

**Além da função, o uso**  
*Beyond function, use*

**KASPER, Christian Pierre**

Pós-doutorando do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Este trabalho é parte de uma pesquisa financiada pelo CNPq.

**Resumo**

Este artigo defende a idéia que o uso, enquanto dimensão autônoma da vida dos produtos, permanece impensado pelo design. A representação de um usuário dotado de necessidades específicas continua orientando o trabalho de projeto, que se esforça em otimizar sua relação – predefinida – com o artefato. Entretanto, outras abordagens são possíveis. Sugerimos que a criação de possibilidades de uso pode ser um objetivo do design, tratando a inventividade do usuário como um desafio à metodologia do design.

Palavras chave: uso, teoria do design, metodologia do design.

**Abstract**

*This paper defends the idea that use, as an autonomous dimension of the product's life is a blind spot of design thinking. The representation of a user endowed with specific needs still orients the design work, which strives to optimize its – predefined – relationship to the artifact. However, other approaches are possible. We suggest that the creation of use-possibilities could be a design objective, treating the user's resourcefulness as a challenge to design methodology.*

*Key words: use, design theory, design methodology.*

## **1. Apresentação**

A especificidade do design, ao projetar artefatos, é precisamente o fato destes serem destinados ao uso, e não meramente à contemplação ou à troca, por exemplo. O uso é, portanto, um parâmetro fundamental do design.

Este artigo defende a idéia de que o design, enquanto disciplina, mostrou-se, ao longo de sua história, incapaz de pensar o uso como uma dimensão própria, autônoma, do produto. Os artefatos são concebidos para responder a um determinado uso, que seria a satisfação de uma necessidade do usuário, eis o postulado básico, a evidência indiscutível, que subjaz o trabalho de designers cujos valores, estética e prática profissional podem ser os mais diversos. Os fundamentos de tal abordagem, edificados sobre a dupla necessidade-função, não permitem ultrapassar uma concepção essencialmente prescritiva do uso, segundo a qual o uso deve ser determinado e controlado. Disso resulta que a prática do design ignore amplamente a dimensão inventiva do uso, reduzindo o usuário ao papel de mero executante de tarefas predeterminadas. Tal *parti pris*, que se explica, pelo menos em parte, pela formação histórica da profissão, é hoje cada vez mais contestado (REDSTRÖM, 2005, SIU, 2003). Partindo dessas premissas, propomos algumas pistas para uma outra maneira de pensar o uso.

## 2. Uso e design

A preocupação com os usos aos quais são submetidos os artefatos que projetam chegou tardiamente aos designers. Os primeiros objetos produzidos pela indústria do século XIX foram, basicamente, cópias de produtos artesanais. Correspondiam a *tipos* sancionados pela tradição, e a questão de seu uso não se colocava: corolário dos tipos, os modos de usar correspondiam a hábitos coletivos. Numa sociedade em que o artesanato constitui a fonte primeira de artefatos, as evoluções são lentas, de modo que os tipos que enquadram a produção material são dotados de grande estabilidade. As inovações são, antes de tudo, decorativas, e não afetam muito os usos.

A profissão de designer, fundada na disjunção projetar/executar introduzida pelo modo de produção industrial aparece com as primeiras manufaturas, desde a famosa *Manufacture Royale des Gobelins* no século XVII, como criador de padrões decorativos (DENIS, 1999). Na sua primeira fase, até o advento da produção em massa, o design limitou-se às artes decorativas, trabalhando apenas a superfície de objetos firmemente estabelecidos em seus tipos (louça, móveis, etc.).

