

DESIGN EPIDÉRMICO: DO USO À EXPERIÊNCIA

UMA PERSPECTIVA DE DESIGN EXPERIENCIAL

ESAD \ MATOSINHOS

ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E DESIGN

-

MIGUEL DE CASTRO ALBUQUERQUE

-

JUNHO, 2011

-

Dissertação de Mestrado apresentada à Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos para execução dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design, realizada sob a orientação da Professora Ana Luísa Rainha.

-

Texto redigido em Português, ao abrigo do acordo ortográfico de 1945 (Decreto n.º 35 228, de 8 de Dezembro de 1945, alterado pelo Decreto-Lei n.º 32/73, de 6 de Fevereiro).

**DESIGN EPIDÉRMICO:
DO USO À EXPERIÊNCIA**
UMA PERSPECTIVA
DE DESIGN EXPERIENCIAL

*Aos meus pais, ao meu irmão, à minha família e aos meus amigos;
Pela compreensão na ausência e constante motivação na presença.*

Palavras-chave:

Design; Pele; Morfologia; Performance; Experiência.

A necessidade do culto da imagem e o exponencial aumento do consumo, bem como a urgente intensificação da dimensão da moda, revelam-se em algo que se expressa à flor da pele. Se em tempos a pele foi sendo entendida como estanque e imutável, como produto de um acaso da natureza, como algo perene e eterno, esta parece ter vindo, aos poucos, a perder essa dimensão axiomática. Assim, e ao invés de uma obrigatoriedade, a pele encerra-se cada vez mais como uma possibilidade, como uma alternativa, como fruto de uma opção individual e contextual.

As crescentes possibilidades de alterar a forma e feitio, bem como a sua dimensão eminentemente reactiva e interactiva, fazem com que o conceito de pele se aproxime cada vez mais do design: na sua forma potencialmente mutável (morfologia), na íntima relação que o sujeito desenvolve com o tempo e o espaço em que se insere (“espumas”), na construção de um acontecimento e acção constantes (performance), na possível experiência que dela se pode retirar (experiência e uso).

Neste sentido pele e design remetem, ambos, para algo que determina e é determinado, que julga e é julgado, que molda e é moldado proporcionando, a todo o instante, uma possível realidade e experiência centradas no design e no utilizador.

RESUMO

DESIGN EPIDÉRMICO:
DO USO À EXPERIÊNCIA
UMA PERSPECTIVA
DE DESIGN EXPERIENCIAL

ABSTRACT

Key-Words**Design; Skin; Morfology; Performance; Experience**

The image cult necessity and the exponential consumption increase, as well as the urgent strengthening of the fashion dimension, reveal into something that expresses itself skin deep. If there was time that skin was understood as tight and immutable, as the product of an accident of nature, as something permanent and eternal, it seems to have been gradually losing this axiomatic dimension. Thus, and rather than an obligation, the skin conceals more and more as a possibility, as an alternative, as a result of individual and contextual choice.

The increasing possibilities of changing form and shape, as well as their highly reactive and interactive dimension, make the concept of skin closer and closer to design: in its potentially changing shape (morphology), in the intimate relation that the subject develops over time and space in which it operates ("foam"), in the construction of a constant event and action (performance), in the possible experience that it can be drawn from it (experience and use).

In this sense skin and design both refer to something that determines and is determined, that judges and is judged, which shapes and is shaped, providing, at any moment, a possible reality and experience centered in the design and user.

**DESIGN EPIDÉRMICO:
DO USO À EXPERIÊNCIA**
UMA PERSPECTIVA
DE DESIGN EXPERIENCIAL

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Professora Ana Luísa Rainha, por toda a disponibilidade, interesse e coordenação no desenvolvimento de todo o trabalho, instigando sempre a uma contínua e incessante curiosidade científica e académica que auxiliou o desenvolvimento do mesmo e a formação e consolidação do meu pensamento e da minha maturidade.

Aos professores Almiro Amorim, Pedro Figueiredo, Rui Canela e José Bárto, pelas conversas, conselhos, orientações, sugestões e questões que de alguma forma contribuíram para um encaminhamento e enquadramento de determinadas temas, estimulando o pensamento e a forma de resolver problemas.

À Grafislab, por todo o empenho e dedicação na concretização deste trabalho, bem como todo o acompanhamento na paginação, produção e impressão da tese.

Aos meus amigos em geral, particularmente ao Gabriel Martins, à Dina Silva, à Ana Amaral, à Sara Cruz, à Inês Gouveia, ao José Vaz, ao Luís Peixoto, à Ânia Gonçalves, ao Guilherme Lapa, ao Carlos Almeida, à Mafalda Silva, ao André Bento, ao Fábio Graça, ao David Reis, ao João Sousa, à Ana Paulino, ao Pedro Batista e ao André Crespo pelos constantes sorrisos e compreensão da ausência, pelos conselhos, companhia de conversas e pelos momentos de descontração e lazer; por acreditarem sempre em mim e me apoiarem nas minhas decisões e questionarem nas minhas indecisões.

Aos meus primos, tios e avós, que me proporcionaram sempre um descanso e um desligar de todo o trabalho, sobretudo aos domingos à tarde.

À Joana, que ajudou a que a tese fosse uma prioridade e que, pela vontade em ver este trabalho terminado, foi um elemento presente tanto nos momentos sérios como nos de descontração bem como uma ajuda preciosa na finalização de um longo percurso; pela compreensão e apoio em fases complicadas, pela companhia e solidariedade, pelos sorrisos e abraços constantes.

Ao meu irmão João, pelo incentivo constante e por me fazer lembrar a cada instante os motivos que me levaram a fazer este trabalho; por constantemente me mostrar a a luz ao fundo do túnel, mesmo quando este ainda parecia longo; pelo desencaminhar constante para momentos de desporto e lazer que me permitiram libertar e descomprimir; por toda a partilha de experiências vividas, conselhos e opiniões sempre válidas; pelo sorriso e atenção nas minhas palavras; por me fazer sempre acreditar em mim e no meu trabalho.

Aos meus pais, Alfredo e Maria, por todo o apoio e por compreenderem a minha ausência física e mental, por acreditarem em mim durante todo o processo e por fazerem parte de todos os momentos importantes da minha vida.

ÍNDICE

13	Introdução
15	Questões de investigação
15	Objectivos de investigação
17	Metodologia de trabalho
18	Estrutura
21	01. Uma ideia de pele: definição do conceito
29	02. A pertinência do corpo na cultura contemporânea
33	2.1. A dimensão moda da pele
35	2.2. A era contemporânea: uma nova epidermia
39	03. O design da pele e a pele no design: Uma perspectiva evolucionista
44	A pele formal e funcional
47	A pele emotiva
50	A pele retórica
59	04. A pele espumosa
62	Definição do conceito de “espumas”
66	Estudo morfológico: a pele em metamorfose
69	A pele como fenómeno de interpretação
75	05. A dimensão efémera, performativa e de interface da pele
78	A dimensão efémera
82	A dimensão performativa
87	A dimensão de interface
93	06. Design para a experiência
96	O novo projecto: a pele enquanto contexto e processo
102	A desmaterialização da pele: O design centrado na experiência
111	07. Anexos
113	Casa Dymaxion - Buckminster Fuller
115	Clouds - irmão Bouroullec
119	Tape - Jerzey Seymour
123	Conclusão
127	Bibliografia
135	Índice de Imagens

Introdução

Qualquer trabalho mais ou menos académico que se inicie sobre design, parte da convicta aceitação do pressuposto que se irá falar de temáticas diferentes, procurando sempre alcançar uma complementaridade multidisciplinar total. Se falar em design pressupõe falar em sociedade e em cultura, em ergonomia e em antropologia, em percepção e utilização, pressupõe também um especial compromisso e responsabilidade em falar daquilo que dele e para ele se torna o motivo central: as pessoas. Criadoras ou consumidoras, activas ou passivas, inventivas ou dissipadoras, são estas que determinarão a ténue barreira entre um design útil e um design fútil, entre um lixo e um luxo, entre usar e abusar. Falar de pessoas é falar de individualidade, de experiências, de possibilidades, de contactos, de relações, de imprevisibilidade, de algo eminentemente vivo que cresce e evolui constantemente, de algo em permanente construção e metamorfose. Assim se fala também em design. As pessoas e o design desenvolvem-se portanto segundo princípios comuns.

Este trabalho prende-se à noção de *design epidérmico*, realidade que deambula *do uso à experiência*, da apropriação à personalização, da versatilidade à flexibilidade, contendo em si todo um conjunto de competências centradas no utilizador e na experiência real que este retira do mundo que o rodeia. Procurar-se-á ainda analisar a dimensão eminentemente comportamental, relacional e experiencial que parece persistir hoje na cultura contemporânea.

A cultura contemporânea do século XXI é uma “aldeia global” (McLuhan, *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*, 1967) caracterizada por hábitos de consumo exponenciais, onde as necessidades básicas apresentam uma linha cada vez mais ténue. A “aldeia global” foi o nome dado à terra quando esta se constitui numa única comunidade que comunica à distância. O paradoxo da “aldeia global” reflecte-se num hiperlocal, por oposição ao hiperglobal, em que tudo é perto, tudo é aqui, tudo é agora (Kerckhove, 1997). Assiste-se hoje a um consumo exacerbado e muitas vezes indiferenciado de produtos e bens variados, transformando o indivíduo singular numa massa uniformizada de consumidores. Este pensamento capitalista de consumo global e imediato reflecte-se num aumento das vendas e da

produção de produtos, verificando-se uma infinidade de ofertas para as mais diferentes necessidades.

A constante actualização da capa e da pele da realidade e dos objectos parece já não ser suficiente para corresponder com o paradigma social vigente. A sociedade deixou de ser encarada como um conjunto generalizado de pessoas, com gostos e interesses comuns, para cada vez mais, ser entendida como um conjunto diferenciado de indivíduos, onde a soma das partes se torna mais importante que o todo no seu conjunto. Mais que um conjunto estruturado e organizado de pessoas e bens, falar de cultura é agora falar de uma opção, de um conjunto de individualidades e singularidades, de um agregado de experiências abertas, contínuas e únicas. Esta questão assume especial pertinência, na medida em que a cultura é então “a forma actual de reconstruir a unidade da experiência (...)” (Miranda, 2002, p. 24) e “apesar de todas as ambiguidades que a noção de experiência envolve, por estar presa das vivências individuais e, portanto, de um certo psicologismo, a situação actual não dispensa que a ela se recorra” (Miranda, 2002, p. 27).

Nesta fase o problema parece incidir numa discussão onde se pretende entender ou descortinar essa experiência ao mesmo tempo tão actual e tão pessoal, procurando perceber os dois lados da moeda: o de quem projecta e o de quem experiencia. Ainda que a barreira produtor/ consumidor se tenha esbatido, o que aqui se procura perceber é a génese que está por trás da experiência: a forma como essa experiência pode ser experienciada e o modo como essa experiência se pode manifestar. Falar em pele, rosto, membrana, superfície, capa exterior é falar em algo eminentemente adaptativo e sujeito a diversas inferências; é falar de um elemento sensível, performativo e reactivo; é falar no órgão que por excelência percebe e decifra o mundo e o possível conjunto de experiências que nele se podem viver. Esta experiência, por sua vez, encontra-se entre o sujeito e o objecto, enquadra-se num aqui e num agora, insere-se numa bolha dentro de uma multiplicidade de outras bolhas: é aquilo que francamente se manifesta à flor da pele e que se pode definir como design epidérmico.

Neste sentido, procurando contextualizar e enquadrar a dimensão experiencial, centralizaremos o nosso estudo numa dimensão material eminentemente portátil, numa realidade nómada, em objectos e/ ou espaços que justifiquem visualmente as opções tomadas. Se por um lado o recurso visual a objectos nos parece pertinente para justificar a dimensão portátil, intrinsecamente relacionada com o corpo humano e facilmente manipulável, por outro parece-nos importante o recurso visual a determinados espaços específicos para perceber conceitos como flexibilidade, habitabilidade, liberdade e transição. Ainda que sejam duas realidades diferentes, são também duas realidades complementares, pelo que se procurará neste estudo explorar uma temática híbrida de micro-arquitecturas: objectos que ampliaram e

prolongaram de algum modo as barreiras físicas do corpo humano e espaços que se portabilizaram e se desprenderam de uma dimensão eminentemente rígida, deixando de estar associados a um local preciso.

Acima de tudo procurar-se-ão comportamentos que na sua génese possam ser entendidos como efémeros, flexíveis, transcendentais, pessoais, performativos, activos e reactivos.

QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO

Numa fase inicial, a necessidade de levantar algumas questões assume uma importância fulcral, permeando uma abertura ao assunto que se vai trabalhar. São as interrogações constantes que permitem uma actualização e uma validação do conhecimento.

Neste sentido, e ainda numa fase preliminar, apraz-nos responder às seguintes questões: como pode ou deve ser entendido o conceito de pele? Existe quando aplicada ao Design? Qual o seu fim? Defender? Proteger? Abrigar? Dividir? Ou (Re) Envolver? É apenas uma mera pele desprovida de qualquer outro intuito que não seja o de dar a aparência da cultura material? Deve, a pele, ser encarada como um “elemento vivo”, propiciando uma evolução dinâmica e performativa, ou pretende-se uma solução estática? Existirá pele sem esqueleto? E esqueleto sem pele?

A efemeridade da cultura material, por si só um problema, reflecte-se ao nível epidérmico ou apoia-se em estruturas ossificadas? A partir do momento que a pele sofre mutações adaptando-se constantemente a um tempo, a um espaço e a uma pessoa, não será o uso contemporâneo uma experiência por si só? Ainda é possível usar algo, e ainda assim não a experienciar?

Este conjunto de questões pode não culminar numa única resposta objectiva. No entanto, procurar-se-ão confrontar diversos autores e teorias para tornar todas as questões esclarecidas.

OBJECTIVOS DE INVESTIGAÇÃO

Os objectivos aqui abordados, serão encarados como metas finais que, através da constante dissecação dos mesmos, se pretendem alcançar. Procurar-se-á, na conclusão, responder e corresponder com os objectivos que foram delineados e extrapolados inicialmente. Ainda que a apresentação destes objectivos apareça sob um critério numérico, não significa contudo que exista qualquer ordem hierárquica adjacente definida ou muito menos que algum tópico se assuma mais importante do que qualquer outro. Esta numeração

dos objectivos assume somente um papel de controlo e registo daquilo que se pretende trabalhar, enquadrando as diferentes temáticas em tópicos e compartimentos próprios e adequados. Estes objectivos serão tidos como ponto de partida para que outros trabalhos - académicos ou não - se possam concretizar, abrindo portas a um possível desenvolvimento posterior.

I - Perceber a validade e a evolução da noção de pele e esqueleto, inicialmente como algo meramente biológico e celular, e posteriormente como metáfora para a compreensão da sociedade quando associado à cultura contemporânea em geral, e ao design em particular, bem como as suas extensas limitações e propósitos;

II - Situar e contextualizar a sociedade da imagem em que vivemos procurando perceber em que medida é que se pode falar de uma metrópole epidérmica, superficial, que reveste o corpo e o envolve, e que parece assumir uma importância determinante na sociedade de hoje;

III - Procurar perceber a possível transformação que o design epidérmico possa ter vindo a sofrer; perceber o possível *corpocentrismo* associado ao design, onde a inter-dependência utilizador/objecto e a tendência para que o corpo, em vez de Deus ou do Homem, se transforme no centro do mundo passando a assumir especial importância;

IV - Definir com alguma objectividade e clareza a “morfogénese” associada a determinados comportamentos e determinados objectos, sendo que esta deve ser entendida como a origem de determinadas formas mais ou menos relacionais, de modo a desenvolver aptidões para facilmente reconhecer e identificar outras possíveis situações epidérmicas.

V - Reconhecer a pele como um elemento eminentemente efémero que se manifesta segundo uma dimensão performativa, flexível, mutável, transformável e nómada. Ainda que possam não ser conceitos recentes, assumem especial importância na sociedade contemporânea, na definição do eu individual, na contextualização do aqui e do agora.

VI - Compreender a importância da experiência nos dias de hoje, em prol de conceitos menos actuais como o uso, o hábito, o costume, a ergonomia. Neste sentido importa perceber a pertinência que o aqui e o agora, que o presente social, que a dimensão relacional tem na determinação e configuração da sociedade, das pessoas que nela co-habitam, dos objectos e dos espaços. Pretende ainda relacionar a noção de experiência com a nova noção de pele.

METODOLOGIA DE TRABALHO

A primeira fase de um trabalho de investigação prende-se com uma análise sistemática e progressiva de autores e correntes de pensamento relevantes para o estudo em questão. A diversidade de citações e transcrições de autores será tão extensa, quanto for necessário para descortinar algumas questões.

Assim, com Ellen Lupton pretende-se explorar a temática pele enquanto elemento sensível, susceptível de transformação, enquanto interface eminentemente intermediário entre o corpo sensível e a realidade material que o rodeia, abrangendo o estudo numa dimensão meramente biológica a uma outra metafórica, reflexo e produto da sociedade contemporânea; com John Thackara ambiciona-se descortinar alguns conceitos contemporâneos pertinentes para o desenvolvimento do trabalho como a leveza, a velocidade, a mobilidade, a situação, a fluidez, contextualizando-os sempre no Design; com Ezio Manzini pretende-se alcançar uma abordagem central ao design, ajudando à compreensão de conceitos como a pele dos objectos, o interface sensível, a superfície tecnológica e o possível relacionamento variável que as pessoas desenvolvem com os objectos; Peter Sloterdijk complementar o estudo no que remete para a definição de algumas ideias como forma, sociedade, morfologia e espumas sendo estas algumas temáticas chave para perceber a realidade como algo em metamorfose e como um fenómeno interpretativo; Derrick De Kerckhove será também um autor de referência trabalhado ao longo de toda a dissertação com definições daquilo que pode ser entendido como a pele da cultura. Outros autores como Andrea Branzi, Tomás Maldonado, Norman Potter, Gui Bonsiepe, Joseph Beuys, irão ser referenciados ao longo do texto para complementar algumas questões esporádicas.

Se por um lado as citações e as transcrições assumem uma importância fulcral no desenvolvimento do trabalho, também as imagens materializam visualmente uma pesquisa que se quer híbrida. A escolha de casos de estudo pontuais, para além de permitir uma dedução analítica fundamentada, irá permitir um desenvolvimento prático daquilo que se virá a introduzir teoricamente. Os casos de estudo funcionarão como objectivadores de teorias até aí exploradas. Assim explorar-se-ão três projectos a um nível mais técnico e mais aprofundado: dois inseridos numa dimensão espacial e um outro inserido numa dimensão corpo.

Num primeiro momento será analisado um projecto de Buckminster Fuller, a casa "*Dymaxion*", com o intuito de aprofundar algumas características técnicas e construtivas deste projecto, bem como a lógica projectual que estaria por base e que o enquadra numa época já passada. Este projecto servirá de exemplo para expor uma visão de uma pele estática e demasiado fiel às imposições de um esqueleto ou de uma estrutura interior. Num segundo

momento, ainda inserido na componente espaço, analisar-se-á o projecto “*Clouds*” dos irmãos Bouroullec, que pretende explorar uma dimensão mais experimental, comportamental e relacional. No único momento corpo, será analisado o projecto “*Tape*” de Jerzey Seymour, procurando-se mostrar a dimensão eminentemente apropriativa e personalizável que os produtos podem potencialmente adquirir. Estes três casos funcionam apenas como exemplos visuais de determinadas temáticas que se pretendem explorar.

