a participação em processos de design.

2. Mapeamento

Segundo Fernando Martín Juez (2009), designer e antropólogo mexicano, vivemos cercados de design. A maioria dos objetos estão aqui desde que nascemos, com eles aprendemos os usos do mundo e através deles adquirimos uma posição e representamos um papel frente aos outros. Só em ocasiões muito extremas deixamos de ser rodeados por eles. Tais objetos são também próteses que multiplicam nossas capacidades e saram nossas carências, além de metáforas que expressam um sistema de crenças e desejos (MARTIN JUEZ, 2009). Ou seja, os objetos que usamos são uma extensão do que precisamos, do que cremos e do que desejamos.

Bruno Latour (2008), valendo-se de um conceito do filósofo alemão Peter Sloterdijk, sustenta que falar de seres humanos é falar de “envelopes” (LATOURE, 2008), sistemas que suportam a vida, o meio ambiente que possibilita que eles respirem. Ele observa que “da mesma maneira que um traje espacial ou uma estação espacial é inteiramente, artificialmente e cuidadosamente projetada, assim são os envelopes que constituem os frágeis suportes da vida dos humanos” (LATOURE, p. 8, 2008). Isto é, vivemos em ambientes artificialmente construídos, rodeados de coisas que falam de nós.

Tim Ingold (2012) afirma que nesse mundo cheio de objetos de design, eles, longe de serem soluções, apresentam problemas na forma de aparentes soluções, e assim o design estabelece as regras do jogo. O autor aponta que: “Manipular colheres, sentar-se numa cadeira e comer à mesa são habilidades corporais que levam anos para ser adquiridas” (INGOLD, p. 21, 2012). Os objetos dificultam as tarefas cotidianas de alguma forma, e os que os usam precisam encontrar maneiras de lidar com essas regras (ANASTASSAKIS; KUSCHNIR, 2013), precisam improvisar, ou seja, “seguir os modos do mundo à medida que eles se desenrolam” (INGOLD, 2012, p.38). Esses “usuários”, os habitantes do mundo, seriam nas palavras do Ingold os *makers*, os “maestros da improvisação, de fazer com tudo o que estiver à mão” (INGOLD, 2012, p.29) . Ou seja, a partir das regras que colocam os objetos com os quais as pessoas

lidam cotidianamente, os “usuários”, que também são criadores, improvisam, fazem, constroem, através do uso, novos modos de resolver problemas com o que estiver à mão.

Da mesma maneira, segundo Wendy Gunn e Jared Donovan, o uso que as pessoas dão às coisas vai muito além do que os designers esperam. Isso “sugeriria que as pessoas intervêm ativamente na configuração de produtos e sistemas nos próprios processos do seu consumo” (GUNN; DONOVAN, 2012, p.1). Para eles, dentro das atividades de cada dia, emergem relações significativas entre pessoas, coisas e o ambiente, assim, o uso vira uma forma de design. “Esta abordagem desafia a ideia de que o papel do designer é o de criador de objetos” (GUNN; DONOVAN, 2012, p.2), pois as pessoas criam através do uso. Assim, nos perguntamos: Até que ponto o designer é designer e até que ponto o usuário é usuário?

Existem numerosos exemplos, segundo Redstöröm (2012), sobre como as práticas do dia a dia se apropriam e reinventam o uso das coisas. Um desses exemplos é o uso que dão os skatistas aos corrimãos. Este, como um artefato altamente funcional, segundo Borden (*apud* REDSTÖRM, 2012) está feito para proporcionar segurança, mas o uso que o skatista lhe dá o converte em um objeto de risco e toda sua lógica muda completamente. O autor pondera que, embora o design e a pesquisa em design tenham percorrido um longo caminho desde os primeiros dias da produção e do consumo em massa, ainda se luta com a articulação das relações entre design e uso, pois elas diferem significativamente da ideia de que primeiro os designers projetam e depois os usuários usam (REDSTORM, 2012).

O autor continua dizendo que um dos exemplos mais importantes da desconstrução dessas relações é o Design Participativo, “que abriu a questão de quem pode ser designer [...] e enfrentou questões sobre quem pode ser incluído no processo de design, com que influência e poder, e sobre como tornar possível um processo de desenvolvimento mais aberto e democrático” (REDSTORM, p. 84, 2012).