A aparição do design como disciplina específica do projeto de produto, dotada de uma metodologia própria, coincide, cronologicamente, com a formação, a partir do início do século XX, da doutrina chamada *funcionalismo*. Um conjunto complexo de fatores – a rejeição do ornamento, as novas possibilidades e limitações introduzidas pelo modo de produção industrial, o espírito vanguardista da época, uma nova sensibilidade social – levou arquitetos e designers de várias partes do mundo a redefinir relações entre a produção material e a vida cotidiana (BANHAM, 2006). É neste contexto que o uso emerge nas problemáticas do design, em particular a questão das relações entre forma e uso. Porém, mais do que questões, são respostas que são propostas: tendo asseverado que o uso de um artefato é apenas a execução de uma função que lhe é inerente, a tarefa do designer será de encontrar a forma mais bonita, mais simples, mais econômica, mais “necessária” para materializar a função atribuída ao artefato. O uso, para os funcionalistas, não é um fato empírico, mas a utilidade abstrata do artefato, correspondente a seu tipo. A importância do tipo nas primeiras teorias que fundam o funcionalismo indica a persistência de um conceito de uso herdado do modo de produção artesanal. Retomando idéias enunciadas por Muthesius em seu discurso ao Congresso do Werkbund de 1911, Le Corbusier, em seu livro *A arte decorativa* (1924) elogia a padronização e afirma que as necessidades típicas do ser humano devem corresponder objetos típicos. A nosso ver, foi ao legitimar a padronização dos produtos, indispensável ao rendimento da produção industrial, por uma pretensa universalidade das necessidades humanas, que o funcionalismo se constituiu como doutrina. Não é por acaso que o exemplo escolhido por Le Corbusier diz respeito a móveis, assim como as idéias do próprio Muthesius devem muito às primeiras fabricação de móveis em série, particularmente os *Typenmöbel* de Bruno Paul (MARCUS, 1995). Os móveis, com efeito, correspondem a tipos herdados da tradição, tais como cadeiras, mesas, armários, cujo uso é óbvio para todos. Toda história subsequente do funcionalismo, até seus últimos desenvolvimentos pela escola de Ulm, consistiu em um esforço para conciliar a produção em massa com as necessidades atribuídas ao usuário. Esses sendo definidos *a priori*, os problemas de uso que o design se coloca são problemas de adaptação, como o mostra o apelo à ergonomia. O critério que subtende essa adaptação é a eficiência, a maximização do rendimento energético dos gestos, como o resume perfeitamente um livro introdutório ao design, publicado na década de 60 (GRILLO, 1960). O autor, apresentando uma prancha ilustrando maneiras de manusear líquidos, comenta a diversidade de formas dos utensílios, da colher ao tonel, passando pela xícara e a garrafa: “cada um foi projetado [*designed*] para ser manuseado de um certo modo, o mais eficiente para cada tamanho. O desenho [*design*] resulta do tipo de movimento envolvido em uma ação particular, de maneira tão necessária quanto as conclusões de um teorema de geometria.” (p. 26) Reconhece-se

facilmente, nesta formulação, o *One best way* de F. W. Taylor. De fato, o esforço para otimizar o produto leva a pensar o uso segundo o modelo da tarefa, e a fazer do usuário o mero executante desta, como fica claro na seguinte definição: “a ergonomia é a ciência que consiste em adaptar o trabalho ao trabalhador e o produto ao usuário” (PHEASANT, 1997, p. 5).

Doutrinas mais recentes colocam o usuário no centro das preocupações do designer: design centrado no usuário, usabilidade, design universal, etc. Embora, respondendo aos novos desafios das tecnologias da informação, levando em conta aspectos até então negligenciados do uso, essas metodologias, em sua maioria, continuam conforme ao modelo esboçado acima: a representação de um usuário portador de necessidades específicas orienta o projeto, cujo esforço visa otimizar a sua relação – predefinida – com o artefato. O designer coloca-se, como nos melhores dias do funcionalismo, em posição de controlar o usuário, às vezes até a obsessão: “O processo de desenvolvimento da experiência do usuário consiste em assegurar que nenhum aspecto da experiência do usuário acontecerá sem intenção consciente, explícita. Isso significa considerar todas as possibilidades de ação que o usuário pode tomar e entender sua expectativa em cada etapa do processo.” (GARRETT, 2002, p.21)