Será dado ainda especial cuidado e atenção na análise e interpretação de determinadas situações pontuais relacionadas com a arquitectura, a filosofia, a moda, disciplinas distintas mas que facilmente se cruzam com a disciplina em causa: o design. Para este tipo de investigação, interessa que a natureza da informação seja de teor qualitativo, onde as palavras, as imagens, os desenhos e os artefactos assumam um peso de destaque.

A pesquisa bibliográfica e webliográfica será então o ponto de partida bem como um auxiliar na construção de todo o percurso de investigação, onde se procurará uma triangulação constante de correntes de pensamento e de autores. Isto resulta num esforço de minimizar a cristalização da informação subjectiva, procurando credibilizar todo o discurso. Esta observação procurará fazer constante e progressivamente uma análise de conteúdo, procurando perceber-se a ênfase, a importância e frequência dos temas tratados.

ESTRUTURA

Este trabalho deve ser entendido como um estudo alargado de ideias e experiências distintas mas ainda assim complementares. Ao longo de todo o trabalho vai-se procurar explorar e definir conceitos como pele, morfologia, performance, experiência e uso, relacionando-os sempre com a disciplina base em questão: o design.

Numa primeira parte, importa definir e compreender o conceito pele, circunscrevendo e limitando desde já toda a pesquisa. Ainda que este conceito seja explorado de uma forma genérica e abstracta, permitirá situar e objectivar o contexto da pesquisa, dando origem a alguns conhecimentos base para o desenrolar de toda a pesquisa.

Num segundo momento do trabalho, importa perceber a pertinência do tema nos dias de hoje. Para além de definir objectivamente o conceito a ser trabalhado, importa perceber a validade do tema na sociedade contemporânea. Serão abordados princípios de valorização do corpo enquanto algo individual, bem como a sociedade de consumo ou alguns princípios relativos à temática moda.

Na terceira parte será feito um estudo evolutivo do conceito pele, ajudando a perceber as diferentes fases do processo aquando das diferentes inovações sociais e tecnológicas. O período de estudo começará no período pós primeira guerra mundial, e desenvolver-se-á até á actualidade. Este estudo permitirá perceber as sucessivas alterações e transformações que a ideia de pele, design e cultura foram sofrendo ao longo dos tempos.

O quarto capítulo do trabalho consistirá precisamente na análise, definição e compreensão de algumas questões morfológicas associadas ao design e à cultura, bem como perceber qual a real incidência destes conceitos dentro deste estudo.

A progressão deste estudo é feita através da exploração da performance enquanto novo mote projectual. Aqui serão trabalhadas questões como flexibilidade, efemeridade e performatividade, procurando perceber e definir o design como um processo permanentemente evolutivo e em metamorfose.

Todo este trabalho culminará na análise e compreensão da experiência enquanto nova realidade e nova dimensão projectual, havendo uma clara valorização desta realidade em prol de valores agora desactualizados como o simples uso, a velha ergonomia ou a elementar forma ou função. Esta parte do trabalho pretende analisar o design centrado na experiência, tendo como principal incidência a experiência centrada no utilizador final.

O último capítulo funcionará como o anexo do trabalho onde se apresenta um complemento visual que clarifica alguns projectos abordados ao longo do trabalho. Este pretende esclarecer e explorar uma dimensão mais descritiva, mais técnica e mais aprofundada desses projectos.

No final, procurar-se-á expor as devidas conclusões aprendidas durante este processo.

**DESIGN EPIDÉRMICO:
DO USO À EXPERIÊNCIA**
UMA PERSPECTIVA
DE DESIGN EXPERIENCIAL

01

UMA IDEIA

DE PELE:

DEFINIÇÃO DO

CONCEITO

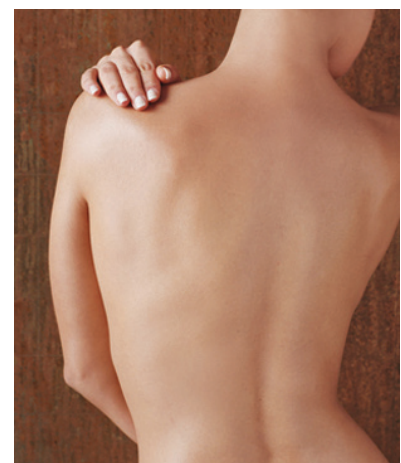
As temáticas pele e esqueleto têm vindo a ser alvo de vários estudos ao longo dos tempos, sendo abordadas de forma diferenciada nas mais diversas disciplinas. Se por um lado são alvo de estudos em matérias científicas como a Medicina e a Anatomia, são-no também quando inseridas no contexto das ciências sociais, como a Antropologia e a Sociologia, sendo ainda uma peça central no âmbito de disciplinas projectuais como o Design, a Arquitectura e a Moda.

Ainda que seja mais frequente falar de esqueleto e pele quando associados a algo de natureza biológica, estes conceitos facilmente se adaptam à realidade do design transformando-se o esqueleto em produto e a pele em invólucro. Ainda que termos diferentes, estes remetem para uma mesma realidade que nos transmite, no final, uma cumplicidade e uma relação intrínsecas sempre associadas a um *aqui* e um *agora* vernacular que determina e justifica a existência de diferentes corpos em diferentes sítios.

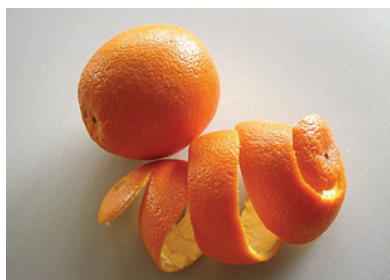
No entanto, e para um correcto e apropriado desenvolvimento do trabalho, a necessidade de definir e dissecar estes temas parece assumir uma importância vital. Desta forma, de que se fala quando se fala em pele? Como pode ser entendida esta realidade?

Numa fase inicial importa definir a pele como a camada de tecido orgânico que cobre a superfície do corpo humano e de outros animais vertebrados e alguns invertebrados; o couro; a derme e a epiderme; a tona; o corpo; a parte consistente que cobre os frutos e legumes; a casca (Martins, 2000). Interessa, para este estudo, aprofundar a temática da pele que à semelhança do corpo funciona como um feixe de fluxos, um poro de infinitas trocas, um vórtice de (in)estabilidades, como algo continuamente em trânsito e, por consequência, em movimento (Matos & Cascais, 2004).

A pele assume uma importância extrema na medida em que é o órgão do corpo humano de maior dimensão (pesando só a derme entre 15 a 20% do total do seu peso) sendo também o seu maior sentido (Lupton, 2002, tradução livre). É através da pele que são garantidas determinadas funções de protecção, equilíbrio, resposta, acção e reacção. Esta funciona como



01



02, 03

O conceito de pele estende-se, também, aos frutos e aos animais. No caso da laranja esta serve de contentor, de invólucro, de fronteira enquanto que na cobra se revela numa necessidade de actualização da capa que a protege - aqui a pele tem de ser flexível e versátil para acompanhar o movimento do corpo.

fronteira entre um interior e um exterior, entre o público e o privado, molda-se e constrói-se progressivamente, serve de invólucro e de contentor; é única e singular mascarando o corpo que a usa; é autónoma e independente; flexível e versátil.

Ainda que de uma forma generalista, a pele apresenta-se como um órgão de diversas camadas e propósitos. Variando entre fina e grossa, justa e larga, lubrificada e seca, suave e texturada, ao longo da paisagem do corpo, é ainda uma barreira, um contentor flexível e heterogéneo das nossas curvas e entranhas (Lupton, 2002, tradução livre). Este órgão assume ainda propriedades essenciais de controlo e protecção registando calor e frio, prazer e dor e um conjunto imenso de texturas, sendo ainda extremamente necessária para manter a temperatura corporal e o equilíbrio dos fluidos. A pele pode ser dividida em duas categorias principais: a epiderme - a pele que vemos e tocamos, a camada mais exterior que contém a melanina e que permite uma interacção flexível - e a derme - uma camada interior, mais fina, em contacto com a gordura, com as veias, com as artérias e os músculos, e que contém tudo o que é células coisas vivas (Medipedia, 2008).

A pele é por vezes justa, denotando a estrutura muscular que está por baixo, podendo também apresentar-se mais folgada, com mudanças suaves que respeitam sempre uma continuidade e uma fluidez natural que acompanham o corpo do seu exterior às suas cavidades internas. Esta não se apresenta como algo hermético, fechado em si mesmo. A pele é limite e transição, máscara e transparência e ocupa três dimensões no espaço, comunicando estados físicos e emocionais que vão do azul do frio ao vermelho da raiva ou, metaforicamente falando, ao verde de inveja, transmitindo e validando informações como se de um ecrã hospitalar se tratasse (Lupton, 2002, tradução livre).

Pele é também sinónimo de máscara e de rosto, de cortina e de véu, de capa e de membrana, de toalha e de lenço, de contentor e de concha. Sendo a "parte do corpo que se altera com mais facilidade (...)" (Lupton, 2002, p. 64, tradução livre). Esta assume muitas vezes propriedades camaleónicas, teimando em aparecer ainda "antes dos órgãos e estruturas que vai conter" (Lupton, 2002, p. 44, tradução livre).

Na natureza existem organismos vivos sem estrutura, mas não existem organismos sem pele: no primeiro degrau da escala biológica há microrganismos compostos unicamente por uma membrana, que divide um interior de um exterior. A pele, com as suas especializações, é um local privilegiado para as trocas de energia e de informação que caracterizam a vida (Manzini, A Matéria da Invenção, 1993, p. 50).

Esta problemática assume um destaque especial na medida em que levanta uma série de questões sobre a importância e a valorização da própria pele em prol dos órgãos que lhe estão adjacentes. A sua importância face aos

órgãos internos do corpo pode ser aqui questionada sendo que, e ainda assim, é importante considerá-los como dois elementos independentes. Desta forma, define-se a pele como uma superfície bidimensional que envolve os volumes do corpo, como algo “tocado, tocante, frágil, vulnerável, sempre em mutação, fugidio, inatingível, evanescente sob a carícia ou sob o golpe, corpo sem crosta, pobre pele esticada por sobre uma caverna onde bóia a nossa membrana” (Nancy J. L., 2004, p. 16). A natureza dotou os organismos mais complexos de uma pele, um “órgão especializado no papel de *interface* entre interior e exterior” cujo papel diz respeito, precisamente, “ao intercâmbio de energia e informação entre as substâncias postas em contacto” (Manzini, *A Pele dos Objectos: A Cultura Tecnológica*, 1993).

Pelas suas propriedades sensitivas, a pele permite o contacto físico e uma constante transferência de informação do Homem para com as coisas, servindo de interface para com o mundo material. Neste sentido a pele “está sempre a sentir qualquer coisa” (Nancy J. L., 2004, p. 16). A partir do momento que a pele é o elemento táctil que faz a comunicação entre um interior e um exterior, sendo “ (...) o ponto de contacto entre as pessoas e as coisas” (Lupton, 2002, p. 142, tradução livre), é necessário que esta se transforme e se adapte a cada instante através de propriedades efémeras e flexíveis que fazem dela um órgão inteligente (IDEO in Lupton, 2002, tradução livre). “Depois de séculos em que nos vestíamos da cabeça aos pés e vivíamos encerrados num espaço visual uniforme, a era da electricidade empurra-nos para um mundo em que se vive, respira e escuta com toda a epiderme” (McLuhan, *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões de Comunicação*, 2008, p. 133). Sendo assim, a pele só se pode apresentar como uma “fronteira que separa um interior escondido de um exterior que nós experienciamos” (Lupton, 2002, p. 29, tradução livre).

A pele (...) torna-se antes um interface, quer isto dizer, um lugar de articulação entre o corpo e os dispositivos vários que a ele se acrescentam. A configuração que é dada à forma e ao invólucro corporal, não deve ser entendida como o seu limite exterior mas antes como lugar de diálogo e apropriação de suplementos de corpo (Babo, 2004).

Aonde está então a pele? Será a pele só a superfície porosa e celular que reveste todo o nosso corpo? Não estará o mundo recheado de corpos que se revestem e cobrem com algum tipo de pele? Pode a pele ser projectada e pensada *a priori*? Não será a pele apenas um interface que permite decodificar a realidade?

Ainda que a pele seja normalmente associada ao Homem e aos animais, esta pode ainda ser pensada como algo autónomo, liberto de estrutura e que circunscreve algum tipo de interior confortável (Baldeweg, 1996). No entanto, é extremamente redutor cingir esta definição apenas a estas duas realidades, devendo ainda associar-se a uma dimensão eminentemente



04
Alegoria à impossibilidade de separação dos elementos corpo e pele.



05

O Último Julgamento, Miguel Ângelo, 1536 - 41.

Esta imagem representa um trágico auto-retrato do artista, segurado pela mão de São Bartolomeu. Miguel Ângelo descreve-se como um envelope vazio cuja pele fica, grotescamente, na mão do santo - uma metáfora para a alma torturada do artista.

viva e comportamental. Se por um lado os seres humanos têm uma pele mais porosa, flexível e heterogénea, substancialmente maleável e impermeável, as frutas ou legumes por exemplo, podem conter uma casca mais homogénea, mais suave e por vezes pouco ou nada texturada. Do mesmo modo, também as paredes e o tecto de uma determinada habitação podem ser entendidos como uma pele que protege os seus órgãos internos de qualquer tipo de ataque ou intempérie exterior, estruturando-se primordialmente como se de um escudo se tratasse. A dimensão aparentemente superficial que um objecto assuma pode comunicar algum tipo de estado emocional ou de resposta a um estímulo exterior.

Enquanto extensão da pele, a roupa pode ser vista como uma mecanismo de controlo térmico e como uma forma de definir socialmente a pessoa. Neste aspecto, o vestuário e a habitação encontram-se muito próximos, embora o vestuário seja mais próximo e mais antigo, já que a casa é uma extensão do mecanismo interior de regulação térmica do organismo, enquanto que a roupa é uma extensão mais directa da superfície exterior do corpo (McLuhan, *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões de Comunicação*, 2008, p. 132).

Neste sentido, a pele autónoma e independente parece constituir um fim em si, não devendo ser entendida como algo isolado. Estando em permanente contacto com um interior e um exterior, assume-se como um órgão especial na sua relação espacial, na sua dinâmica volúvel e na sua actualização progressiva, apresentando-se como um elemento orgânico e incorpóreo. Ainda que a fronteira entre a primeira e a segunda pele se desvaneça parece existir uma aproximação, ou uma imitação, do inorgânico a algo eminentemente orgânico - o que não é celular nem biológico acaba por ser algo que já não cobre apenas o corpo fazendo agora parte dele. Desta forma, aquilo que dantes poderia ser reconhecido como uma segunda pele, passa agora a ser entendido como algo simultaneamente poroso e transparente (Branco, 1998). É neste sentido que pele e design devem ser entendidos como dois conceitos onde inevitavelmente se verifica uma convergência da vida natural com a vida artificial.

02

A PERTINÊNCIA

DO CORPO NA

CULTURA

CONTEMPORÂNEA

Apesar das várias definições que se podem encontrar para pele, importa perceber a pertinência do tema nos dias de hoje, procurando compreender como isso afecta o comportamento das pessoas e da cultura.

A cultura contemporânea caracteriza-se por uma crescente superficialidade individual na qual se procura, cada vez mais, moldar um universo pessoal, diferenciando-o. Segundo Goethe, estamos mais necessitados de encontrar um método de singularidade (Citado em Miranda, 2002). Nunca as operações plásticas, os piercings e tatuagens, a moda têxtil e todo o conjunto de alterações possíveis do corpo foram, simultaneamente, tão acessíveis e desejáveis às vidas das pessoas como o são agora. Assim, a superfície de hoje sai da sombra a que estava confinada e revela um protagonismo exponencialmente maior, assumindo um possível papel de decoração. Este é um dos fenómenos mais discutidos da última década e pode ser entendido como um aspecto significativo e evidente, assumindo um papel de destaque.

A superfície, ainda que em termos funcionais não passasse do limite do material, prendeu rapidamente a atenção do homem, já que nela se podiam colocar os sinais gráficos de expressão simbólica - apesar de não se saber o significado por completo, compreende um ritmo a que hoje se pode chamar de decoração. A superfície constituía uma área na qual era fácil ao homem expressar uma imagem e uma identidade próprias (Manzini, *A Pele Tecnológica: a Cultura dos Objectos*, 1993, p. 42).

Pode definir-se o corpo como a parte material dos seres animados; como o organismo, humano ou animal, formado por uma série de sistemas e aparelhos; como parte central de algo, à semelhança do tronco em relação aos membros; como o objecto material na sua componente física ou química (Martins, 2000). Porém, e ainda que não devesse, o corpo pode também ser visto como um objecto em si, como algo que pode ser facilmente alterado com progressivos *upgrades* cirúrgicos, frequentemente confundidos com uma rotineira deslocação a um qualquer cabeleireiro. Nunca a criação de diferentes alter-egos foi tão fácil como hoje, sobretudo devido à possibilidade de se poder projectar a pele do corpo de forma livre. “Os corpos são ilhas de onde os seus utilizadores tentam fugir interminavelmente” (Coates, Field, Hatton & Zeldin, 2003, p. 191, tradução livre), ainda que essa fuga



06



07

A facilidade de alteração do corpo é, hoje, uma realidade devido à democratização das cirurgias plásticas.

se manifeste na transformação e manipulação da pele. Somente quando nos apercebermos que o corpo é um objecto no mundo, da mesma forma que a mão é, ao mesmo tempo, um objecto numa mesa mas também uma parte da pessoa, é que podemos começar a perceber os limites do corpo humano. A pele do corpo encerra assim “a primeira barreira cultural como o primeiro espaço” (Coates, Field, Hatton & Zeldin, 2003, p. 203, tradução livre). Nota-se por exemplo, no número de operações plásticas, um aumento significativo entre 1997 e 2000 (Lupton, 2002, tradução livre), demonstrando um estudo recente que 80% da população mundial mudaria a sua aparência se tivesse essa oportunidade (Coates, Field, Hatton & Zeldin, 2003, tradução livre).

Tenho um corpo que é um modo de ser e de aparecer. Um aqui e agora, onde me vêem, de onde me sinto e me projecto. Local onde me exponho, objecto de visão, apreciação de outros, de instancias que sabem sobre mim e me regulam. De outros que me têm como refém, de discursos que me roubam da autoridade sobre o conhecimento disto, que é o meu corpo, que deslegitimam a experiência privada que tenho dele. (Levy, 2004, p. 83)

A necessidade de “ter um corpo torna-se mais importante do que ser um corpo” (Ortega, 2004, p. 252) na medida em que transformá-lo e adaptá-lo parece ser a forma através da qual o indivíduo se actualiza perante si mesmo e o mundo. A procura constante de um corpo único e diferenciado, entendido como ‘meu’, demonstra um sentimento de posse e não de propriedade que permite que cada pessoa o trate à sua maneira resultando, por vezes, numa apropriação sem qualquer tipo de legitimação (Nancy J. L., 2004). “Corpo-próprio, propriedade do corpo, tudo isso são características da maneira como o contratualismo moderno fez de cada sujeito o proprietário legítimo da sua carne” (Miranda, 2002, p. 102). Desta forma, conhecer um corpo é conhecer as suas pluri-identidades, sendo a possibilidade de este se redesenhar um dos principais elementos da sua resiliência e da sua resistência flexível - o design do corpo é sobretudo a utilização de um espectro de possibilidades (Silva P. C., 1998).