Ora, qual é o papel da antropologia neste processo e qual é sua relação com o design? Para Ingold (2011), a antropologia, a fim de propor transformações do mundo que ela observa e descreve, deve unir-se a áreas mais concretas como a arte, a arquitetura e o design, não para analisá-las antropológicamente, mas sim para criar conhecimento (GUNN, 2009), segundo Halse (*apud* GUNN, 2012), convergindo esforços e aprendendo uma com a outra. Para Lenskjold (2011), a relação entre design e antropologia deveria descrever-se como um *piecing together* ou um intercâmbio mútuo de ferramentas, teorias ou metodologias. Um dos papéis da antropologia nesse contexto é, segundo Leach (*apud* GUNN, p. 7, 2012) “revelar diferenças e

cruzamentos, a fim de permitir que as pessoas tenham uma forma mais sofisticada de saber o que eles fazem, e tornar visíveis diferentes entendimentos”, que podem ser reforçados com ferramentas de visualização do design, por exemplo.

Igualmente para Tim Ingold (2013), na antropologia estuda-se *com* pessoas e espera-se aprender com elas, num processo de aprender a aprender. Um processo que nos permite que o mundo nos ensine. Não se trata de uma antropologia *do* design, de uma investigação em que o design é objeto de estudo, mas sim de uma antropologia *com* o design, pois a relação entre elas consiste em um diálogo e na criação de um terceiro espaço.

3. Novos Questionamentos

Ingold (2012) estabelece uma diferença entre a etnografia e a antropologia. Ele explica que:

A antropologia estuda *com* e aprende *de*, é levada adiante num processo de vida, e efetua transformações dentro desse processo. A etnografia é um estudo *de* e um aprender *sobre*, seus processos duradouros são bons relatos que têm um propósito documentário (INGOLD; 2013, p.3)

Com esta afirmação nasce nosso primeiro questionamento. Se a antropologia se junta a áreas mais concretas como o design para criar conhecimento, e se nesse processo se gera uma transformação, o que se transforma? O contexto? A gente? Nossa forma de perceber e de atuar como designers? Os processos de design? Os métodos? Como seria exatamente essa transformação?

Kenya Hara observa que o design:

não é só a arte de fazer coisas [...] design é a ocupação de levar ao limite nosso ouvido e nossos olhos para descobrir novas questões a partir da vida cotidiana. As pessoas criam seus espaços vivendo. Para além da observação racional desse fato se encontram o futuro da tecnologia e o futuro do design (HARA, p.436, 2011).

Com isso vemos que a atividade do design não implica só fazer, senão descobrir novas questões a partir da vida cotidiana. Como podemos fazer isso? O autor fala de “levar ao limite nosso ouvido e nossos olhos”, Ingold (2012) ainda aponta que “observar uma coisa não é ser trancado do lado de fora, mas ser convidado para a reunião” (INGOLD, 2012, p. 29). Ou seja, o design se ocupa (ou assim achamos que deveria ser) de perceber e descobrir novas questões por meio do convite à vida cotidiana, à reunião.

Por outra parte, compreender as práticas cotidianas das pessoas, relativas ao uso e produção de objetos, também pode “nos fazer pensar de outro modo nossos próprios fazeres como designers” (ANASTASSAKIS; KUSCHNIR, 2013) e propiciar a descoberta de “um potencial que pode estender e redefinir a ideia de design, e isso abre novas dimensões da cultura do dia-a-dia e seu

estudo” (BRANDES; STICH; WENDER, 2009, p. 13). Qual é o papel do design neste contexto de produção e uso de artefatos por não-designers? Como através da relação com estas práticas podemos redefinir nossos próprios fazeres?

A análise e compressão dessas práticas criativas pode também nos ajudar a refletir sobre a questão abordada pelas autoras do artigo “Trazendo o design de volta à vida”. Elas, como uma maneira de atualizar as questões trazidas por Aloísio Magalhães nos anos 1970 e de ampliá-las para além do contexto nacional se perguntam: “O que os modos de vida e as práticas criativas dos habitantes do mundo podem fazer pela ideia de projeto, tal como a percebem aqueles que nela se julgam especializados, os designers?” (ANASTASSAKIS, Z; KUSCHNIR, E., 2014). Assim, nós também nos perguntamos: a compreensão das práticas criativas desenvolvida pelos habitantes do mundo pode abrir novas dimensões, campos de ação, e oportunidades para o design?

Se como designers reconhecemos, como observa Papanek (1977, pág. 19, 1977), que todos os homens são designers e que o design é condição básica para toda a atividade humana estaríamos caminhando no sentido de uma proposta de abertura dos processos de design (ANASTASSAKIS; KUSCHNIR, 2013), ou seja, em direção à ideia do design como colaboração, o que aproxima os seus processos do que está acontecendo com o usuário/*maker* “lá fora”.