Percebe-se claramente os limites de uma abordagem em termos de adaptação, que sempre supõe entidades definidas *a priori* (sujeitos, objetos, necessidades, funções, etc.) e, sobretudo, estáveis, como se o uso não as alterasse em nada. O usuário pode, no máximo, aprender o uso correto do dispositivo. Excetuando esse esforço de aprendizagem, o usuário é concebido como fundamentalmente passivo, desprovido de iniciativa ou de qualquer atrevimento experimental. Quanto ao dispositivo, há de ser inalterável, e sua função não passará de uma resposta à necessidade que justifica sua existência.

### 3. Um outro olhar sobre o uso

Como mostrou Michel de Certeau, o usuário não é sempre o executante obediente de uma função predefinida. Ele demonstra ardil, em particular lá onde o uso é claramente imposto, no local de trabalho ou nos espaços públicos. Certeau qualifica essa astúcia em ato de tática, enquanto ela se opõe a estratégias de dominação. Quando essa confrontação entre estratégia e tática se desenrola no terreno da cultura material, toma a forma do desvio de função, que se pode definir, num sentido amplo, como “um uso outro que não aquele previsto” (KASPER, 2005) pelo artefato. Colocando de imediato o artefato fora de sua função, integrando-o em novas combinações, o desvio de função revela novas possibilidades, faz aparecer *affordances* (GIBSON, 1986) até então despercebidas.

Um caso particular de desvio de função pode ser observado quando um objeto é deslocado para um contexto cultural radicalmente diferente, como, por exemplo, quando um produto da indústria de massa é encontrado numa aldeia africana. Situações desse tipo, popularizadas pelo filme *Os deuses devem estar loucos* (UYS, 1980) foram estudadas por Schildkrout e Pido (1996), que investigaram o uso de produtos industriais tais como alfinetes de segurança, fechos de mala, tampas de canetas, etc. como elementos de adorno por certas tribos africanas. O estudo mostra que a assimilação desses objetos opera-se através de sua integração aos códigos formais e cromáticos da cultura que os recebe, adquirindo uma função plástica completamente alheia a sua origem. Tais deslocamentos evidenciam o papel crucial do uso enquanto articulação do técnico ao social: aparece como instância em que se efetua a transmutação de certas propriedades dos artefatos em traços culturais. É claro que em casos como esses, os traços culturais já são codificados por uma tradição. Na sociedade euro-americana contemporânea, a cultura já deixou de ser um quadro de referência imutável e configura-se como um processo, que, além da reprodução de modelos e da regulação das relações estabelecidas, apresenta zonas de mutação abertas para a criação de novas possibilidades. O lugar que os artefatos ocupam na

cultura é assim sujeito a constantes negociações, e é como um lance nesse jogo que a imposição de função deve ser encarada.

Ficamos acostumados pelo pensamento econômico, assim como pela prática do mercado, a considerar a produção e o consumo como dois momentos claramente distintos da carreira dos artefatos, remetendo, cada um, a grupos sociais específicos, os produtores de um lado, os consumidores do outro, estes considerados como um conglomerado de indivíduos exercendo sua livre escolha. A fronteira entre esses dois mundos é, de fato, puramente comercial: é a venda de um produto que o transfere do circuito produção-distribuição para o universo privado do consumidor. Fica claro, no entanto, que mesmo no funcionamento mais rotineiro do sistema econômico, esse esquema linear não é sempre pertinente. Certos produtos, por exemplo, servem para fabricar outros produtos. Neste caso, o comprador é ele mesmo um produtor. Além disso, como notou Branzi, “numa sociedade industrial, consumir é uma atividade criadora, pois é produtora de valores e de modelos” (1985, p. 81).