É através da pele do corpo que o indivíduo comunica consigo próprio e com os que o rodeiam. Esta adquiriu a dimensão de uma montra que se pretende ver e exhibir, vender e publicitar, passando a ser o cenário de um espectáculo de moda que existe para ser vislumbrado pelos outros e pelo próprio. Assim,

o corpo deixou de ser uma encarnação irreduzível, sendo antes uma construção pessoal, um objecto transitório e manipulável, susceptível de múltiplas metamorfoses de acordo com os desejos do indivíduo. Se dantes o corpo encarnava o destino da pessoa, a sua identidade intangível, hoje é uma proposição a afinar e a restaurar permanentemente. Entre o homem e o seu corpo tem lugar um jogo, no duplo sentido da palavra. De forma artesanal, milhões de indivíduos assumem-se enquanto *bricoleurs* inventivos e incansáveis do seu corpo. A aparência alimenta agora uma indústria inesgotável (Breton, 2004, p. 67).

A partir do momento que o próprio corpo convida a alterações e modificações constantes, este não pode deixar de ser considerado como um duplo, como um outro em si mesmo, como um alter-ego porventura ilusório mas também como algo disponível para sofrer as devidas transformações. Sem o suplemento introduzido pelo indivíduo nos seus actos deliberados de metamorfose física, o corpo seria uma forma insuficiente de acolher as possíveis aspirações (Breton, 2004).

Se o paradigma vigente foi em tempos a teologia - Deus no centro do mundo, passando depois a ser a antropologia - Homem no centro do mundo, actualmente podemos estar perante um 'corpocentrismo' no qual o corpo, a pele se assumem como elemento central. Este parece existir hoje como um extenso campo de possibilidades, assumindo um papel de destaque dentro da sociedade contemporânea: serve de palco para uma encenação e caracterização constantes, de espectáculo para o entretenimento de um público em geral e de base e suporte para todo um conjunto de actividades que se desenvolvem à volta dele.



08

A DIMENSÃO MODA DA PELE

Intimamente associada ao corpo e à total aparência que lhe é associada, encontra-se a moda. Encarada como uma das mais fáceis modificações a que o corpo se pode sujeitar, a moda esconde e mostra, exhibe e salienta, funcionando como uma máscara corporal ou como uma moldura que transforma e acompanha o corpo. Dirigida pela lógica da teatralidade, a moda é um sistema inseparável do excesso, da desmedida, do exagero (Lipovetsky, 1989, p. 49) e o corpo, de cariz pessoal, intransmissível e camaleónico, parece ser o suporte desse mundo de diferenciação - uma tela em branco passível de ser pintada por quem o usa.

A moda não permitiu somente exibir uma pertença de categoria, de classe, de nação, foi também um vector de individualização narcísica, um instrumento de alargamento do culto estético do Eu (...) (Lipovetsky, 1989, p. 52).

Longe de remeter para uma lógica individual do desejo, a moda assenta num princípio de prestação e distinção social que começou a exprimir no luxo e na ambiguidade "o indivíduo livre, desamarrado, criador, e o seu correlativo, o êxtase frívolo do Eu" (Lipovetsky, 1989, p. 65).

No momento em que assistimos a um verdadeiro culto do corpo e da imagem, a pele/ membrana/ invólucro parece ser a forma onde a cultura material em geral e o design em particular acompanham as constantes mutações da imagem.

O corpo, a pele: tudo o resto é literatura anatômica, fisiológica e médica. Músculos, tendões, nervos e ossos, tumores, glândulas e órgãos são ficções cognitivas. São formalismos funcionalistas. Mas a verdade é a pele. Está na pele, faz pele: autêntica extensão exposta, toda voltada para fora ao mesmo tempo invólucro do interior, do saco repleto de borborignos e de bafios. A pele toca e faz-se tocar. A pele acaricia e afaga, fere-se esfolia-se, arranha-se. É irritável e excitável. Apanha sol, frio e calor, vento, chuva, inscreve marcas de dentro - rugas, sinais, verrugas, escoriações e marcas de fora, por vezes as mesmas ou ainda gretas, cicatrizes, queimaduras, incisões (Nancy J. L., 2004, p. 16).



09

Aleogria ao excessivo consumo generalizado de publicidade que nos rodeia logo desde que nascemos.

A procura constante de uma forma aparentemente individual, flexível e efémera tem vindo a assumir especial importância na base do ideal contemporâneo. Apesar da globalização e da constante aceleração dos tempos, a necessidade de afirmação de um "eu" cada vez mais local e vernacular assumem especial importância na definição do paradigma identitário. É através do consumo que vamos de encontro às necessidades individuais, construímos identidade e confirmamos a integração em grupos sociais.

O consumo, intimamente associado aos princípios da revolução industrial, é uma ordem social e económica baseada na criação e promoção sistemática de um desejo de adquirir bens ou serviços em quantidades cada vez maiores e é usado para descrever a tendência das pessoas se identificarem com os produtos ou serviços que obtêm. A sociedade de consumo está em constante evolução, procurando a cada instante oferecer e corresponder com as exigências mutantes dessa mesma sociedade.

A identidade desta sociedade de consumo recicla-se e torna-se ondulante, resvaladiça, aquosa, líquida e espumosa (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006). Esta é a imagem fundamental que descreve o actual estado das coisas, marcado pela multiplicidade e pelo carácter eminentemente multifocal da sociedade moderna.

Assim, a pele parece contrair um lugar de destaque na medida em que nela se centra a possibilidade de uma aparência efémera, assumindo-se como um elemento de revestimento, como o rosto, o cartão-de-visita, como um elemento autónomo, leve, têxtil, portátil e por isso susceptível de ser transformado em qualquer altura ou lugar. A pele como um elemento que materializa a moda " (...) conseguiu transformar o superficial num instrumento de salvação, numa finalidade da existência" (Lipovetsky, 1989, p. 53), num fim em si, num propósito, num uso específico, tornando-se um interface: um lugar de articulação entre o corpo e os dispositivos vários que a ele se acrescentam. Neste sentido, a configuração que é dada à pele, não deve ser entendida como o seu limite exterior mas antes como lugar de diálogo e apropriação de suplementos de corpo (Babo, 2004). Esta possibilidade da pele enquanto interface aproxima a era contemporânea de uma nova cultura epidérmica.

A velha máxima descartiana “penso logo existo” (Descartes, 1984), parte da premissa de que o indivíduo existe a partir do momento que duvida e necessariamente pensa. No entanto, esta máxima parece ter sofrido alterações actualizando-se aos novos princípios contemporâneos que entretanto emergiram. Parece fazer mais sentido falar em aparento logo existo ou, de uma forma unívoca, consumo logo existo, ainda que seja um ideia que também tem vindo a perder a sua força (cada vez mais, aquilo que se aparenta pode não revelar aquilo que de facto se é. A existência de novas realidades digitais, por exemplo, permite criar tantas ‘máscaras’ quanto o sujeito assim o entender. Ambiciono logo existo pode ser então uma expressão sinónima mais pertinente nos dias de hoje).

Hoje, sou o que aparento e estou, portanto, exposto ao olhar do outro, sem lugar para me esconder, me refugiar, estou totalmente à mercê do outro, já que o que existe (o corpo que é também o *self*) está à mostra, sou vulnerável ao olhar do outro, mas, ao mesmo tempo, preciso do seu olhar, de ser percebido, senão não existo (Ortega, 2004, p. 250).

A constante necessidade de uma criar uma aparência individual surge, por vezes, associada a algum tipo de consumo que pode ser denominado de diferentes formas: se por um lado alguns o intitulam de economia de mercado ou de liberalismo, outros, como Rem Koolhaas, identificam-no como o “sistema ¥€\$”, associando a metáfora visual que advém da soma dos símbolos económicos de maior potência mundial - Yen, Euro e Dólar - a uma afirmação que soa a algum tipo de obrigação ou imposição (Koolhaas, 2002).

A ERA CONTEMPORÂNEA: UMA NOVA EPIDERMIA

A dimensão pele, eminentemente superficial, para além de se revelar numa aparente nova existência parece não se reflectir somente na condição humana. A partir do momento que, segundo Paul Warwick Thompson, a pele se assume como “(...) uma complexa membrana que mantém o corpo unido, abrangendo também todo o espectro de design contemporâneo - do design de produto à arquitectura, da moda aos media” (citado em Lupton, 2002, p. 25, tradução livre), não estaremos também envolvidos numa realidade de constantes aparências? Não seremos objecto e objectivo de uma, cada vez mais, cultura epidérmica?

A facilidade que hoje existe em alterarmos a nossa capa, a nossa aparência, a nossa imagem é um conceito que abrange as pessoas, os produtos, os edifícios e as cidades onde vivemos. Ainda que as suas fronteiras se tenham esbatido, vivemos hoje numa metrópole cultural, espacial e territorial onde



10

I shop therefore i am, Barbara Kruger, 1987.

também a pele da própria cultura se molda e adapta constantemente, criando novas realidades.

Será no entanto legítimo concentrar tanto esforço nesta membrana mediadora? Até que ponto esta obsessão pelo corpo e pela imagem deixa de ser saudável e toma proporções de uma nova doença, de uma nova 'epidermia' do século XXI?

Vivemos hoje numa espécie de cultura epidérmica onde as aparências e a superficialidade parecem ser características dominantes da sociedade contemporânea. O grande avanço da tecnologia fez com que fosse cada vez mais fácil subverter o conteúdo a favor da pele: aquilo que se mostra pode não corresponder de facto com aquilo que realmente é. Assim ao mudar-se de pele, pode-se mudar a aparência de uma cultura mas não o seu conteúdo. No entanto, é na superfície da cultura e não no seu âmago que a realidade contemporânea se desenvolve (Kerckhove, 1997). A pele da cultura assume uma dimensão verdadeiramente importante na sociedade, pois é ela que medeia a relação entre sujeito e objecto, entre produtor e consumidor, entre produção e consumo. É o design, por sua vez, que materializa esta dimensão eminentemente epidérmica da realidade contemporânea.

O design é mais do que uma ideia *a posteriori* colocada à produção industrial para facilitar o marketing. Existem claramente mais questões no design além de servir para conter e seduzir. Num sentido mais amplo, o design desempenha um papel metafórico, traduzindo benefícios funcionais em modalidades cognitivas e sensoriais. (...) Sendo a forma exterior visível, audível ou texturada dos artefactos culturais, o design emerge como aquilo a que poderíamos chamar a pele da cultura (Kerckhove, 1997, p. 212).

A pele da cultura deixou de ser estanque e de ter as suas fronteiras rigidamente bem definida (Branzi, 1990), para dar origem a algo mais fluído e etéreo. À semelhança da cultura, também a própria metrópole passou a ser um espaço que permeia e convida à individualidade, sendo esta a característica essencial que define as suas fronteiras. Assume-se como mutante e transitória, momentânea e passageira, metamorfoseando-se constantemente. "Podemos chegar a uma altura em que mudamos de edifício tão depressa como uma mulher troca de roupa" (Forty, 1993, p. 84). A facilidade que hoje existe em mudar e transformar o corpo parece ser uma mais-valia na rápida e fácil actualização de determinados princípios ou valores, de forma extremamente fácil e eficaz. Esta facilidade em subverter a nossa própria pele, o nosso próprio corpo, a nossa própria condição material, explora uma nova dimensão de mobilidade: uma dimensão flexível e sem constrangimentos que nos faz procurar por opções de vida independentes de padrões fixos e localizações predeterminadas. A necessidade de actualizar a realidade a cada instante resume-se numa urgência de mutabilidade que se reflecte nas várias disciplinas (mesmo aquelas que à partida são pensadas para a perenidade).

A velocidade a que os produtos são hoje consumidos assumiu proporções brutais, procurando-se com isto uma fuga à realidade, uma afirmação do ego pluridimensional, um consumo onde se procura constantemente assumir uma identidade única e distinta. O objectivo primordial parece incidir numa valorização da aparência não enquanto signo ou algo iminentemente superficial, mas antes enquanto algo existencial e por isso indissociável da vida. A pele do design deixou então de ser apenas uma capa meramente superficial dos produtos para ser o centro da problemática projectual da disciplina. No âmbito da discussão em torno de um design biológico, a pele é o sinal de que o design não é apenas uma questão de superfície mas também um problema de interstício, de profundidade, de fundo que condiciona a forma (Silva P. C., 1998). A identidade pessoal é sobejamente marcada por um processo de globalização permanente e está acessível a todos, criando uma fusão de estilos, uma combinação aleatória de padrões individuais, um conjunto de tendências onde o resultado final é mais do que a simples soma das partes.

Assim a pele (a capa, a epiderme, a membrana que cobre as pessoas, as coisas, os edifícios, as cidades, a cultura) tornou-se mais complexa, intensa, densa, sujeita a operações de gosto particulares, correndo o risco de ser projectada autonomamente como um elemento independente, como algo dissociado do seu interior. Isto verifica-se num determinado conjunto de edifícios, objectos e corpos muitas vezes vestidos com superfícies que contrariam as próprias estruturas subjacentes (Lupton, 2002, p. 94, tradução livre).

03

O DESIGN DA

PELE E A PELE

NO DESIGN: UMA

PERSPECTIVA

EVOLUCIONISTA

A diversidade e pluralidade da oferta contemporânea é um fenómeno que se deve ao facto de os produtos serem hoje mais pensados pelo seu lado financeiro e económico, do que propriamente pelo seu lado estrutural, funcional e físico, perdendo-se com isto determinadas forças políticas, culturais e temporais (Moussavi & Kubo, 2006). A multiplicidade e superficialidade das formas sobrepõem-se ao conteúdo que lhe estava inerente, abrindo portas para um “consumo indiscriminado ou pelo menos para um consumo governado mais pelo *fashion* do que pelas necessidades” (Baur, 2000, p. 100, tradução livre).

Ainda que na actual fase técnica e cultural, a superfície tenha tendência para assumir um papel mais autónomo e significativo na caracterização dos objectos assumindo um protagonismo capaz de desviar a nossa atenção da simples terceira dimensão (Manzini, *A Pele dos Objectos: A Cultura Tecnológica*, 1993), não significa que tenha sido sempre assim. Ao projectista em geral pede-se que seja um inventor de formas, um criador de variantes formais, um especialista morfológico usando, muitas vezes de forma errada, um verniz para camuflar os pontos fracos de projectos anteriores (Bonsiepe, *Teoria e Prática do Design Industrial: Elementos para um Manual Crítico*, 1992). No entanto, é extremamente limitativo confinar a actividade do designer simplesmente a uma concepção superficial dos produtos, sendo extremamente redutor falar de um projectista associando-o somente ao produto final que este concebe. Falar em design é falar num conjunto de factores sociais, culturais e comportamentais que facilmente se associam à particularidade das pessoas. Falar em design é falar num “meio de identificar padrões no labirinto da mudança cultural” (Kerckhove, 1997, p. 211).

O design é uma das principais ferramentas que se pode usar para dar forma ao mundo. Os produtos que nos rodeiam fornecem uma história cultural instantânea, uma possibilidade de experienciar uma nova dimensão, um espelho onde as nossas preocupações são verdadeiramente reflectidas (Redhead, 2000, tradução livre). Assim, importa perceber que a experiência que se retira do contacto com a realidade material não é um signo aparente, mas antes uma necessidade eminente.

A partir do momento que o homem “produz cultura tão ‘naturalmente’ como as abelhas produzem o mel ou as aranhas as suas teias” (Miranda, 2002, p. 48), facilmente se percebe que, independentemente do tempo e do espaço, o design responde criticamente à cultura em que está inserido sendo precisamente uma extensão material dessa própria cultura.

Sendo a cultura “a lente por onde as pessoas vêem os produtos” (Solomon, 1994, p. 536, tradução livre), esta revela-se uma opção em vez de uma obrigação. O termo cultura “indica uma afecção que tinge a ‘tonalidade’ da experiência” (Miranda, 2002, p. 20) e ainda a possibilidade de poder ver a realidade recorrendo a uma diversidade de lentes. Assim, “a situação da cultura (...) não tem argumento: é pura acção. O grande argumentista desapareceu ou abandonou-nos ou nem o poderíamos reconhecer, mesmo que estivesse ao pé de nós” (Miranda, 2002, p. 21). Esta dinâmica transforma a cultura em algo que, cada vez mais, pode ser reescrito, reinventado e reinterpretado.

Os designers devem olhar para o mundo não como um grupo de consumidores anónimo e amorfo, mas como um conjunto diverso de pessoas que procuram individualmente encontrar o seu caminho e que anseiam encontrar significado e propósito no mundo - descobrir dignidade, tolerância e maneiras de viver equilibradas (Press & Cooper, 2003, tradução livre). Se o design “reflecte e molda o nosso conhecimento do mundo” então acaba por ser ao mesmo tempo “sintoma e cura” (Lupton, 2002, p. 30, tradução livre), devendo ser cada vez mais visto como um processo que permite criar experiências com significado (Press & Cooper, 2003, tradução livre).

Faz parte da actividade dos designers compreender a civilização num dado momento, serem os intérpretes do seu tempo (Costa, 2003), sendo que aquilo que torna designers, fabricantes e objectos irresistivelmente interessantes é o facto de estarem integrados em culturas materialistas, que procuram dar expressão a uma grande variedade de realizações culturais bem como a determinadas aspirações do Homem (Dormer, 1995). Design é forma e função, passividade e actividade, acção e reacção, personalização e apropriação, sendo que o mesmo é dizer que ele pertence àquela categoria de fenómenos que não podem ser analisados isoladamente, mas sempre em relação com outros fenómenos com os quais constituem um único tecido conectivo (Maldonado, 1999).

Assim são dois os grupos de interferências que podem ser considerados no design: as interferências de carácter contextual, representadas pelas linhas dominantes de um dado momento histórico, de determinados aspectos sociais, económicos, políticos, culturais e tecnológicos; e por outro as interferências de carácter pessoal, adjacentes a uma personalidade criadora que reage a esse conjunto de linhas dominantes, oferecendo alternativas

únicas para os problemas comuns (Escorel, 1999). Ainda assim, não se pode separar a pessoa criadora de um universo mais abrangente de pessoas que acompanham o sujeito.

A partir do momento que design é entendido como um fenómeno social total (Mauss, 2004, tradução livre), este vai sofrendo alterações de modo a corresponder com as exigências que a realidade impõe. Neste sentido ser designer reflecte-se numa opção cultural: a partir do momento que os designers criam cultura, criam um possível conjunto de experiências e significados que as pessoas têm possibilidade de escolher (Potter, 1980, tradução livre).

O designer depara-se contudo com um problema: a flexibilidade e a personalização que os produtos devem ter, pode ser conseguido ao nível do “envelope exterior” ou só poderá ser alcançado ao nível de um “volume interior” (Lupton, 2002)?