Relacionando estas afirmações com nosso tema de pesquisa nos perguntamos: como as práticas criativas no/do espaço público, ainda que não sejam pensadas por designers, podem se relacionar com a prática do design? Como propiciar a participação dos usuários/*makers* nos seus processos? Como incentivar a abertura do design em direção ao outro?

Ingold se pergunta como o design pode se mover da posição de conceber soluções que imponham regras do jogo em direção a uma posição de negociação? (INGOLD, p.32, 2012) Nós nos perguntamos: como através do estudo destas práticas podemos incentivar o diálogo entre designers e usuários/*makers*? Como incentivar esta negociação para criar oportunidades em vez de ameaças? Se todos somos designers, ou se todos temos a capacidade de fazer e criar, como os processos de design podem convidar aos não-designers? O design pode tomar isso como uma oportunidade?

4. Considerações Finais

A partir de uma nova abordagem da pesquisa surgem perguntas que estão relacionadas com a ampliação do campo do design, e que deram base para a formulação do projeto de doutorado. Esta ampliação tem relação com o rompimento da visão modernista do designer como centro do processo, e com

a sua abertura para o “outro”. No projeto apresentado neste artigo, o design é proposto com uma ferramenta para atuar com os habitantes do mundo.

Se Ingold (2013) propõe uma antropologia transformacional por meio do design, nós como designers, com este projeto nos perguntamos: como o trabalho com práticas criativas desenvolvidas por não-designers pode transformar nossos próprios fazeres? Questões estas que vão além dos pressupostos do projeto tradicional.

Os novos questionamentos que apareceram com o começo de novas leituras e autores estão relacionados com a transformação, a redefinição e a abertura dos processos do design com direção ao outro. Assim, buscamos trazer novas dimensões e oportunidades para a prática da disciplina, valorizar o fazer para além do design e contribuir para a criação de uma prática não ameaçadora que estimule o diálogo.

Referências

ANASTASSAKIS, Zoy; KUSCHNIR, Elisa. **Trazendo o design de volta à vida: considerações antropológicas informadas sobre as implicações sociais do design**. In: Guilherme de Cunha Lima; Lígia Medeiros. (Org.). *Textos selecionados de design 4*. 1ed. Rio de Janeiro: PPDESDI/UERJ, v. , p. 137-141, 2013.

BRANDES, U.; STICH, S.; WENDER, M.; **Design by Use**. Basel: Birkhäuser. 2009.

CLARKE, Alison J. “**The anthropological object in design: from Victor Papanek to Superstudio**”. In: *Design anthropology. Object culture in the 21st century*. Viena: Springer-Verlag, 2011, p. 74-87.

FINÍZOLA, F. **Tipografia Vernacular Urbana**. São Paulo: Blucher. 2010.

FULTON SURI, Jane & IDEO: **Thoughtless Acts**. Observations on Intuitive Design. San Francisco. 2005.

GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared. (Eds.). 2012. **Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception**. London: Ashgate.

IBARRA, Maria Cristina. **O Design Por Não-Designers (DND): As Ruas De Belo Horizonte como inspiração para o design.** Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Design), Universidade do Estado de Minas Gerais. 2014.

INGOLD, Tim. **Introduction: The Perception of the User-Producer.** In: GUNN, W.; DONOVAN, J. (Eds.). *Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception.* London: Ashgate, p. 19-34. 2012.

INGOLD, Tim. **Making: anthropology, archeology, art and architecture.** London and New York: Routledge, 2013.

MARTÍN JUEZ, F. **Contribuciones para una antropología del diseño.** Barcelona : Gedisa. 2002.

LATOUR, Bruno. **A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk).** 2008.

PAPANEK, Victor. **Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social.** Madrid: H. Blume, 1977

PAPANEK, Victor. **The green imperative: ecology and ethics in Design and Architecture: with 162 illustration, 39 in colour.** London: Thames & Hudson, 1995.

PAPANEK, Victor. **Arquitectura e design. Ecologia e ética.** Lisboa: Edições 70, 1995

REDSTRÖM, Johan. **The Perception of the User-Producer.** In: GUNN, W.; DONOVAN, J. (Eds.). *Introduction: Defining Moments.* London: Ashgate, p. 83-99. 2012.

Como citar

ANASTASSAKIS, Zoy; IBARRA, Maria Cristina. **O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers**. Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ. Volume 9 Número 2 Dezembro 2016. pp. 165-176.

Disponível em:

[<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>]

DOI



A Revista Arcos Design está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição - Não Comercial - Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.