Evocamos acima o desvio da função de certos artefatos para mostrar que o uso não se reduz à execução de uma função predeterminada, que existe uma variabilidade que pode ser importante entre as ações envolvendo um determinado artefato. Olhando em nossa volta, percebemos que os deslocamentos de uso não se limitam a esses casos um tanto espetaculares, e dizem respeito, também, ao uso comum. Madeleine Akrich (1998) propôs uma tipologia dos desvios de uso, detalhando aquilo que chamamos globalmente de “desvio de função”. Assim, Akrich distingue quatro formas de alteração do uso prescrito:

1. O deslocamento: trata-se do uso imprevisto de um artefato, sem que este seja modificado. Exemplo: usar um secador de cabelos para secar tinta ou cola, ou até para atizar um fogo.
2. A adaptação: o dispositivo é modificado, sem alteração de sua função primária. Exemplo: o prolongamento do cabo de uma ferramenta.
3. A extensão: o dispositivo é mais ou menos mantido em sua forma e em seus usos primeiros, mas adjunta-se a ele elementos que permitem outros usos. Um caso comum de extensão é a adjunção de caixa, caixote ou cesto a um carrinho de bebê ou a uma bicicleta a fim de ampliar suas possibilidades de transporte.
4. O desvio de função: Akrich reserva o termo aos casos em que o uso não tem mais nada em comum com aquilo que foi previsto, e que o retorno ao uso anterior não é mais possível. É o caso geral da recuperação, na qual um artefato descartado é reusado. A autora dá o exemplo do *steel-drum* caribenho, improvisado a partir de tambor metálico de petróleo antes de ser fabricado como instrumento musical.

Esta simples lista de ações permite perceber que até o uso cotidiano mais banal nem sempre se reduz à execução de um programa preestabelecido. Os usuários, descobrindo novas possibilidades dos artefatos, inventam (KASPER, 2007). E, como nota Akrich, essas iniciativas são, às vezes, retomadas por fabricantes, tornando-se verdadeiras inovações. Certos produtos, hoje amplamente difundidos, tais como o *mountain bike* (MARGOLIN, 1997), foram criados a partir do uso desviado de um produto existente.

#### 4. Além da função, o uso

Estabelecida num momento em que o design estava se constituindo como disciplina, num contexto de mutação do sistema produtivo, a dupla necessidade-função, fundamento epistemológico do design até hoje, não constitui a única forma possível de pensar a atividade projetual. Podemos indagar se as transformações recentes na maneira de fabricar os artefatos (manufatura flexível, por exemplo), tanto como o lugar crescente ocupado pelas tecnologias da informação em todos os níveis dos processos de produção e de consumo, não oferecem uma ocasião de se pensar o design de outra forma.

John Cage (1985) definia o compositor como alguém que diz aos outros o que devem fazer. Poderíamos dizer o mesmo do designer, de tanto que a prescrição lhe parece natural, inclusive em seus discursos contra a prática dominante: um dos livros mais famosos do design contestatório (PAPANÉK, 1971) é cheio do que o design *deve* ser.

De modo geral, o uso, quando considerado pelo designer, é apenas um parâmetro do produto, e a questão é otimizá-lo. Esforçar-se-á, no melhor dos casos, para adaptar o artefato a uma representação de seu futuro usuário. Qualquer que seja a novidade da abordagem, por mais convivial que se pretenda, não se sai da velha dupla funcionalista: às necessidades do usuário, responde-se por funções, materializadas em artefatos. Vistos nesta perspectiva, os usos imprevistos, os desvios de função, só podem ser classificados como abusos, que um bom design deveria prevenir.