Parece haver uma dependência dos objectos face a determinadas estruturas humanas, facilitando uma rápida e cómoda apropriação dessa realidade convertida em matéria. No entanto, é necessário que os objectos não se cubram de aparentes modificações com as quais se pretende dar a ilusão de um produto novo e melhorado. É necessário haver uma preocupação em determinar as propriedades formais dos objectos sendo que estas não são só as características exteriores mas também, as relações funcionais e estruturais de um produto (Maldonado, 1999). Este princípio enunciado por Tomás Maldonado põe em evidência a intrínseca relação que o interior tem com o exterior, que a forma tem com o conteúdo, que a realidade tem com a aparência e é precisamente na pele que a união dos corpos com os produtos parece existir (Lupton, 2002). Para que um corpo exista consistentemente, é necessário haver um esqueleto sólido, estável e orientador (aparentemente estático ou que evolua de forma lenta) que sirva de medida e de molde a uma pele mais flexível e moldável (permeável a uma adaptação constante que se transforma permanentemente em algo acabado), sendo sempre única e pessoal.

Como na natureza, também na arquitectura e no design se constrói progressivamente uma realidade epidérmica em torno de algum tipo de estruturas orientadoras. Em ambos os casos pretende-se que seja construída uma realidade de formas dinâmicas diferentes onde, apesar de tudo, a pele e o esqueleto se desenvolvem conjuntamente, evoluindo e progredindo de forma constante, acabando por criar diferentes morfologias derivadas da necessidade e do uso. O design deve resultar de uma técnica que não é somente superficial, podendo expressar a individualidade dos produtos através de uma apropriação de moda - permitindo um último estado de desenvolvimento técnico de modo a tornar-se transparente e a ter em conta

as relações entre os humanos e os objectos como um ponto de partida para as formas que usa (Burdek, 2005).

A realidade humana, “ao contrário dos insectos que estão condenados a viver na imobilidade de uma perfeita relação com a natureza” (Branzi, 1990, p. 3, tradução livre), permite a construção de uma realidade imaginativa onde se procura constantemente por algo que não existe. Esta procura resulta da tentativa de uma adaptação que actualiza a realidade material a cada instante. É esta incessante e não axiomática procura que permeia a produção de design e história.

Os contínuos avanços tecnológicos facilitaram e aceleraram exponencialmente todo o processo industrial, fazendo com que a ergonómica forma e a mecânica função fossem substituídos por princípios mais actualizados. Segundo Andrea Branzi, o design não precisa encontrar soluções definitivas, devendo antes produzir equilíbrios locais assim como uma nova ecologia do mundo artificial que pode transformar o grande fosso de interface entre o homem e o sistema de artefactos que o rodeiam (Branzi, 1990). Se houve tempos em que a função se assumia como mote projectual principal, esse paradigma estritamente funcionalista sofreu alterações ao longo dos tempos, evoluindo para performance, poética e retórica, enfatizando assim outros propósitos do design. O que aqui se pretende linearmente enunciar são alguns princípios que fazem parte da evolução do design: de um design formal e funcional dirigido à industrialização e à comunidade, a um design emotivo dirigido à euforia e à individualidade a um outro retórico centrado na contextualidade e na partilha.

A PELE FORMAL E FUNCIONAL

No início de século XX vivia-se segundo um princípio mecânico e funcional que partia do princípio que havia uma só resposta para qualquer problema (Branzi, 1990). Sofriam-se os efeitos lógicos de uma produção industrializada onde o design se assumia como um transformador do mundo em normas industriais que privilegiavam a repetição obsessiva e a total massificação dos bens. A indústria tornou-se o fim e o objectivo do design, acabando por produzir um universo lógico e homogéneo, sendo o termo superfície associado apenas a qualquer coisa de não essencial, frívolo e condenável (Manzini, *A Pele dos Objectos: A Cultura Tecnológica*, 1993). A standardização assumia uma dinâmica na sociedade que se tornava na chave da velocidade, da economia e da flexibilidade. Esta herança do modernismo permite falar numa linguagem visual de design onde valores como a simplificação, a redução e o essencialismo predominavam. Acreditava-se numa possibilidade de alcançar uma linguagem universal da forma que pudesse até transcender as diferenças sociais e de classes (Blauvelt, 2008, tradução livre).

Ainda que os princípios funcionalistas fossem buscar a sua base à antiguidade clássica, é num contexto pós segunda guerra mundial que este espírito funcionalista faz com que valores como “menos é mais” (Rohe, tradução livre) ou “o bom design é o menos design possível” (Rams, 1995, tradução livre) passem a assumir uma importância vital para a concepção da realidade material da sociedade. Apesar de todas as possíveis oscilações, o binómio forma/ função parece ter estado sempre presente na evolução do design, enfatizando-se e valorizando-se alternadamente um em prol do outro. De facto a forma e a função baseiam-se claramente na distinção idealista entre forma e conteúdo, e reproduzem um modelo de objecto em que, no decurso do tempo, o fosso entre conteúdo e forma se torna cada vez mais plausível.

Neste sentido, e considerando que a construção seria o responsável por quase todos os males e tendo plena consciência dos recursos finitos que o planeta tinha para oferecer (Fuller, *Your Private Sky*, 2001, tradução livre), Buckminster Fuller promoveu um princípio o qual ele chamou de efemeralização que procurava na sua essência “fazer mais com menos” (Stewart, 1999, tradução livre). Fuller opunha-se à construção enquanto algo eminentemente perene e imortal, acreditando que faria mais sentido explorar uma dimensão transitória, efémera e volátil. O autor assumia viver na Terra no presente e assumia-se, não como uma coisa ou um nome, mas como um verbo, uma acção, um processo evolutivo (Fuller, Agel & Fiore, *I Seem to be a Verb*, 1970, tradução livre). A partir do momento que a humanidade sofre algum tipo de evolução, o universo material tem (ou pelo menos devia) corresponder com essa evolução, adaptando-se e construindo-se constantemente. Isto fez com que projectos como a Dymaxion house e as estruturas geodésicas tivessem oportunidade de existir, procurando uma adaptabilidade constante a um tempo e um lugar específico. Estes projectos ambicionavam acompanhar a evolução e o movimento do ser humano mas apresentavam-se, ainda assim, como soluções demasiado estáticas e ideais para que de facto assim fosse. Ainda que já apresentassem técnicas construtivas inovadoras (recorrendo a um facilitismo no transporte e na montagem), a epiderme destes objectos permanecia ainda demasiado fiel às imposições do seu esqueleto. Não havia portanto uma preocupação projectual com a epiderme da realidade material, senão a de cobrir esteticamente uma função operativa.

Ainda que imbuído de uma certa utopia característica do período pós guerra, o grupo Archigram (Architecture + Telegram), subverteu de algum modo o conceito de pele tido até então. O projecto “Plug-in cities” (1964), desenvolvido por Peter Cook advém dos princípios tecnológicos da época em que a cidade é pensada como uma máquina ou como um computador: conceitos como *hardware* e *software* são agora integrados na lógica da própria cidade (Rouillard, 1994, tradução livre). O *hardware* é aqui entendido como a estrutura fixa da própria cidade e *software* é como as próprias unidades

arquitectónicas (móveis e permutáveis) (Cook & Webb, 1999, tradução livre). Segundo o grupo, um edifício, uma rua ou até mesmo uma cidade inteira, caem muitas vezes em desuso, do ponto de vista de sua utilização necessitando de uma esporadicamente reprogramação e reconstrução (Silva M. S., vituvius.com.br, 2004).

A partir do momento que toda a humanidade estava a atravessar uma fase de transição, a introdução da quarta dimensão einsteiniana fez com que a realidade material passa-se a ser pensada como uma entidade também temporal e não só meramente espacial.

Ocorre criar um espírito de produção em série, o espírito de construir quase em série, o espírito de habitar quase em série, o espírito de conceber quase em série. Se nos erradicarmos do próprio coração e da mente e nos concentrarmos somente na casa de um ponto de vista crítico e objectivo, vai-se chegar à casa-instrumento, à casa em série, sã e bela como se tratasse de um instrumento de trabalho que acompanha a nossa existência (Corbusier, Verso una Architettura, 1984, p. 187, tradução livre).



11

Dymaxion House, Buckminster Fuller, 1929.

O mesmo desenvolvimento industrial e tecnológico foi decisivo para que surgissem nos EUA, outras experiências de habitats móveis economicamente mais rentáveis. Pelo seu baixo custo, grande eficácia e durabilidade as auto-caravanas e as roulotte acabaram por se tornar num fenómeno de grande popularidade assumindo um grande número de formas e variantes. Ainda que o objectivo inicial não passasse por oferecer um espaço interior vivenciável mas antes uma experiência viajante de vida no exterior, foi uma dimensão que aos poucos passou a ser considerada. Estas tipologias não eram especificamente pensadas para servir de residência mas antes como um espaço onde era possível viajar com algum conforto. No entanto, acabaram por reunir algumas características de habitabilidade e conforto suficientes para que fossem utilizadas por muitas pessoas como residências em vez de um complexo meio de transporte (Gorman, 2005, tradução livre).

Há uma honestidade no tratamento da superfície que deriva de uma dimensão eminentemente pragmática que a realidade adquire. Não há, portanto, uma grande preocupação em esconder a capa e o tratamento superficial que os materiais oferecem. As próprias casas são agora vistas como um produto de design industrial, como um objecto de fábrica constituído por várias partes que podem ser ajustadas, reparadas e substituídas. A *Industrialized House* de George Nelson pretende ser uma extensão do corpo, uma prótese que o envolve e prolonga mas que é igualmente prolongada e funcionalizada pelo habitante. Neste sentido, a casa é pensada como um máquina que funciona em simultâneo com o funcionar do próprio habitante, como se de dois organismos vivos que tendencialmente se sintetizarão num só se tratasse (Cook & Webb, 1999, tradução livre).

Nesta fase, a pele da cultura material era apenas algo que pretendia cobrir ou encobrir alguma coisa eminentemente interior e funcional. O princípio funcionalista (proveniente inicialmente da escola alemã Bauhaus entre 1928 e 1933 e posteriormente da escola superior da forma de Ulm entre 1953 e 1968) derivava sobretudo das dificuldades do período pós guerra e do fraco desenvolvimento tecnológico que só agora dava os primeiros passos. Com isto, os utilizadores eram obrigados a desenvolver uma relação absolutamente pragmática com os objectos quotidianos pelo que estes eram meramente cobertos por um verniz estático, por uma pele desprovida de qualquer sentido que não o de criar apenas uma aparência visual mais apelativa do objecto. A pele da realidade material apresentava-se como racional, tecnológica e global na medida em que ousava chegar a todas as pessoas de forma igual.

A PELE EMOTIVA

Quando a componente eminentemente formal e funcional se tornaram adquiridas, percebeu-se que um mesmo produto não pode ser apropriado de forma igual por diferentes pessoas. O facto de haver uma selecção e uma diversidade natural leva a que a unidade deixe de estar na forma ou na função, ocorrendo agora no campo da performance, dos serviços e dos rendimentos.

Na era industrial, a noção de que o belo é simplesmente o que funciona predomina, sendo este o fim último das coisas: a sua utilidade. No entanto, é a dimensão sensitiva levada a um nível emotivo e a participação física das pessoas que responde às suas necessidades reais. A partir do momento que se retira importância à superfície e às mensagens que ela pode veicular, então a vontade de eliminar tudo o que pudesse funcionar como elemento perturbador da pureza geométrica das formas ganha uma nova dimensão. A pele das coisas, com a sua opacidade, bloqueava a visão da sua geometria perfeita e da sua essência funcional (Manzini, *A Pele dos Objectos: A Cultura Tecnológica*, 1993).

Como já pronunciavam os futuristas, “um carro de corridas roncando a grande velocidade é mil vezes mais belo que a Vitória de Samotracia” (F. T. Marinetti citado em Whiteley, 1987, p. 63, tradução livre), estando aqui contidos a transferência dos três conceitos mais importantes: o carro de corrida em acção é belo porque funciona, porque funciona bem e porque também provoca emoção. É exactamente esta procura por uma dimensão mais emotiva que se procura alcançar agora com os objectos. Pretende-se que estes estimulem algum tipo de reciprocidade emocional, ainda que muitas vezes de uma forma controversa.



12

Industrialized House, George Nelson, 1960. Este projecto pressupôs a construção de elementos habitacionais modulares pré-fabricados fáceis de desmontar e transportar.

Nos anos 70/90, a procura de uma selecção e diversidade adquiriu uma dimensão tal que o design e a arquitectura não constituem mais uma categoria crítica geral, tornando-se antes um sistema fragmentário e descontínuo que enfatiza as diferenças e excepções em prol das grandes ideologias unitárias. No entanto, e ainda que o tempo dos velhos produtos que são apropriados para um são apropriados para todos tenha terminado, a diversidade da realidade produzida dispara numa multiplicidade exagerada de direcções diferentes. A realidade industrial procurava acima de tudo formas de chamar a atenção, concentrando os seus esforços no campo da performance, dos serviços e dos rendimentos. A realidade (imbuída de um espírito de contra-cultura e de um pensamento anti-design) “ (...) é agora qualquer coisa como um animal ou uma flor numa floresta, que têm de emitir o seu próprio código genético, feito de signos, cores, odores, em prol de atrair o seu parceiro” (Branzi, 1990, p. 15, tradução livre), resultando numa pluralidade heterogénea e antagónica.

Ainda que a necessidade de gerar objectos identitários locais tenha apostado numa errada enfatização da diferença, vencendo claramente o paradigma enunciado por Robert Venturi em que “menos é aborrecido” (citado em Burdek, 2005, tradução livre), permitiu, no entanto, a exploração da dimensão pele a vários níveis, nomeadamente num distanciamento desta em relação ao seu esqueleto. A pele da realidade já não é nem algo superficial e que cobre ou encobre todo e qualquer conteúdo interior, nem algo que precisa assumir uma dimensão eminentemente pragmática, funcionalista ou mecânica digna de uma era industrializada. Nesta fase a pele é tida como algo que funciona como um apelo à emoção em vez da razão, à autonomia em vez da tecnologia, ao excesso em vez do sucesso, à performatividade em vez da normalidade, a uma exploração e divagação individual em vez de uma obediência e respeito global.

O aparecimento dos primeiros insufláveis, as primeiras peles enchidas com ar, subverteram valores de performatividade, portabilidade e disponibilidade (Lupton, 2002, tradução livre), correspondendo com o ideal efémero vigente. Estas estruturas apresentavam-se como uma solução instantânea, flexível e orgânica que marcou toda uma época a partir dos anos sessenta e setenta (construções com estruturas completamente inovadoras, utilizando o ar como material de construção). A aposta nas virtudes deste material e desta técnica traduziram-se na criação de uma grande diversidade de projectos, trazendo uma dimensão plástica e inovadora às estruturas com as quais se articulava. Estes novos princípios (influenciados claramente por uma era espacial que começava agora a dar os seus primeiros passos) começaram a ser difundidos por um conjunto de áreas diferentes, procurando materializar algum tipo de espaço, ambiente ou objecto que partia sempre de uma efemeridade que começava a assumir a sua força. Invariavelmente esta tendência reflecte-se a diferentes níveis e a diferentes escalas. Se

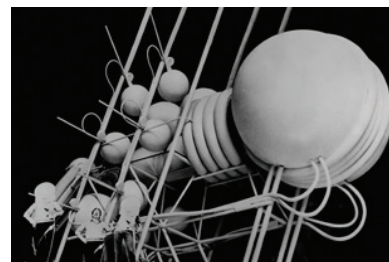
pequenos projectos como o *Cushicle* (1966) de Mike Webb (um pequeno fato ambiente portátil, individual e que permitia ao indivíduo viajar para qualquer sítio com todo o tipo de conforto) tiveram a oportunidade de existir, também outros de escalas substancialmente maiores tiveram aqui a oportunidade de começar a ser ponderados.

O grupo Coop Himmelb(l)au, por exemplo, apresentou o seu projecto *Villa Rosa* em 1968, que consistia num ambiente pneumático vivo com uma cama insuflável incorporada, que podia ser transportado numa mala e podia ser ligado a outros espaços para algum tipo de vivência em grupo ou entretenimento. Estes consideraram a cidade como algo permanentemente vivo, que bate como um coração ou voa como um sopro (Werner, 2000, tradução livre), havendo uma tentativa de lutar contra o urbanismo e contra a arquitectura enquanto algo rígido, absoluto, axiomático e estático (acreditava-se que este tipo de projectos poderiam simplesmente desmaterializar ou difundir a realidade, criando algum tipo de espaços para a criação e desenvolvimento de sonhos nómadas individuais). Neste sentido, tornou-se possível colocar unidades espaciais móveis em pequenos compartimentos e insuflá-las em poucos minutos oferecendo uma possível situação habitável (Werner, 2000, tradução livre).

Numa escala arquitecturalmente maior, vejam-se os exemplos do pavilhão dos Estados Unidos e o Pavilhão Fuji, situados na Exposição mundial de Osaka em 1970. O primeiro continha a maior estrutura insuflável construída até à data, cobrindo uma área total de cerca de 11857 metros quadrados (aproximadamente dois campos de futebol), que por ser insuflável apresentava uma leveza incomparável (Fontoura, 1970). O segundo apresentava-se como um edifício composto por dezasseis enormes superfícies cilíndricas feitas de borracha multicolorida, unidas umas às outras e insufladas de ar quente, permitindo que a estrutura fosse mantida de pé (Fontoura, 1970).

Os insufláveis permitem fazer arquitecturas não permanentes onde a estabilidade se equaciona de um modo totalmente diferente. Devido às características físicas destas estruturas, ao seu baixo custo económico e a sua fácil e rápida remoção e transporte, estes tornaram-se uma referência para acontecimentos efémeros de índole diversa.

Procurando corresponder com o mesmo ideal, ainda que inserido numa tipologia diferente, outros projectos tiveram oportunidade de existir sofrendo da síndrome generalizada da cultura do efémero. Veja-se, a título de exemplo, o módulo de sentar *Up Series* exposto por Gaetano Pesce. Em boa verdade, este projecto não apresenta nada de extraordinariamente novo sob o ponto de vista utilitário-ergonómico, podendo ser entendido como mais um módulo passível de ser utilizado enquanto ferramenta de descanso. No entanto, distinguia-se pela singularidade como era exposto. Contrariando



13.

Villa Rosa, Coop Himmelb(l)au, 1968.

14.

Pavilhão Fuji, 1970.

15.

Pavilhão Americano, 1970.



16.
Up series, Gaetano Pesce, 1950.

a tendência funcionalista do movimento moderno em que menos era tido como mais, e com uma aproximação menos séria e mais jovem ao design, este projecto distinguia-se por se apresentar como uma grande escultura que celebrava tanto o lado mais tradicionalista como o lado mais moderno: se por um lado, podia ser entendido como apenas mais um módulo de sentar, por outro jogava com o factor surpresa e com uma aparente espontaneidade, visto sofrer uma transformação morfológica de um estado embalado para um estado em uso. Se inicialmente se podia ver este projecto de uma forma extremamente compacta (ocupando uma dimensão mínima), podia-se, para surpresa da pessoa que o retiraria da respectiva caixa, acompanhar o real crescimento do módulo para algo que verdadeiramente se pudesse usar para sentar. Esta mutação devia-se à utilização de uma espuma fria de poliuretano que ampliava o seu tamanho quando exposta ao ar, tendo sido este o motivo pela qual se destacou como uma das grandes expressões de design da década de 1970 (Pesce, 2004, tradução livre). De igual modo, o projecto Mies (em homenagem ao arquitecto Mies Van Der Rohe) do colectivo *Archizoom Associati*, apresentava uma pele aparentemente não funcional e que não correspondia de todo com a utilização que se poderia vir a fazer dele. Este projecto primava pela possível adaptabilidade a todo e qualquer corpo que nessa cadeira se instalasse, sendo este que no final daria a forma final do objecto.