Essa é a única maneira possível de conceber o design? Devemos admitir, com Richardson (1993) que “o nascimento do usuário deve resultar na morte do designer”? Talvez não. Vemos, pelo menos, duas outras maneiras de praticar o design, respeitando o usuário: a primeira implica que o designer aceite ceder parte de suas prerrogativas e trabalhe em estreita colaboração com o futuro usuário do produto. É, mais ou menos, o caminho seguido pelo “design participativo”. Sua principal limitação, na ótica deste artigo, é que, fora da concepção de sistemas dedicados ou de produtos sob medida, não permite que se escape da representação do usuário, substituindo, simplesmente, o modelo abstrato por um ou vários “representantes” de carne e ossos. A outra maneira, que nos parece mais promissora, é a concepção de artefatos abertos, que não seriam mais definidos por uma função. O que seria, então, um artefato aberto, e como projetá-lo? Neste ponto, podemos apenas indicar algumas pistas, tratando-se de uma maneira de conceber o produto muito diferente da prática comum até hoje. Antes de fornecer receitas, pretendemos apenas indicar uma direção de pesquisa possível, que nos parece ainda pouco explorada.

Em primeiro lugar, podemos entender que a abertura implica uma certa indeterminação. Portanto, um artefato aberto não é um produto ‘personalizável’, projetado por um uso determinado, do qual poder-se-ia modificar certos detalhes de aparência ou de funcionamento. Tampouco tratar-se-ia de um objeto multi-funcional, servindo diversos fins predefinidos. Seria, antes, um artefato suscetível de apropriações variadas, de usos imprevistos. Parece que um primeiro passo em direção a artefatos abertos sugere o abandono da noção de função como princípio norteador do design. Partir de uma função a ser realizada implica, com efeito, pensar o trabalho de projeto em termos de resolução de problema, o que pressupõe que o artefato se insere numa situação que lhe preexiste. O design pode ser pensado, em vez disso, como criação de possibilidades de uso.

Um belo exemplo de objeto aberto vêm, não sem uma certa ironia, da escola de Ulm, santuário do funcionalismo tardio. Trata-se do banquinho conhecido como *Ulm stool*, projetado por Max Bill e Hans Gugelot em 1954, para ser usado na própria escola. Apesar de ter sido projetado para um uso claramente definido (sentar-se), este objeto serviu a fins muito diversos. Uma foto mostra o próprio Max Bill usando o banquinho como suporte de livro para dar aulas

Examinar o uso enquanto processo mostrou que a dita ‘função’ de um artefato não passa de um uso particular deste. Um uso, entretanto, que goza de um estatuto especial. O que se pode chamar, para simplificar, o *contexto* do artefato, é configurado em torno deste uso particular. Por contexto, entendemos um conjunto heterogêneo, composto por elementos diversos, tais como o discurso publicitário – que define, de imediato, o produto como elemento de um conjunto sistêmico, o estilo de vida -, as cláusulas dos contratos de garantia – que delimitam o uso lícito do objeto -, os regulamentos que se aplicam aos equipamentos coletivos, o costume, etc. Além do contexto, o próprio artefato pode ser mais ou menos assujeitado à função que se é destinado, pelo agenciamento das *affordances* e dos constrangimentos (NORMAN, 1986) que facilitam certas operações e dificultam ou impossibilitam outras. A filtragem dos usos autorizados pode ter um sentido claramente político, quando se trata, por exemplo, de projetar bancos de praça que impedem os moradores de rua de dormir neles (DAVIS, 1993). Exceto esses casos, em que resulta de uma estratégia deliberada, a redução das possibilidades de uso afeta também os mais diversos produtos através de certas técnicas de desenvolvimento, tais como a análise do valor (MILES, 1961). Visando economizar nos custos de fabricação, a análise do valor procura isolar a “função básica” do produto para retirar dele tudo que não participa da execução da dita função. Tal abordagem tende a tornar os artefatos cada vez mais unívocos, impróprios a qualquer uso que não seja o previsto.

## 5. Conclusão

Procuramos mostrar que o designer, ao longo da história de sua profissão, encarou o uso como algo a ser controlado, para não dizer prescrito. A observação dos usos reais aos quais são submetidos os objetos e dispositivos mostra, entretanto, que tais usos não se reduzem àquilo que foi previsto pelo projeto. Mais do que isso, verdadeiras inovações nascem de usos desviados, incorretos ou ilícitos dos produtos. Partindo desta constatação, sugerimos uma abordagem do projeto que aceita a indeterminação do uso, que deixa espaço à reinvenção do produto pelo usuário. Tal abordagem questiona a primazia da função como justificativa do produto, sugerindo, antes, a criação de possibilidades de uso como um objetivo possível para o designer.

Vivemos um momento de mutação do sistema produtivo, de globalização do capitalismo, em que a produção de sentido está se tornando uma força econômica da maior importância. Muito além de produtos, são vendidas “maneiras de ver e de sentir, de pensar e de perceber, de morar e de vestir. O fato é que consumimos, mais do que bens, *formas de vida (...)*” (PELBART, 2003, p. 20). Neste contexto, parece-nos fundamental dotar a disciplina do design de instrumentos teóricos que permitam que a dimensão inventiva do uso seja contemplada, abrindo-se para formas de vida menos normatizadas e padronizadas.

## 6. Referências

- AKRICH, M. Les utilisateurs, acteurs de l'innovation. *Education permanente*, n°134, 1998, pp.79-89.
- BRANZI, A. *Le design italien "La casa calda"*. Paris: L'équerre, 1985.
- CAGE, J. *De segunda a um ano*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- CERTEAU, M. de *A invenção do cotidiano*. 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2001.
- DAVIS, M. *Cidade de quartzo*. São Paulo: Página aberta, 1993.
- DENIS, R. C. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- GARRET, J.J. *The elements of user experience*. Indianapolis: New Riders, 2002.
- GIBSON, J.J. *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.
- GRILLO, P.J. *Form, function & design*. New York: Dover Publications, 1975 (1960).
- KASPER, C.P. *O uso como invenção*. Anais do 4º CIPED, Congresso Internacional de Pesquisa em Design, Rio de Janeiro, 2007.
- \_\_\_\_\_. Desviando funções. *Nada*, Lisboa, No 5, 2005, pp. 72-77.
- LE CORBUSIER. *A arte decorativa*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- LINDINGER, H. *Ulm design*. Cambridge: Mit Press, 1991.
- MARCUS, G. H. *Functionalist design*. Munich: Prestel, 1995.
- MARGOLIN, V. Getting to know the user. *Design Studies*, 18, 1997, pp. 227-236.
- MILS, L. *Value analysis*. New York, McGraw-Hill, 1961.
- NORMAN, D. *The psychology of everyday things*. New York: Basic Books, 1988.
- PAPANEK, V. *Design for the real world*. London: Thames & Hudson, 1986 (1971).
- PELBART, P.P. *Vida capital*. São Paulo: Iluminuras, 2003.
- PHEASANT, S. *Bodyspace*. London: Taylor & Francis, 1997.
- REDSTRÖM, J. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design Studies*, Vol 27 No. 2 March 2006. pp. 123-139.
- RICHARDSON, A. The death of the designer. *Design Issues*, Vol. IX, No 2, Spring 1993, pp. 34-43.
- SCHILDKROUT, E.; PIDO, D.K. Serendipity, practicality and aesthetics: the art of recycling in personal adornment. In: CERNY, C.; SERIFF, S. *Recycled, re-seen: folk art from the global scrap heap*. New York: Harry N. Abrams, 1996.
- SHAH, S. K. Open beyond software. (2005) Versão online disponível em: <<http://userinnovation.mit.edu/papers/Shah%202005%20-%20Open%20Beyond%20Software.pdf>> (acesso 10/06/2009)
- SIU, K. W. M. Users' Creative Responses and Designers' Roles. *Design Issues*, 19, no2, Spring 2003, pp. 64-73.