Ainda que extremamente antagónico e heterogéneo, este período pareceu, de forma geral, querer impor-se na sociedade como algo eminentemente novo e diferente. A necessidade de construir uma realidade com base em jogos performativos passa agora por se apoiar em valores estruturalmente diferentes aceitando novas realidades alternativas. Ainda que nesta fase houvesse uma necessidade de corresponder com estes novos valores de uma função quase admirativa e de contemplação, rapidamente passou a ser encarada mais como uma possibilidade do que uma obrigatoriedade.

A PELE RETÓRICA

Os pensadores pós-modernos já não acreditam em soluções fechadas, em sistemas totalizadores, em valores ou soluções aplicáveis globalmente pelo que conceitos como a universalidade, os sistemas estabelecidos e as normas inquebráveis parecem cada vez mais duvidosos e inalcançáveis. Os princípios fundamentais do pensamento clássico - ordem, simplicidade e estabilidade - foram abandonados no novo ponto de vista em prol de novos princípios organizadores que regem o novo paradigma projectual: a desordem, a complexidade e a mudança (Mitchell, 1989, tradução livre).

A originalidade, no sentido imperativo moderno de criar algo novo, deixa de ser um objectivo; prolifera a paródia, o pastiche e a irónica reciclagem de formas prévias. O objectivo pós-moderno problematiza o significado, oferece múltiplos pontos de vista e está o mais aberto possível à interpretação (Poynor, 2003, p. 12, tradução livre).

Vive-se numa sociedade onde todas as devastadoras tensões experimentais (típicas dos anos de mudança) são reconciliadas vendo-se uma proliferação do individualismo que quebrou todas as armaduras residuais de carácter numa imposição da sua personalidade explosiva e anárquica. A sociedade corresponde então a um tabuleiro de xadrez, onde cada quadrado corresponde a um possível estilo ou tendência transformacional, impondo-se uma lógica de renovação precipitada - a multiplicidade e a diferenciação assumem-se de vez, ainda que sejam apenas metáforas para uma mesma realidade (Branzi, 1990, tradução livre). A cultura interpreta-se em função da enorme quantidade de estilos prefabricados, sendo que os espaços alternativos parecem assumir-se como a nova norma (Baudrillard, For a Critique of the Political Economy of the Sign, 1972, tradução livre).

Nesta perspectiva o design, tema central à maioria das decisões sociais e modelos de sociedade, deixa de estar na base de uma produção massificada típica do racionalismo, não ambicionando ser o proponente de um conflito experimental. O design, procura antes atingir um equilíbrio entre a tecnologia, a cultura e a realidade humanística, procurando aperfeiçoar a relação do Homem com o seu meio ambiente. Aquilo que era dantes tido como uma obrigação é agora tido apenas como uma opção.

Imbuído de um total espírito tecnológico e computacional, os designers preocupam-se não só com o *hardware* (o objecto na sua total materialidade) mas também com o *software* (a forma de um operador de interfaces e de ambientes com o utilizador).

O paradoxo é este. O nosso hardware - a realidade material da terra - está a contrair-se e a implodir sobre si mesma porque as nossas tecnologias reduzem constantemente os intervalos espaço-temporais entre operações. Entretanto, o nosso software, a nossa realidade psicológica e tecnológica, está continuamente a expandir-se. O acesso aos reinos do infinito - estruturas de informação atómicas e subatómicas, planetárias e galácticas - está também a expandir o alcance da nossa 'cultura em profundidade' que não cessa de aumentar (Kerckhove, 1997, p. 192).

Ainda que a tendência seja a de normalizar tudo pela lógica computacional é preciso, contudo, considerar que os computadores servem para fazer design tanto quanto os micro-ondas servem para cozinhar (Glaser, tradução livre): a verdadeira dimensão do design centra-se nas próprias pessoas, as quais podem ser entendidas como sinónimos de design (Jacobs, tradução livre). No entanto, verifica-se uma evolução destas duas dimensões para uma terceira realidade. A partir do momento que "evoluímos de uma idade



	SYNTAX FORM	SEMANTICS CONTENT	PRAGMATICS CONTEXT
ROLE	DESIGNER PRODUCER	AUTHOR CONSUMER	EDITOR PROSUMER
PHILOSOPHY	STRUCTURALISM	POST-STRUCTURALISM	PRAGMATISM
CULTURE	POPULAR IDOMIC	VERNAULAR DIOMATIC	QUOTIDIAN PROSAC
LOGIC	AESTHETIC FORMAL	CULTURAL SYMBOLIC	SOCIAL PROGRAMMATIC
PROCESS	LINEAR ITERATIVE INFINITE FORMS	DISENETIC WRITABLE INTERPRETATIONS	NETWORK GENERATIVE CONTINGENT SOLUTIONS

17.

Andrew Blauvelt, 2010.

Diagrama representativo das três fases do movimento moderno que definem o design relacional.

de hardware (1965-75) para uma idade de software (1975-85), para uma idade humana” (Mitchell, 1989, p. 209, tradução livre), isto representa uma necessidade de se respeitarem os requisitos individuais do consumidor. A mudança do foco projectual das máquinas e dos objectos para os processos e para as pessoas denominou-se de idade humana (Mitchell, 1989, tradução livre) sendo esta expressão usada para descrever a importância crescente que as necessidades individuais das pessoas têm vindo a assumir sobre as inovações tecnológicas, bem como na determinação do curso do processo no planeamento do objecto. Neste sentido, o paradigma projectual transforma-se, passando os simples produtos a ser agora entendidos como serviços dinâmicos mais complexos (Burdek, 2005).

Um ponto de vista alternativo, que deve ser encontrado nos recentes desenvolvimentos de design, assim como na arte e na ciência deste século, é o pensamento processual. Pretende-se ver o processo não como um meio mas como um fim, um propósito em si mesmo (Jones, 1989, p. 220, tradução livre).

Nesta fase, a pele exterior parece destacar-se de vez do volume interior sendo que a supremacia do esqueleto dá lugar à supremacia da pele (Lupton, 2002, tradução livre). Nesta nova metrópole, o design não é um gerador de objectos identitários locais, puros e simples (metrópole híbrida), nem um velho transformador do mundo em standards industriais (metrópole homogénea), nem o violento produtor de conflitos sociais e funcionais (metrópole mecânica) (Branzi, 1990, tradução livre). O actual pluralismo pode provar ser muito mais fecundo que os precedentes, aparentemente sólidos e ordenados (Pasca, 1993), podendo o design assumir dois caminhos: quer seja tornar-se na “nova normalidade”, quer seja tornar-se o produtor de “qualidades profundas”, éticas, poéticas e antropológicas (Branzi, 1990, tradução livre). A realidade converte-se num possível cenário de interesses deixando de haver uma cultura unificada e estruturada para passar a haver um conjunto diversificado de cultos. O resultado parece ser uma excentricidade que conduz a uma nova conformidade: “o pluralismo como instituição” (Foster, *Contra el Pluralismo*, 1995, p. 82, tradução livre).

A partir do momento que não há nenhum estilo, nenhuma modalidade dominante, nenhum planeamento crítico ou ortodoxo, então o pluralismo tende a assimilar toda a argumentação e todo um conjunto de possibilidades diferentes. A subjectividade parece ter-se convertido em norma e a actual liberdade é agora uma liberdade forçada, falsa e obrigatória: uma ingenuidade deliberada que se disfarça ou uma promiscuidade erradamente interpretada como prazer. Com a vanguarda convertida num mero agente da inovação formalista, o mundo da arte garante então uma linha uniforme de produtos obsoletos (Foster, *Contra el Pluralismo*, 1995, tradução livre).

Há agora uma necessidade de ver cada vez menos a pele como um fim em si, fechada e estanque, acreditando-se mais e mais que esta fase permitirá

abrir novas possibilidades a fases de uso e experimentação subsequentes. A permanente evolução dos materiais e a nova forma de perceber o design permitem decidir quais as qualidades que devem ser conferidas à camada mais exterior: a pele (a superfície do objecto que tem tendência para se tornar uma espécie de ecrã onde se podem projectar sinais e qualidades totalmente retiradas de uma bagagem de referências culturais). Assim como a pele, o design actua na intercepção do corpo com o produto, acabando por funcionar como “ (...) a superfície onde os corpos e os produtos se unem” (Lupton, 2002, p. 33, tradução livre). Esta é capaz de mediar diferentes conflitos e choques, opostos contrastes e desiguais confrontações, recebendo, por um lado, determinados estímulos e respondendo, por outra, de uma forma reflexa.

A idade em que os urbanistas desenvolvem planos da cidade, os arquitectos desenham casas e os designers industriais inventam cadeiras chegou ao fim à uns anos atrás. Agora, o mundo que nos rodeia é composto por um plâncton massivo de tecnologias, estruturas, serviços, informação e linguagem - é um mundo denso, (...) um aquário poluído (...) (Branzi, 1990, p. 2, tradução livre).

Andrea Branzi acredita que a nova solução social passa por definir e dissecar a problemática da ecologia, entendida como um “estudo das relações entre os organismos e o seu ambiente” (Hensel & Menges, 2008, p. 15, tradução livre). Falar em ecologia de um mundo artificial implica falar da procura de uma possibilidade de detectar novos mecanismos e novos horizontes com significado para a actividade do design. Facilmente se percebe a enorme emigração da população trabalhadora das fábricas para uma indústria virada agora mais para os serviços (Branzi, 1990, tradução livre): a ecologia das relações humanas torna-se cada vez mais importante na cultura projectual do design.

A velha ergonomia, inteiramente dedicada à resolução de problemas dimensionais e proxémicos que trabalha para descrever espaços territoriais que pertencem a um indivíduo, tem de crescer numa nova era de pesquisa, dedicada à definição de modos e formas de um comportamento científico que vai permitir que nós lidemos com o futuro metropolitano, sem o risco de colapso devido a um excesso incontrolado de contactos humanos (Branzi, 1990, p. 23, tradução livre).

A pele da sociedade desprende-se da sua dimensão axiomática, rígida, monodireccional, estável e repetitiva, típica de uma “modernidade sólida”, assumindo-se a partir de agora como uma “modernidade líquida” de dimensão efémera, flexível, pluridimensional e volúvel (Bauman, Modernidade Líquida, 2003, tradução livre). Zygmunt Bauman considera que os sólidos conservam a sua forma e persistem no tempo, enquanto os líquidos são amorfos transformando-se e metamorfoseando-se constantemente. Uma das características desta nova modernidade é o individualismo que marca as nossas relações e as torna precárias, transitórias e voláteis, representando

simultaneamente troca e transitoriedade. Aquilo que dantes era entendido para durar é agora percebido como algo que deve fluir. O que importa é usar o design para criar, não objectos mas artefactos ou dispositivos que falem a um diferente código de valores não agressivo e que respeitem o homem e a sua delicada natureza.

A partir do momento que é possível interagir directamente com um produto e revê-lo através de simples modificações ou alterações, este torna-se mais pessoal e precioso (Bramston, 2009, p. 52, tradução livre).

Certamente havia de chegar um momento em que o formalismo seria esgotado, pelo que só uma nova injeção de contexto na equação forma-conteúdo poderia destruir (ou reconstruir) esta realidade de forma a abrir novos caminhos para a inovação (Blauvelt, 2008, tradução livre). A partir de agora, é necessário explorar uma nova dimensão que tem em conta os efeitos no utilizador, os seus constrangimentos pragmáticos e programáticos, o seu impacto retórico e ainda a sua habilidade para facilitar interacções sociais. Intimamente relacionado com as tecnologias digitais e inspirado pelas suas metáforas (rede social, colaboração open source, interactividade) mas não limitado ao mundo dos zeros e uns, a nova pele procura novas práticas de design relacional que incluem elementos performativos, pragmáticos, programáticos, orientadores de processo, sem fim aparente, experimentais e participativos. Esta nova pele rompe com os efeitos do design, estendendo-se para além do objecto de design e da sua conotação simbólico-cultural (Blauvelt, 2008, tradução livre).

Em termos linguísticos, verifica-se uma evolução da forma para o conteúdo e posteriormente para o contexto e sob o ponto de vista da semiótica, uma evolução da sintaxe para a semântica e para a pragmática. Esta expansão das ideias evoluiu da lógica formal do objecto de design, para a lógica cultural ou simbólica dos significados que essas formas evocavam, e finalmente para a lógica programática de ambas onde a produção de design e os lugares de consumo se assumem como a nova realidade (Blauvelt, 2008, tradução livre).

Verifica-se portanto um equilíbrio entre produção em massa e produtos manufacturados, entre planeamento e anarquia, entre standardização e diversidade, sendo que esta nova existência aceita a realidade como ela é - estabelecendo uma relação de cumplicidade com a cultura dominante.

O futuro do design poderá basear-se na criação de soluções que possam ser eficientemente adaptadas para responder às exigências individualistas onde, como reacção "à pressão do tempo que corre", cada vez mais os designers vão "enveredando por práticas disruptivas e idiossincráticas" (Maier-Aichen, 2009). O mundo desdobra-se e multiplica-se numa infinidade de realidades, definidas somente pelas pessoas, vontades e iniciativas que lhes estão por trás. Assim, e também associado ao desenvolvimento de novos

materiais e novas tecnologias, aquilo que é sólido deve liquidificar-se ou suavizar-se de algum modo, permeando uma rápida e fácil manipulação: a pele da cultura material perde assim a sua dimensão totalizadora e absoluta diluindo-se segundo princípios menos definidos e menos permanentes.

Ainda que o espaço interior pareça ter centrado a sua atenção em materiais duros e sólidos como o vidro, o betão, a pedra ou a madeira, é contudo uma tendência que parece começar agora a inverter-se. O projecto "clouds", procura ampliar e expandir a realidade a um sem fim de possibilidades, definidas somente de acordo com a vontade ou a necessidade do utilizador. A ideia deste projecto surgiu da necessidade de criar algo que fosse assumidamente acessível a todos numa perspectiva de utilização e experiência, podendo corresponder de uma forma flexível a uma ampla diversidade de utilizações e ser interpretado e decifrado de diferentes maneiras. A mais-valia deste projecto parece ser a dimensão eminentemente adaptável que o projecto assume, podendo facilmente ajustar-se a qualquer tipo de habitação ou espaço, com maior ou menor complexidade, correspondendo sempre com o gosto individual de quem o constrói e o usa (paradigma da nova pele).

A dimensão flexível, multifuncional e evolutiva do projecto, para além de permitir um uso ampliado das suas funcionalidades, procura também equiparar-se com uma dimensão humana: as necessidades das pessoas alteram-se ao longo dos tempos, pelo que também os objectos e os espaços que as acolhem deveriam sofrer do mesmo critério evolutivo.

O que este projecto tem então de interessante é a maneira como procura resolver a problemática da sociedade regida por uma lógica poli cêntrica, não entendendo o design como um caminho monodireccional, mas antes como um conjunto amplo de perspectivas e panoramas diferentes. Este projecto oferece-se como algo mais que a simples resolução de problemas meramente ergonómicos ou funcionais, criando-se uma reciprocidade entre Homem e mundo artificial capaz de produzir diferentes emoções, narrativas e qualidades profundas. Esta relação permite perceber a transferência de determinados princípios industriais para algo que deve cada vez mais ser entendido como um serviço, como uma possibilidade, como uma experiência.

Os irmãos Bouroullec parecem ter compreendido esta transitoriedade na identidade dos objectos, esta força motriz do nosso tempo. Este interior e exterior, este privado e este público, a fronteira que se dilui ou cuja mancha territorial, a pouco e pouco, passa à condição de trajectória. Compreendem, por outro lado, que a sociedade está irreduzivelmente rendida à informação, à comunicação, à realidade virtual (mesmo que seja alicerçada num vazio de conteúdos ou, por vezes, baseada numa informação mortífera que se faz circular) (Carbone, 2008).



18.

Kvadrat Clouds, Ronan & Erwan Bouroullec 2010.

A partir do momento que "(...) vivemos no interior de um conjunto de relações que definem colocações irreduzíveis umas às outras" (Foucault, *Espaços Outros*, 2005), facilmente se percebe a necessidade em fazer evoluir o paradigma social e projectual vigente. Partindo do princípio que um designer projecta para responder a determinadas necessidades reais e consistentes, funcionais e emotivas, pragmáticas e individuais, então a fronteira entre "*guts designer*" e "*skin designer*" (Bonsiepe, *Design do Material ao Digital*, 1997) parece aqui esbater-se, apresentando-se cada vez mais soluções híbridas que impossibilitam a separação da estrutura da pele de um determinado produto.

04

A PELE

ESPUMOSA

**DESIGN EPIDÉRMICO:
DO USO À EXPERIÊNCIA**
UMA PERSPECTIVA
DE DESIGN EXPERIENCIAL

O paradigma social e cultural da realidade contemporânea tem vindo a sofrer alterações procurando a todo o momento responder às necessidades das pessoas enquanto seres individuais e enquanto seres inseridos numa sociedade, sofrendo por isso alterações e deformações constantes com vista a uma permanente actualização. O paradigma social vigente parece ter perdido a sua rigidez axiomática, adquirindo hoje uma dimensão mais livre e fluida, procurando-se respeitar a individualidade e a diferença inerente ao indivíduo. A partir do momento que todos os lugares, todos os produtos, todos os sinais existem por serem diferentes ou alternativa a um contexto (Branzi, 1990, tradução livre), a dimensão eterna, rígida e implacável perde assim a sua força em prol de características flexíveis, plurais e multidimensionais.

Se por um lado, existiram fases de design que deram demasiada importância a questões eminentemente interiores, funcionais, estruturais ou mecânicas (sendo a pele um mero invólucro), outras existiram que sobrevalorizavam a pele, enquanto elemento passível de ser alterado, enquanto entidade responsável pela criação de uma falsa aparência ou algum tipo de signo imagético. Contudo, hoje parece haver um compromisso entre a necessidade de haver algum tipo de fundações sólidas e estáveis mas que ao mesmo tempo que sofram de uma flexibilidade e de uma possibilidade individual em alcançar um novo virtuosismo social. Os designers em particular e os projectistas em geral continuam a criar realidades diversas que não se apresentam como sistemas totalizadores fechados, mas antes possibilitem diferentes interpretações e possibilidades exploratórias de novas realidades. A função da pele evoluiu de uma perspectiva meramente operativa (a forma pela função) para uma outra emotiva (de admiração), assumindo agora uma função convidativa (de partilha e troca de informação).

Peter Sloterdijk fala da necessidade de se viver uma "antropologia cinética", de um saber à luz do qual se tornaria evidente que "a vida humana é fundada sobre uma mobilidade profunda, totalmente autónoma e incomparável" (Sloterdijk, *Essai D'intoxication Voluntaire*, 1999, p. 187, tradução livre). Torna-se, portanto, extremamente difícil perceber o que define hoje a

sociedade ou o que une os indivíduos dessa sociedade. Ainda assim, Sloterdijk tem procurado responder a essa pergunta sugerindo uma nova definição de sociedade, onde aborda a relação umbilical do Homem com o seu ambiente, definindo então a sociedade como o espaço inter-relacional do mundo contemporâneo (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, tradução livre).

DEFINIÇÃO DO CONCEITO DE “ESPUMAS”

A realidade social perdeu a sua dimensão unilateral e centralizadora sendo que a vida se desenvolve agora tendo por base uma multiplicidade de centros e focos diferentes, complexas e frágeis inter-relações sem nenhum centro aparente e em constante mobilidade, que definem a realidade como uma “modernidade espumante” (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, tradução livre). A sociedade deixa de ter núcleo ou casca, deixa de definir ou ser definida, de limitar ou forçar qualquer tipo de atitude, passando ainda assim a ser tudo isso ao mesmo tempo (Molder, 1995).

Pequenas partículas aguardam, um destino, incerto, em que se acumularão e cumprirão, uns sobre os outros, esse reduto habitável e comunicável, num jogo de vazios e cheios. (...) A mudança a que se processa, de modo esquizofrénico, conduz-nos, invariavelmente, a hábitos, valores e períodos instáveis e o gosto formar-se-á a partir destas culturas volantes, inconstantes e fragmentadas. Perdendo-se o seu centro e o das pessoas, a pouco e pouco (Carbone, 2008).

A cidade que antes dispunha o mundo num círculo à sua volta moveu-se do centro, perdendo com isto a sua força, e transformou-se numa localização, num simples espaço dentro de uma complexa rede de fluxos e raios. A forma como habitamos o mundo está também em fluxo - estilos de vida, padrões de trabalho e questões ecológicas estão a alterar profundamente a forma como vivemos a realidade. Assim, a cidade passou a ser simplesmente um qualquer lugar sendo que este pode ser definido como

uma porção de ar cercada e acondicionada, um local de atmosfera transmitida e actualizada, um nó de relações de acolhimento, uma cruz numa rede fluida de informação, (...) um espaço para auto-relações, um campo base para expedições em torno do ambiente de trabalho e das experiências (Sloterdijk, 2006, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, p. 383, tradução livre).

A metrópole passou a ser um lugar de libertação, de movimento, de transição, de relação, fazendo com que determinados princípios fossem subvertidos e perdessem a sua força. A partir do momento que o ser humano é “(...) um ser que habita, quando experimenta que habitar significa poder-ser-aqui-e-em-qualquer-parte (...)” (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, p. 383, tradução livre), então este deixa de ser um habitante da cidade no sentido restrito, para passar a ser um

habitante de uma estrutura individual em constante mudança. Actualmente, o ser humano tem de acreditar que é somente “uma planta trasladada de sítio; e as plantas não habitam em nenhuma parte, enraízam-se” (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, p. 383, tradução livre). Se em tempos a realidade se definia por uma pele bastante objectiva, hoje esta possibilita diferentes opções e alternativas. No limite pode dizer-se que existem tantas cidades, tantos mundos, tantas realidades, quanto a singularidade das pessoas que as constituem. A partir do momento que qualquer grupo ou entidade social pode desenvolver e expandir as suas raízes por uma multiplicidade de sítios diferentes, como pode um sujeito identificar-se com a intrínseca rede social que o rodeia?

Para explicar este fenómeno, recorreu-se a uma metáfora de espumas para definir o carácter multi-focal da vida moderna. Esta metáfora permite dar conta dos constantes círculos de expansão e movimento das múltiplas esferas e células de isolamento, onde os sujeitos se movimentam e se aglomeram até formar espumas evanescentes, nas quais se estabelecem inter-relações complexas (Rocca, 2008, tradução livre).

Uma espuma funciona como um agregado de células múltiplas, frágeis, desiguais, isoladas, permeáveis. A fragilidade, a ausência de centro e constante mobilidade são as características desta nova estrutura que mantém uma estabilidade líquida - divisa pós-moderna que reflecte a íntima conformação com a espuma (Poynor, 2003, tradução livre). A partir do momento que a sociedade deixa de ter um só foco para passar a adquirir uma pluralidade focal, a interpretação do individualismo moderno vai então mais além das descrições existentes. Ainda que na maioria das vezes estas bolhas funcionem como sistemas independentes e por isso nada tenham a ver umas com as outras, toda a espuma é formada por um conjunto destas pequenas bolhas, em que cada uma delas representa a esfera primária do Homem. “Somos umas bolhas, esferas, incubadoras, estufas onde o Homem se constrói, se protege e se transforma. Viver é criar esferas” (Rocca, 2008, tradução livre).

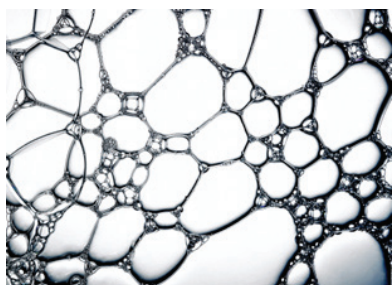
Este conjunto de bolhas varia de forma e de tamanho, constituindo cada uma das células um contexto, um mundo que engloba os indivíduos, os casais, as associações de toda a ordem, os grupos, os consumidores. No entanto, é a constatação de que o ser humano nunca está sozinho, estabelecendo sempre relações com os outros, o espaço inter-relacional do mundo contemporâneo, a coexistência de seres humanos com seres humanos, um espaço de entre mundos onde não existe nem um estrangulamento ambiental nem uma permanente abertura ao exterior mas antes uma situação tensiva entre dois mundos e aberturas, que importa para a definição do novo paradigma cultural - as espumas e por consequência, a nova pele. É precisamente a soma das diferentes partes, que cria uma pele absolutamente mutável e

transcendente que rege o comportamento humano enquanto algo ao mesmo tempo individual e especial.

A partir do momento que “tudo, em princípio, contém e está contido numa complexa intercepção de bolhas” (Rocca, 2008, tradução livre), então facilmente se percebe a singularidade e a importância de determinados valores comportamentais que cada indivíduo possa ter, havendo uma clara influência e dependência nos seus comportamentos.

Se inicialmente a pele se confundia facilmente com o esqueleto que lhe estava por trás (algo que ambicionava a perenidade e a funcionalidade máxima), posteriormente desprende-se da sua estrutura assumindo uma dimensão mais flexível (enfatizando a performatividade como valor máximo), evoluindo por fim para uma total automação inter-relacional (a nova pele espumosa). Assim, se houve alturas em que o esqueleto parece ter evoluído para uma pele, sugere-se agora estar a evoluir para uma dimensão mais espumosa, fazendo com que determinados valores como a forma, a função ou a retórica percam a sua força, assumindo as possíveis relações inter-humanas um lugar de merecido destaque e importância. Assim, se a ‘velha’ pele parece evoluir para uma nova espuma, o ‘velho’ uso parece agora evoluir para uma nova experiência, eminentemente necessária e responsável pela criação e exploração da nova realidade.

As constantes dinâmicas das pessoas e ideias que caracterizam uma aprendizagem dinâmica organizacional, e a qualidade das interações com outras pessoas, comunidades e consumidores, são mais importantes que os armazéns onde nos encontramos, as cadeiras que nos sentamos, os teclados que usamos para comunicar. (...) A inovação é um processo social que implica interações complexas entre os indivíduos, comunidades práticas e consumidores (Thackara, 2006, p. 97, tradução livre).



19.

Imagem de uma espuma que retrata a interdependência que cada bolha deposita sobre outra.

O que importa perceber é a co-presença de corpos no tempo e a partilha de significado emergente enquanto nós interagimos uns com os outros em actividades com diversos significados (Thackara, 2006, tradução livre). Este mundo salienta o isolamento interligado e a irregularidade da estrutura total de uma forma livre e dinâmica. Assim, a interpretação que se pretende fazer das espumas resulta numa estrutura líquida e maleável, em vez de algo sólido, estático e permanente.

Terra unida com ar produz uma espuma estável e seca, como pedra de lava ou vidro com bolhas. Por outro lado, a água unida com ar produz uma espuma fluida, húmida, efémera, como as ondas do mar e as que surgem das cubas de fermentação. Esta união a curto prazo de gases e líquidos constitui o modelo conceptual de espuma (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, p. 27, tradução livre).

As espumas são então processos caóticos de transição de alguma coisa em outra coisa, em que “quase nada se converte em quase nada.” (Sloterdijk,

Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, p. 43, tradução livre). A máxima força do conceito espuma parece surgir do facto de que um fenómeno, um experimento nada provam por si só sendo apenas elos de “uma cadeia que só valem na sua conexão (...)” (citado em Molder, 1995, p. 283). Um claro exemplo desta conexão constante são as redes sociais, como o Facebook ou o Twitter, que hoje proliferam no mundo virtual. O que estes novos meios trouxeram foi um novo sistema de partilha, de comunicação e de interacção, que se assume mais importante do que o produto em si. Estes produtos não podem ser vistos de um ponto de vista isolado e individual, tendo necessariamente de se ver como um todo. Cada pessoa é apenas um elo que se liga e se conecta a tantos outros formando no final uma corrente global que vive precisamente desta conexão.

É precisamente nesta metamorfose constante, que espuma deve ser confundida com sociedade: uma sociedade espumificada. A partir do momento que a vida deixa de funcionar em torno de um só centro passando a desenvolver-se multifocalmente, não pode existir um verdadeiro centro. Este perde-se pelas mensagens implícitas. A espuma social utiliza múltiplos mecanismos de expansão, que vão desde a construção de um habitáculo, ao cruzamento de uma rede personalizada de comunicações, à produção de uma cobertura do mundo definida pelos usuários e reage e interage com os movimentos das bolhas individuais, criando assim uma membrana, uma pele, uma bolha, que se assume como autónoma e significativa na caracterização da realidade.

Como tudo na natureza, mas em particular as forças e os elementos mais universais, está numa eterna acção e reacção, pode dizer-se que todo o fenómeno está em ligação com inumeráveis outros, como dizemos de um ponto luminoso, flutuando livremente, que envia os seus raios em todas as direcções (Molder, 1995, p. 283).

Viver segundo o princípio de espuma resulta num questionamento da própria sociedade, pois implica a visão, exterior à própria bolha, de uma totalidade estruturada, organizada e inteligível e resulta numa necessidade de perceber e integrar o movimento fluxo e fluído que a realidade impõe. Manuel Castells descreve o mundo moderno como um espaço de fluxos, podendo facilmente verificar-se um movimento fluxo de pessoas, de capital, de informação, de tecnologia, de imagens, de sons e de símbolos. Os fluxos não devem ser só um elemento de organização social, sendo que também são a expressão dos processos que dominam a nossa vida económica, social e simbólica (Castells, 2000, tradução livre). “Tornar-se fluxo significa (...) estabelecer estratégias para a distribuição de indivíduos, bens ou informação” (Morales, 1998, p. 10, tradução livre), significa uma procura constante de uma actualização, uma busca incessante e permanente de algo que evolui, uma pesquisa que se assume eterna e ao mesmo tempo efémera. Para isso, deve-se considerar também o funcionamento das coisas, em vez de simplesmente se focar naquilo que as coisas parecem, e ainda estabelecer uma mudança fundamental



20.

Imagem que retrata a realidade da rede social Facebook que existe 'simplesmente' como uma plataforma de partilha e contacto.

no relacionamento entre as pessoas que fazem as coisas e as pessoas que as usam (Thackara, 2006, tradução livre). Neste sentido, o design assume uma particular importância, pois funciona como mediador, como interface, como intermediário entre um e outro estado.

ESTUDO MORFOLÓGICO: A PELE EM METAMORFOSE

Tocar é esse acto exacto em que o corpo encontra o mundo, em que o corpo, assumindo a sua própria finitude, o seu bordo, a sua pele, a usa como superfície de captação de sensações, de ligação ao espaço envolvente: contacto é esse tacto que integra o sujeito no mundo (Babo, 2004, p. 27).

Inicia-se aqui um processo morfogenético, onde se procura estudar e perceber o relacionamento das formas com o sujeito que as usa, resultando isto em processos e formas naturalmente individuais. Assim, só fará sentido falar num design de transformação ou num design de metamorfose (Silva P. C., 1998), sendo este o único que de algum modo consegue acompanhar as necessárias evoluções morfológicas constantes. Esta constante transformação pode facilmente associar-se ao termo morfogénese que deriva do latim começo da forma e que consiste num conjunto de leis que precedem a produção da forma dos órgãos e dos seres durante a evolução, preocupando-se antes com “o processo que controla a distribuição espacial organizada de células que aparecem durante o desenvolvimento embrionário de um organismo, produzindo as características formais dos tecidos, órgãos e acima de tudo a anatomia do corpo” (Hensel & Menges, 2008, p. 20, tradução livre). Peter Sloterdijk refere que o problema fundamental não está contido no tempo nem no espaço, sendo que a vida é uma questão de forma que se altera e se actualiza, se transforma e modifica constantemente, assumindo-se sempre como algo efémero. A partir do momento que o “formato é a mensagem”, que “um pedaço de real é o real” (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, p. 461, tradução livre), então facilmente se percebe a extrema importância que a relação sujeito/ objecto passa agora assumir.

Isto quer dizer que as questões da forma terão de ser formuladas como questões de transformação e de permanência, de fragmentação e de plenitude, de passagem e acabamento. As questões de forma terão invariavelmente de ser associadas à nova pele espumosa que se rege segundo os mesmos princípios flexíveis. A este respeito, Goethe diria que a concepção da forma, enquanto matriz da ideia, é um resultado da experiência, sendo esta entendida como o resultado, como o conceito da soma das experiências. A metamorfose goethiana apresenta-se como um conjunto de formas transitórias, intermédias, em que a passagem, a mudança e a transição significa e configura ao mesmo tempo uma forma. Os objectos da morfologia goethiana são invariavelmente

as formas enquanto passagens, sendo que o seu projecto se anuncia para um tempo vindouro, enquanto configuração dos movimentos recíprocos das faculdades umas para as outras (citado em Molder, 1995).

Ainda que o termo morfogénese seja normalmente associado à formação de entidades biológicas vivas, não significa que não possa haver uma aproximação morfogenética associada ao design, também esta uma disciplina eminentemente viva. Contudo, uma forma não pode ser então entendida somente como uma forma. É antes uma compreensão de determinados requerimentos, com intrínsecas responsabilidades emotivas e funcionais (Bramston, 2009, tradução livre) considerando-se sempre que “ (...) o existente (a realidade), existe não como consistência mas como acontecimento” (Sloterdijk, Esferas III - Espumas - Esferologia Plural, 2006, p. 167, tradução livre) sendo este acontecimento que permeia a criação de novas realidades. “Sendo embora a cultura um acontecimento, temos de reconhecer que entre ‘acontecimento’ e ‘cultura’ há uma contradição radical. A cultura é o modo actual de controlar o acontecimento” (Miranda, 2002, p. 68) e portanto de o escolher ou de o recusar.

No entanto, como se define esta forma? Na tradição filosófica materialista inaugurada por Epicuro e Lucrecio, os átomos caem paralelos no vácuo, ligeiramente em diagonal. Se um desses átomos se desvia do seu percurso, provoca um encontro com outro átomo e de encontro em encontro, surge uma série de choques que dão origem ao nascimento do mundo (Bourriaud, 2006). As formas nascem portanto do desvio e do encontro aleatório entre dois elementos até então paralelos. Toda a forma é uma pele que observa o sujeito, convidando-o a dialogar com ela, sendo portanto uma dinâmica que se inscreve à vez, ou quem sabe a cada vez, no tempo e no espaço (Bourriaud, 2006). É precisamente na pele (do objecto e do sujeito) que este diálogo recíproco se verifica.

Como Louis Sullivan enunciou, todas as coisas na natureza têm uma configuração exterior, uma forma, que nos diz o que são, que as distingue de nós e umas das outras (citado em Burdek, 2005). No entanto, esta forma pode, ou deve, ser entendida como uma fotografia, como uma representação estática de um movimento ou de gesto passageiro; como uma captação da fugacidade da realidade onde um micro segundo se eternaliza e se perpetua. A essência da fotografia pressupõe um constante “isto foi” (Barthes, A Câmara Clara, 2008), acabando por ser uma constante representação passada e vivida da realidade, que termina assim que começa. Assim, “a forma é apenas uma fotografia de uma transição”, isto é, a representação de um “estado” (Bergson, 1941) que transita entre um antes e um depois.

Neste sentido, a verdade não pode ser algo que se descobre passivamente, sendo antes algo que se encontra de forma activa e dinâmica. As possíveis formas materiais que se podem obter, estão intimamente relacionadas com a capacidade de se explorar a dinâmica sujeito/ objecto. É precisamente a pele que faz a ligação entre o contexto material e o contexto individual. “O homem tacteia o mundo, só pode tactear se quiser conhecer, mais rigorosamente, não pode deixar de tactear se quiser conhecer, e essa experiência é insubstituível” (Molder, 1995, p. 361).

Importa no entanto questionar o seguinte: se tantos seres agem uns através dos outros, quando é que se poderia chegar finalmente à decisão de saber qual o que domina e qual o que serve, o que é que determina antecipadamente e o que é que se segue necessariamente? A resposta parece não incidir na categoria da causalidade mas na categoria da acção recíproca, do interface, da exacta mediação que constitui o núcleo central de um modo de representação dinâmico (Molder, 1995). Resumidamente a resposta parece incidir na capacidade da pele mediar os conflitos materiais entre o sujeito e o objecto.

Devemos ver a forma como história interna da sua própria transformação, a história da série das variações e da repetição transfigurada de alguns motivos, formas que se geram umas às outras, série ordenada de acordo com um modelo primitivo. Tal passagem de uma forma, ou melhor, de um momento a outro de uma forma, é percebida pelo acto de imaginação (Molder, 1995, p. 188).

A pele da sociedade deve hoje ser encarada como um elemento vivo, que proporciona uma evolução dinâmica, performativa e contextual, opondo-se a uma postura estática e imóvel de outrora. O projecto actual só pode começar realmente com “a habitação do projecto no contexto” (Hensel & Menges, 2008, p. 18), não fazendo sentido analisar uma determinada realidade sem antes perceber a sua possível inserção num aqui, num agora.

O movimento moderno também transformou as maneiras como experienciamos o ‘aqui’ e o ‘agora’, o ‘lá’ e o ‘depois’. (...) A única opção viável de design, (...) é projectar longe das necessidades para mover e acelerar as novas relações espaço-temporais: da distância à duração, do rápido ao mais perto (Thackara, 2006, p. 51, tradução livre).

Facilmente se compreende que a transformação constante a que qualquer forma está sempre sujeita, se metamorfoseia imediatamente através de mecanismos apropriativos numa nova forma, numa nova realidade (Johann W. Goethe citado em Hensel & Menges, 2008, tradução livre).

O que é então a realidade se não um conjunto de transformações e interpretações meramente formais que as formas vão buscar às próprias formas? O que é a realidade material se não a procura constante de uma dimensão transitória, formal, que pressupõe algum tipo de acção? Poderá o design ser entendido como uma tentativa de congelar algo que se encontra per-

manentemente em fluxo? Poderá o design ser a fotografia tridimensional que apenas congela comportamentos em superfícies?

Assim, o design deve ser visto como uma disciplina que responde temporariamente com determinados princípios, como algo que corresponde positivamente com as expectativas momentâneas de um determinado aqui e agora, como algo que serve de base para que determinado acontecimento tenha possibilidade de existir. O design deve ser visto como uma pele em constante metamorfose que deve, sobretudo, ser pensada no interior das relações entre o mesmo e o outro, entre ser e devir. A progressão mostra tanto a espacialidade própria da metamorfose, como a intensificação inerente ao processo temporal, multiplicando esta metamorfose até ao infinito. Isto vem comprovar a teoria de Goethe que considerava que a forma só poderia ser concebida enquanto um fenómeno de transformação (citado em Molder, 1995).

A morfologia parte de uma captação da forma, não apenas como figura desenhada no espaço, mas como dinâmica que se revela numa história, na passagem de uma manifestação a outra, história que não se constitui como uma sequencia indiferenciada, mas que tende a alcançar um clímax de perfeição (Molder, 1995, p. 248).

A PELE COMO FENÓMENO DE INTERPRETAÇÃO

A valorização do indivíduo associa-se facilmente à existência recorrente de uma “obra aberta” (Eco, *A Obra Aberta*, 1989), sem fim aparente, onde a execução da própria obra se confunde facilmente com a leitura que se faz dessa mesma obra. Nesta obra aberta, a forma define-se com a maturidade do espectador, pelo que se fosse demasiado definida, concluída ou restringida, qualquer manifestação a deixaria indiferente. Na *Obra Aberta*, não só o autor como o espectador e o contexto participam activamente na interpretação da obra. Também o observador passa a ser considerado como o próprio centro, desencadeando-se a acção também em torno dele (Miranda, 2002). Se a forma é concebida como algo em movimento, como o que está em vias de ser, então é entendida como uma doutrina da transformação (Molder, 1995) sujeita, constantemente a uma interpretação. Só há então uma opção possível para a compreensão e determinação formal da realidade material: atribuir um novo sentido de efemeridade às próprias formas (Molder, 1995, p. 272).

Segundo Donald Schon, o design está a assumir cada vez mais um lugar “para além dos estados estáveis” (Thackara, 2006, p. 106). A partir do momento que se pretende que o designer projecte algo para o enriquecimento da experiência humana, algo centrado e baseado na experiência, torna-se

necessário que este consiga discernir de algum modo o projecto da forma como a realidade é verdadeiramente percebida. É preciso que o designer consiga produzir para os outros mas também para si, também ele um utilizador final. O designer torna-se utilizador mas o inverso também parece ser uma nova realidade: o utilizador também se torna designer. Projectos *do it yourself*, o *hacking* criativo de algum design já existente, ou algum tipo de *crowdsourcing*, são apenas alguns exemplos que produzem soluções para problemas anteriores complexos ou demasiado caros de resolver das maneiras mais convencionais (Blauvelt, 2008, tradução livre).

Ainda que a função do autor passe por caracterizar os modos de existência e determinar o funcionamento de certos discursos dentro da sociedade, parece ser uma visão desactualizada na medida em que fecha, à partida, as possibilidades de interpretação dessa realidade. Entender a realidade não é propor uma forma genérica de representação, consistindo antes em abri-la a um número indeterminado de possíveis aplicações. Ainda que seja normal entender o autor como o criador genial de um trabalho no qual ele deposita um exaustivo mundo de significados, não significa que estes não possam ser subvertidos e alterados, percebidos e adaptados de uma forma individual constante. A função do autor enquanto responsável exclusivo pela produção de conteúdos vai desaparecer, de tal forma que a ficção e a pluralidade da realidade vão funcionar de uma outra forma absolutamente plural e constrangida (Barthes, *The Death of the Author*, 1967). Quem executa um projecto, perde então protagonismo para quem pode vir a experienciar esse mesmo projecto. A diferença parece incidir no facto do designer já não oferecer produtos fechados na sua funcionalidade operativa, propondo antes um dispositivo ou um sistema aberto a múltiplas interpretações e usos. O conceito de criador e consumidor são duas realidades que continuam a existir, sendo a responsabilidade da criação simplesmente partilhada pelos dois sujeitos. O importante é a possível experiência que resulta daquilo que o designer oferece e da forma como o consumidor a interpreta. Neste sentido,

(...) toda a gente deve poder participar no processo criativo. Os artistas já não produzem obras de arte para serem apreciadas ou julgadas; em vez disso, eles providenciam um sistema, um estímulo, que pode ser interpretado de diversas maneiras por cada pessoa que experiencia a obra, incluindo o autor (Mitchell, 1989, p. 213, tradução livre).

O mesmo se passa com os designers. Estes não devem ser entendidos como fornecedores de sistemas totalitários fechados e estruturados, nem como autores ou produtores de um qualquer sistema pós-estrutural. O designer deve agora ser entendido como um prosumidor (Toffler, 1980), sendo simultaneamente entendido ao mesmo tempo como produtor, utilizador e editor de uma mesma realidade.

As barreiras que separam o autor do utilizador, que diferenciam o criador do usufruidor, perdem a sua força criando um novo conceito ampliado de autoria e de co-autoria, havendo uma participação recíproca e dinâmica na criação da realidade. Neste sentido, o eu criador e o eu usufruidor acabam por se fundir, transformando-se a singular obra de arte em tantas obras quanto as suas actividades individuais o possam permitir. Assim se passa também no design onde se verifica hoje uma predominância do design open source, sujeito a alterações constantes, não terminando a disciplina projectual no próprio autor do projecto.

A partir do momento que “uma coisa é sempre permeável, acompanhada, coberta ou envolvida por outra”, e que “tantas coisas estão dependentes de tantas outras” (Johann W. V. Goethe citado em Hensel & Menges, 2008, p. 15, tradução livre), como é que é possível encontrar aquilo que governa e aquilo que serve, aquilo que lidera e aquilo que segue, aquilo que manda e aquilo que obedece? Como é que a forma, determinada e determinante, se relaciona com as suas características com o elemento envolvente (Johann W. V. citado em Hensel & Menges, 2008, tradução livre)?

Há uma força viral que se torna útil desenvolver: o conceito de acções apropriadas. Estas possibilitam a criação de um espaço real, de um espaço a saber e conhecer, de um espaço de mudança que possibilita a libertação da vida nas sociedades actuais. Em última instância, cabe ao indivíduo a decisão de se tornar espectador ou, pelo contrário, um criador da sua própria vida. Esta ideia passaria pela construção de situações e pela sua transformação numa qualidade passional superior, os quais resultariam em momentos efémeros - os únicos que ainda nos restam e que valem a pena serem trabalhados (Pinto J. M., 2005).

Reunimos trinta raios e chamamos-lhe roda. Mas é do espaço onde não há nada que a utilidade da roda depende. Giramos o barro para fazer um vaso; Mas é do espaço onde não há nada que a utilidade do vaso depende. Perfuramos portas e janelas para fazer uma casa; e são esses espaços onde não há nada que a utilidade da casa depende. Portanto, da mesma forma que nos aproveitamos daquilo que é, devemos reconhecer a utilidade do que não é (Ching, 1998).

Como já foi observado, estar no mundo é estar entre esferas, e por isso em espaços de relação, em climas ou atmosferas, cuja análise diz mais da vida humana que a consideração do indivíduo autónomo, ou das diversas posições que a ciência e a metafísica têm atribuído. Ainda que a metáfora das espumas recorde o carácter eminentemente frágil de cada unidade, a sua representação evoca a co-fragilidade e o co-isolamento das unidades empilhadas em compactas associações, fundamental para descrever o actual estado das coisas. O mundo, na sua realidade infinita, funciona hoje como um conjunto de “ (...) ‘sistema de sistemas’, em que cada sistema individual condiciona os outros e é condicionado por eles” (Calvino, 1990, p. 128).

A forma das coisas, vista apenas como um congelamento de determinados comportamentos efémeros, cobre-se então com uma pele passível de ser analisada de duas formas: uma primeira derivada de quem produz e uma outra derivada de quem consome. A pele dos objectos forma-se então a partir do cruzamento do que o produtor cria e do que o consumidor explora, sendo antes uma realidade combinada e um fenómeno de transformação constante. A pele dos objectos faz a transição da realidade produzida com a forma como foi percebida. Derivado de uma experiencia e de algo passageiro e vindouro, a forma é então uma compreensão de determinados requerimentos, com intrínsecas responsabilidades emotivas e funcionais (Bramston, 2009, tradução livre).

05

A DIMENSÃO

EFÉMERA,

PERFORMATIVA

E DE INTERFACE

DA PELE

Se por um lado é importante perceber a finalidade da pele como contentor e barreira, interface e monitor, máscara e superfície interessa, por outro, perceber a sua dimensão efémera, performativa e relacional. A necessidade de definir estes conceitos assume, por isso, uma importância vital para o desenrolar de todo o trabalho.

Vivemos hoje numa condição ininterruptamente em desenvolvimento, numa performance constante onde a procura de uma adaptabilidade se verifica ao nível de uma pele que procura mediar as sucessivas camadas da cultura contemporânea. A cidade procura comunicar com as ruas, que procuram comunicar com os edifícios, que procuram comunicar com o seu interior e com os seus objectos. As várias camadas associadas convertem-se numa pele independente, assumindo um papel narrativo que ambiciona comunicar com o contexto urbano.

Actualmente pagamos menos pelos produtos em si e mais pela performance ou pelo serviço desses objectos. Pagamos o movimento, o arrefecimento, a gravação, o acto de copiar (Thackara, 2006, tradução livre) e não o automóvel, o ar condicionado, um anotador de mensagens ou uma impressora. Esta evolução de um paradigma materialista para um outro de dimensão mais informacional permite alcançar uma dimensão de leveza e ligeireza, entendida como um dos atributos fundamentais para um bom transporte e associada a uma fácil arrumação num espaço mínimo aplicável aos princípios do design. Este facto conduz-nos para uma forma física do produto que pode ser, de certa forma, subvertida ou questionada permitindo uma evolução dinâmica constante. Há com isto uma necessidade de questionar o peso físico e relacional que a realidade material tem vindo a adquirir. Independentemente da escala, a tendência parece ser dotar a realidade de uma nova dimensão de mobilidade e transitoriedade.

A DIMENSÃO EFÉMERA

A partir do momento que a “pele da cultura” (Kerckhove, 1997) perdeu a sua dimensão estática, rígida e inflexível e passou a assumir um carácter muito mais flexível, transitório e mutante, esta passou a assumir uma dimensão eminentemente efémera.

Ainda que o conceito de efémero possa ser entendido como uma acção ou acontecimento de duração extremamente reduzida, como um fenómeno, uma presença ou fabricação breve, fugaz, instável, de curta duração e por isso sem consequências ou de pouca repercussão, não deve contudo ser reduzido a algo que passa e não deixa nem rasto, nem vestígio, nem memória (Ventosa, 2010).

Importa contudo levantar a seguinte questão: ainda que a efemeridade seja uma realidade incontornável da cultura material contemporânea, será que esta problemática se reflecte a um nível mais superficial e epidérmico ou, por outro lado, se apoia em estruturas mais ossificadas em busca de uma imortalidade perene?

O efémero remete para uma expressão de troca e movimento e para um modo de operar mais consonante com as características da sociedade em que vivemos, estando por isso o espaço e o tempo simultaneamente presentes como categorias abertas/múltiplas mas não redutoras (Morales I. S., 1998, tradução livre). A par da crescente valorização da imagem do corpo enquanto suporte e montra de um espectáculo modal constante, o efémero assume-se sob uma “nova modalidade do tempo na época da mundialização” (Glucksmann, 2003, p. 17, tradução livre). Vivemos hoje inseridos num nomadismo contemporâneo e numa ‘desmaterialização’ que se anuncia por aparências leves ambicionando uma adaptabilidade, flexibilidade e transitoriedade constantes (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre).

Segundo Margarida Ventosa, falar em efémero é o mesmo que falar em tempo, que é o mesmo que falar em “tempo de vida de um objecto ou de um espaço”, sendo que este “tempo de vida” é sempre sentido de forma diferente de pessoa para pessoa (Ventosa, 2010). Independentemente de se verificar uma repetição dos acontecimentos num espaço de tempo, estes podem assumir propriedades idênticas constantes não sendo, contudo, coincidentes. A medida do tempo (para além de estar sujeita a algum tipo de padrão objectivo como a rotação dos anos) revela-se elástica e subjectiva pelo que podemos dizer que os cálculos, as medidas e os números do tempo só encontrarão sentido atrás da delimitação do ponto de vista desde o qual se efectuem (Ventosa, 2010).

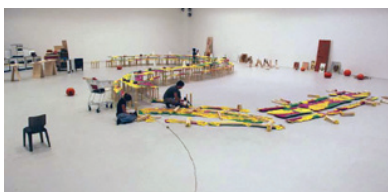
No centro das coisas, os homens e mulheres da velocidade não se movem. A sua velocidade é o acesso instantâneo que têm às coisas e à informação. (...) A diminuição do hiato entre acção e reacção está a criar uma espécie de continuidade entre planear e executar em tempo real (Kerckhove, 1997, p. 191).

Apesar de inseridos numa cultura de velocidade, na qual se procura viver uma vida rápida ao invés de uma boa vida, esta parece ser hoje uma tendência (Thackara, 2006, tradução livre) que assume um papel essencial no ciclo de vida dos produtos. A velocidade instantânea assume-se extremamente importante na reestruturação do espaço, onde a tradicional profundidade espacial dá lugar a uma profundidade temporal, fazendo com que da ordem do sucessivo se passe, repentinamente, para a ordem do simultâneo. A efemeridade da pele contemporânea parece justificar esta repentina simultaneidade.

A temporalidade desta cidade é cada vez mais o tempo sincrónico, o tempo instantâneo e, talvez cada vez menos, o tempo longo ou o tempo diacrónico, o tempo sequencial. (...) Cada vez mais habitamos a cidade da publicidade, a cidade do tempo rápido, a cidade do consumo. Penso que estamos a perder a outra dimensão do tempo, aquela a que chamo a dimensão diacrónica, no sentido que o tempo também se refere a uma sequência, a coisas que existem antes e depois, a coisas que mudam e se tornam outra realidade sem negarem a existência da memória (Byrne, 2002, p. 143).

A realidade contemporânea vive-se com mais intensidade quanto mais se acreditar que "(...) se qualquer coisa pode acontecer a qualquer altura, então devia acontecer agora" (Thackara, 2006, p. 36, tradução livre). A imediatez assume uma importância absoluta no tempo presente, tornando-o lugar privilegiado de transformação e mudança. É precisamente nesta metamorfose constante que se verifica que mudança e efémero se associem à nossa época: tudo é rápido, tudo é veloz, tudo é ofegante. "O efémero cria o movimento, e o movimento estimula o périplo das ideias" (Ribeiro, 2010, p. 120). Segundo Jorge Luís Borges é necessário considerar "que tudo o que acontece com alguém, acontece agora, precisamente agora. Séculos e séculos, e só no presente acontecem os factos; inúmeros homens no ar, na terra ou no mar, e tudo o que realmente sucede, sucede comigo" (citado em Calvino, 1990, p. 141). Ainda que a efemeridade e a inovação sistemática se destinem apenas a reproduzir uma diferenciação social, é exactamente a regra do efémero que rege e define a produção e o consumo de objectos (Lipovetsky, 1989).

O efémero é a arte do tempo, de tirar partido da ocasião para fazer emergir o sentido de temporalidade viva do urbano. Na arte efémera, a luz, a água, o vento, a noite, as pessoas, no seu fluxo quotidiano, compõe com a cidade um sentido cósmico que aparece frequentemente (...) no aqui e agora. (Caeiro, *Perspectivas Críticas*, 2010, p. 30)



21.

First Supper, Jerzey Seymour, 2008.

Este projecto retrata uma nova possibilidade no design: propõe-se um serviço, uma partilha de histórias, um convívio, uma troca de ideias, uma experiência que se torna mais importante que a materialidade física do objecto.

O que se pretende com a nova pele se não uma busca incessante de uma oportunidade ocasional que se molde constantemente a novas situações?

É preciso perceber que este presente social, este aqui e agora constantes, esta velocidade não estão necessariamente associadas à rapidez, podendo facilmente ser confundidas com o perto, nomeadamente no contexto das cidades e dos transportes. “Não se trata de ser rápido versus ser lento. É sobre estar Aqui, estar Agora, estar Rápido” (Thackara, 2006, p. 44, tradução livre). É precisamente este “estar rápido” que baliza a dimensão efémera e é precisamente a consciência desta dimensão efémera que define novas situações, novos contextos e novas relações onde a pele tem oportunidade de intervir. Assim, e segundo Peter Dunn, o designer assume-se “um *context provider*, mais do que um *object provider*” (citado em Caeiro, *Perspectivas Críticas*, 2010). A grande diferença entre o presente e o passado é que enquanto antigamente as fronteiras de desenhavam geograficamente, através do equipamento ou dos fusos horários, hoje dependem apenas das condições psicológicas (Kerckhove, 1997).

Veja-se o exemplo da obra “*First Supper*” de Jerzey Seymour, que se propõe oferecer uma mesa em forma de refeição ou uma refeição em forma de mesa. Em vez de um produto encerrado em si (conceito da pele meramente funcional), Seymour presenteia um contexto que pode (ou não) ser absorvido (novo paradigma da pele). Mais que uma mesa, este autor projecta uma experiência que a mesma pressupõe: uma refeição, um convívio, uma partilha de um lugar e de um espaço num aqui e agora. Acima de tudo projecta uma efemeridade na qual as pessoas têm oportunidade interpretar de forma individual.

Esta mutação de pensamento reflecte-se, naturalmente, numa transformação do paradigma projectual, desencadeando um conjunto de consequências no design. A partir de então, altera-se a concepção de design deixando este de ser um organizador de factos assumindo-se agora como gerador de ocorrências.

O efémero tem um interesse positivo precisamente quando entra em tensão criativa com ideias como as de oportunidade, situação, contexto, participação, visibilidade, comunicação ou intervenção. Aprendi com o tempo que o efémero é a categoria que me permite recuperar e actualizar, na praxis, aspectos das posições críticas que me parecem mais válidas na contemporaneidade (Caeiro, *Perspectivas Críticas*, 2010).

A possível e consciente integração do efémero no projecto (de design ou arquitectura) assume uma mais-valia que se apoia na experimentação, no risco, na imponderabilidade. Em suma, em algo que tende a transformar os projectos em dispositivos de percepção, valorização e promoção. O efémero transforma a pele do projecto num veículo mais apto a “interagir a complexidade e a contradição da cidade em tempo real” (Caeiro, *Perspectivas Críticas*,

2010, p. 29), permeando uma abertura ou disponibilidade imaginativas das possibilidades de intervenção urbana.

Victor Molina leva-nos a reflectir sobre o Príncipezinho de Saint-Exupéry, quando este questiona o significado do efémero enquanto ameaça de um desaparecimento próximo. Efémero é, então, algo que anuncia o seu próprio fim e renuncia o seu próprio presente, algo que produz não um ser que está no mundo mas um ser ou um produto que o abandona, algo que é simultaneamente instante e história, presença e ausência, que tem forma e se constrói por si mesmo (Molina, 1999, tradução livre). A obra efémera assume-se como fabricante de memórias e apoia-se num carácter eminentemente não linear do tempo, na distorção constante, no reenvio e troca de informação, em algo que actua sobre o que se dilui e que se ata ao que se desvanece (Morales J., 2001, tradução livre). Características que se aproximam da definição de pele contemporânea que aqui se pretende transmitir.

Cabendo a cada um encontrar uma estratégia de individualização, torna-se indiscutível que a pele efémera é uma modalidade de intervenção com enormes potencialidades críticas, expressivas, comunicacionais e até promocionais (Caeiro, Perspectivas Críticas, 2010). Com a desmultiplicação de gamas, versões, opções, cores e séries limitadas, a esfera das mercadorias entra na ordem da 'pessoalização' e generaliza o princípio da "diferenciação marginal" (Riesman, 1964, p. 77, tradução livre). Um princípio que se apoia numa base comum, passível de ser personalizada, individualizada e alterada, a que Andrea Branzi intitulou de "nova normalidade" (Branzi, 1990). "A passagem da produção em massa" alterou-se progressivamente para uma "personalização em massa" (LunarDesign, 2009, tradução livre), dotando-se a pele de uma nova transitoriedade e de uma nova e efémera capacidade de mudança.

Ainda que a dimensão personalizável pareça assumir um peso determinante na cultura contemporânea esta não é, contudo, um fenómeno recente. Veja-se o exemplo do Sari indiano, uma peça tradicional típica da cultura indiana e usada por grande parte das mulheres daquele país. Ainda que os padrões estampados nos tecidos possam ser diferentes, a sua estrutura base incide sempre sobre um mesmo formato: um tecido rectangular com aproximadamente 3,5/4 metros de comprimento e apenas 1 de largura. O que torna o sari interessante não é o produto em si mas a forma como este é apropriado e usado pelas pessoas nas diferentes regiões, tendo inclusive chegado a criar-se um código local associado à forma como este se dobra e veste. O sari apresenta-se como um único produto que vive pelas diferentes apropriações e individualizações que dele se podem fazer. À semelhança do sari indiano pode também referir-se o turbante africano ou o kimono japonês, que se propõem a responder com os mesmos princípios efémeros de apropriação (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre).



22.

Apesar de um traje antigo, o Sari indiano tem como princípio uma multiplicidade de interpretações: diferentes maneiras de o vestir reflectem códigos regionais distintos.



23.

Tape, Jerzey Seymor, 2005.

Esta necessidade de personalizar e individualizar algo com base numa estrutura mapeada geral parece assumir hoje uma especial continuidade e importância. Pegando em projectos que respondem com a mesma tipologia pode tomar-se por exemplo projectos como *naked body clothing collection* de Phillippe Starck, grande parte das colecções de Yohji Yamamoto, *Tape* de Jerzey Seymor ou mesmo *One dress* comissariado por Malcolm Harris. Em todos estes casos pretende-se dotar o utilizador de uma co-responsabilidade nas criações finais que possam resultar de uma interacção objecto/sujeito. O objecto não se revela finalizado apresentando-se antes como um ponto de partida, como um conjunto de possibilidades e escolhas ou como algo derivado de uma opção pessoal.

É precisamente o contacto directo que o utilizador desenvolve com os objectos que lhe estão circundantes (um contacto desenvolvido à flor da pele) que cria, no final, uma realidade pessoal e intransmissível. A componente eminentemente efémera dos objectos não reside na materialidade do próprio produto mas na sua utilização passageira, evolutiva e adaptativa que se assume como uma segunda pele. O efémero parece ser uma realidade incontornável, pelo que estamos dominados por uma “ideia irredutível de efemeridade” (Baptista, 2010, p. 6). Assim, um projecto de design só se encontra finalizado a partir do momento que existe uma simbiose entre o produto e o utilizador, uma acção que justifica o objecto enquanto muleta de uma função. Só nesta união se forma uma pele inevitavelmente individual sendo neste encontro que os produtos se assumem efémeros e mostram uma necessidade de acasalar estruturalmente o corpo humano e a ferramenta (Bonsiepe, *Design do Material ao Digital*, 1997).

A DIMENSÃO PERFORMATIVA

Ao contrário do que se verifica nas artes plásticas tradicionais, como a pintura e a escultura, os objectos não podem nem devem ser entendidos como algo estático, inerte e por isso limitado a qualquer tipo de interacção. É esta interacção dinâmica entre utilizador e produto que faz com que estes sejam devidamente apropriados. Apropriar não é apenas uma acção activa, mas também um processo interactivo: o ambiente que o indivíduo altera afecta-o de volta (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre).

Este tipo de fenómeno apropriativo altera o conhecimento das formas e das dinâmicas de utilização temporária da pele, tornando-o fundamental para uma boa exploração da dimensão performativa. “Quando se projecta uma rua, um estacionamento, um jardim ou praça, a probabilidade de outras utilizações que se sobrepõem às planeadas é um factor que tem de ser contemplado como um possível cenário de primeiro significado” (Varra, *Perspectivas Críticas*, 2010, p. 32). As ocupações temporárias do espaço

público, por exemplo, criadas a partir do engenho, da reciclagem e da acção parasitária, denotam uma subjectividade singularizada disposta a instituir autonomamente um imaginário distinto.

Falar em arquitectura e design é falar de uma apropriação humana que se muda e adapta constantemente (Salter, 2010); é falar de actos performativos como “processos dinâmicos e temporais ao invés de representações e objectos estáticos” (Salter, 2010, p. 33); é falar num efémero que se traduz em acontecimento (Caeiro, *Perspectivas Críticas*, 2010). Acima de tudo é falar nalgum tipo de epiderme dinâmica que concilia tanto os axiomas ditados pelo projectista como as próprias vontades do utilizador. Se por um lado existem diferenças substanciais que separam a arquitectura do design, há contudo determinadas características transversais. A escala, a forma e mesmo a função podem ser entendidas como características próprias e singulares de cada disciplina; por outro lado, o facto de serem campos totalmente dinâmicos que possibilitam uma aproximação a determinados eventos, culturas, tempo e espaço - como se de uma performance contínua se tratasse (Coates, Field, Hattonv& Zeldin, 2003, tradução livre) - parecesse assumir-se como um factor eminentemente comum.

A etimologia da palavra performance nasce a partir do anglo-francês *performir* e entende-se pelo acto de fazer ou de levar a cabo alguma coisa (Barata, Pereira & Confurius, 2002). Joseph Beuys recusa o termo performance preferindo o conceito de acção para definir a sua actividade artística. Apesar de curta, a história da performance tem-se escrito ao longo dos tempos com várias definições homogéneas. Os Neo - Dadaístas e os Vienne Actionists descrevem-no como *live art*, *action art* ou simplesmente *action* (vienna actionists, 2006), acreditando que é nesta que as acções de um indivíduo ou grupo, num tempo e lugar específicos, constituem um determinado trabalho. O performativo define-se, assim, pela conjugação do tempo, do espaço e do corpo do performer. O design trabalha, de uma forma geral, também com princípios que lhe são semelhantes. Partindo do pressuposto que estas duas áreas têm por base uma acção, esta deverá ter um início e um fim (limitados por um qualquer tempo), um território (onde essa representação acontece aprumando o espaço) e uma relação dinâmica com o performer, mais concretamente o utilizador (onde se encontra a acção propriamente dita). É na ideia de pele que a conjugação destes elementos (tempo, espaço e performer) que o design tem oportunidade de existir. Não se espera que o design funcione como uma disciplina orientadora e definidora de paradigmas eternos, perenes ou intemporais devendo, pelo contrário, associar-se a um permanente *load*, a uma metamorfose constante, a uma transformação evolutiva.

Neste sentido, o designer pode também ser visto como um performer, que é forçado a traduzir pensamentos em acções e acções em objectos (Beuys,

2010) cuidadosamente elaborados. Há no design, entendido como um campo performativo, a possibilidade de desenvolver um processo que permite ao utilizador fazer parte do projecto e construir um possível percurso alternativo: veja-se o exemplo do sem fim de opções *do-it-yourself* a que temos acesso.

Derivado da componente eminentemente performativa que o mundo material tem vindo a adquirir há, actualmente, uma necessidade de explorar a dimensão mais flexível da realidade, dotando a obra de um grau de adaptabilidade e encurtando o ciclo de vida a uma mobilidade de usos (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, p. 114, tradução livre). Ainda que a flexibilidade possa facilmente associar-se a determinadas propriedades físicas e químicas de alguns materiais, a sua inteira definição não se deve prender só com isso.

A flexibilidade é a criação de uma capacidade de ampla margem que permite diferentes, e até opostas, interpretações e usos. Esta flexibilidade é alcançada pelo esvaziamento das características dos espaços, tornando-os híbridos e aptos a uma utilização ambígua que favorece potenciais conexões entre espaços e proporciona sistemas passíveis de diferentes usos (Koolhaas & Mau, 1995, p. 240, tradução livre).

Esta característica permite pensar os desafios como uma realidade que não diz simplesmente respeito à forma mas à dinâmica e à maneira como algo muda, evolui e se adapta. É precisamente esta dinâmica que dota a pele de um significado especial.



24.

Minka, Casa típica japonesa.

Nesta casa não existe uma compartimentação definida, sendo esta apenas definida pelas possíveis actividades que se desenvolvem em cada um.

O conceito de flexibilidade é tão importante no presente quanto maior é a progressiva redução de espaço. Esta poupança de espaço é a razão fundamental para a adaptabilidade e versatilidade da casa contemporânea e tem a sua aplicação efectiva há já bastante tempo na arquitectura tradicional japonesa - onde cada espaço está sujeito a múltiplas utilizações (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre). Um exemplo clássico de flexibilidade na habitação permanente é a casa tradicional japonesa - a Minka. Nesta, o tamanho dos quartos baseia-se na dimensão dos tatamis, de modo a que cada um contenha um número específico desses tapetes, criando um ambiente surpreendentemente flexível. A utilização de painéis soltos translúcidos permite tanto uma fácil compartimentação do espaço em unidades mais pequenas como a criação de um espaço amplo e unificado. A flexibilidade integrada nas casas Minka sugere alguns paralelismos com a atitude das tendas de habitação dos povos nómadas, onde as barreiras são mais permeáveis à possibilidade de abrir ou seccionar diferentes áreas (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre). No entanto, viver neste espaço pressupõe, mais que um simples ligar ou desligar de luz. Viver neste espaço pressupõe uma apropriação e reorganização constantes da sua envolvimento, de acordo com a disposição de quem o usa e da circunstância em que é usado.

Segundo Gonçalo Furtado, “a cultura actual, assente na instabilidade, efemeridade e renovabilidade, é caracterizável pelo dinamismo mediático, pelo *zapping* (rápida mudança de canais) e pelo *surfing* (saltitar da comunidade de cibernautas)” (Furtado, 2010) procurando-se uma recriação contínua e progressiva. Os objectos existem, cada vez mais, como “*Instant acts*” dotados de significados vários que permitem o progresso a fases de design subsequentes (Bramston, 2009, tradução livre). A cidade torna-se assim mutante e transitória, estimulando uma atracção pelos eventos contemporâneos onde a arquitectura e o design se assumem como um mero espectáculo para o consumo. A cidade contemporânea é um *work in progress* - prova disso são as suas obras permanentes, a alteração veloz da sua composição e combinação social, as migrações contínuas e a crescente circulação de pessoas e bens (Ribeiro A. P., 2002). Esta facilidade de transformação da pele surge associada a uma cultura da imagem, abandonando-se muitas vezes o projecto social em prol de uma epiderme político-socialmente desresponsabilizada reduzida a uma formalização cenográfica de programas acrílicos (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002). A cidade não é algo inerte devendo ser entendida como um organismo vivo que enquanto elemento colectivo incorpora em si a mudança e o ajustamento, sendo um produto da transformação contínua e permanente (ainda que por vezes imperceptível aos nossos olhos).

O que é interessante, na diversidade de estímulos que as cidades produzem, é que a estrutura das cidades resulta da combinação entre o planeado urbanisticamente, de raiz cultural ou religiosa, e a irrupção de decisões individuais ou de grupo feita pelos habitantes da cidade (Ribeiro A. P., 2002, p. 75).

A generalização da cidade enquanto possível palco no qual se desenrola todo um conjunto de actividades mais ou menos cénicas e onde as pessoas são (ou podem ser) potencialmente convidadas a actuar, abriu caminho à generalização da cidade enquanto fenómeno *post-it* - facilmente existe ou desaparece, marca ou liberta o território da cidade em qualquer altura ou lugar. O termo *post-it city* (Varra, *Post-it City: Los Otros Espacios Públicos de la Ciudad Europea*, 2001, tradução livre) enfatiza os elementos móveis da urbanidade contemporânea que originam tais mutações e remetem para a ocupação efémera de determinados espaços - construções de objectos transitórios de um para outro lugar ou a criação de micro comunidades que se deslocam de cidade em cidade em função de determinadas circunstâncias. Este termo designa um dispositivo de funcionamento da cidade contemporânea referente às dinâmicas da vida colectiva fora dos canais convencionais (Peran, 2008, tradução livre). Os fenómenos susceptíveis de enquadramento nesta espécie de micro categoria apontam directamente para formas de ocupação temporária do espaço público e para diversas actividades alheias às previsões impostas pelos códigos políticos subjacentes ao urbanismo.

Hoje em dia, o espaço público não consiste num conjunto de comportamentos que se cristalizam num lugar de natureza jurídica pública pré definida (entidade epidérmica meramente funcionalista), mas antes numa capacidade de oferecer aos seus potenciais habitantes um possível enquadramento num acto de partilha colectivo, ainda que frequentemente temporário (paradigma da nova epidermia). Neste sentido, “uma rede – variada, mutável, ocasional – de espaços de uso colectivo estende-se pela cidade como uma filigrana” (Varra, *Post-it City: O Último Espaço Público da Cidade Contemporânea*, 2008, p. 46). Como um qualquer texto repleto de *post-its*, a cidade contemporânea é temporariamente ocupada por comportamentos efémeros que recorrentemente aparecem e desaparecem e têm as suas formas de comunicação e atracção cada vez mais difíceis de ignorar.

Em suma, o fenómeno *post-it* não é mais que um sinónimo de vida das cidades assumindo-se como neutro, extremamente democrático, nacional, popular e impossível de impor (Poli, 2008, p. 60, tradução livre), sendo acessível a todos. Estes lugares contêm uma experimentação implícita de novas formas de sociabilidade que se transformam e moldam incessantemente de acordo com as ocasiões e as oportunidades a que são submetidos (Varra, *Post-it City: O Último Espaço Público da Cidade Contemporânea*, 2008).

A cidade, encarada hoje como um elemento vivo, dinâmico, activo e reactivo, fez com que, por exemplo, o grupo de arquitectos Bureau des Mésarchitectures propusesse algumas sugestões para ocupações efémeras do espaço público. Este colectivo defende que se devem reactivar contextos através da experiência social, bem como oferecer meios para a confrontação e partilha social, gerando territórios onde as regras são definidas pelos utilizadores (Faustino, Herbelin, Matinho, Matias & Puyfaucher, 2010). A ocupação e apropriação do espaço público são hoje um fenómeno generalizado, ainda que exista desde sempre associado às manifestações de índole militar, política, religiosa, cultural, comercial, lúdica e de catástrofe.

Ainda que possa existir uma variação significativa ao nível da escala é importante perceber que, da cidade aos edifícios e aos objectos, é importante que a realidade material beneficie de uma dimensão transformativa devendo por isso “ser encarados como processos” (Bader, 2010, p. 37). É a definição, não de produtos finalizados em si, mas de processos dinâmicos contínuos, que permite a expansão da nova “pele da cultura” (Kerckhove, 1997). Ainda que uma realidade pareça terminada esta deve ser constantemente sujeita a múltiplas transformações que a vão actualizando.

DIMENSÃO DE INTERFACE

Como a pele humana, também a “pele da cultura” (Kerckhove, 1997) e da realidade material se assume como uma fronteira dinâmica entre um dentro e um fora, entre aquilo que se projecta e aquilo que se experiencia, relacionando-se sempre com aquilo que a rodeia. A “pele da cultura” (Kerckhove, 1997) assume um importante papel na definição de interface entre sujeito e ambiente.

A evolução das superfícies reactivas e expressivas leva ao surgimento de uma geração de objectos sensíveis e comunicativos, objectos através dos quais o nó central do design já não é a forma que assume a sua fisicidade, mas sim a forma das relações que instauram entre os sujeitos e o ambiente (Manzini, *A Pele dos Objectos: A Cultura Tecnológica*, 1993, p. 55).

A procura por um novo tipo de objectos é um desafio que vai para além do ‘simples’ binómio forma/ função. A partir do momento que hoje se vêem robôs que procuram copiar expressões humanas, ou pequenos brinquedos infantis que comunicam estados emocionais, ou ainda algum tipo de acessórios de cozinha que facilmente se confundem com personagens de banda desenhada, facilmente se percebe que cada vez mais se procura dotar a realidade material de algum tipo de emoção ou afecção pessoal. Não se pretende que o objecto fale, escute ou olhe verdadeiramente como se de uma pessoa se tratasse, pretendendo-se antes que este estimule algum tipo de comunicação ou relação recíproca entre os dois intervenientes. Esta comunicação parece não incidir na fisicidade tridimensional da pele dos objectos mas antes “na forma variável das suas relações” (Manzini, *A Matéria da Invenção*, 1993, p. 199). A pele dos objectos deixa de ser apenas o invólucro exterior físico finalizado, sendo agora também o interface que liga as pessoas ao mundo material, algo que permeia a comunicação, algo que reage aos impulsos individuais de cada pessoa, algo que se molda e se adapta.

Os objectos deixaram de ser pensados segundo os princípios formais e funcionais de épocas passadas para passarem a ser pensados segundo um possível conjunto de relações que o sujeito pode vir a desenvolver com o produto: as relações sociais que se criam à volta de um produto passaram também a ser consideradas. Assim, “o momento em que poderemos retirar as aspas à expressão ‘pele sensível’ poderá não estar assim tão longe” (Manzini, *A Matéria da Invenção*, 1993, p. 50), visto a constante evolução e metamorfose que o conceito pele tem vindo a adquirir ao longo dos tempos.

Verifica-se uma simbiose entre designer e não designer, entre projecto e consumo, entre real e ideal culminando numa “estética relacional” (Bourriaud, 2006, tradução livre) onde o objectivo é o de actuar numa mesma esfera: a das relações interpessoais. “A essência humana é um conjunto de relações sociais” (Karl Marx citado em Bourriaud, 2006, p. 18, tradução

livre) que levam a que nenhuma obra seja final expondo antes maneiras de intercâmbio social e de interactividade. A pele da realidade aparece, hoje, como um terreno rico em experimentações sociais, como um espaço parcialmente preservado da uniformidade dos comportamentos onde as obras desenham utopias de proximidade. É importante apreender as transformações que se dão no campo social e captar o que já foi transformado e o que continua a transformar-se. Isto faz com que o mundo e as pessoas que nele se inserem estejam em permanente movimento, tornando-se cada uma delas num “inquilino da cultura” (Michel de Certeau citado em Bourriaud, 2006, tradução livre). Cada situação dá forma a uma pele intersubjectiva que tem por tema central o estar junto, o encontro entre observador e objecto, a elaboração colectiva do sentido. Já não parece tão importante questionar como é ou como funciona, sendo hoje muito mais relevante perceber como se relaciona (Papanek, 1995). “O único ponto de partida da análise ou da crítica social é a experiência subjectiva da seguinte realidade: a fricção que se produz entre uma estrutura social e uma estrutura psíquica individual” (Ventòs, 1982, p. 31, tradução livre).

Assim, qualquer obra humana representa um interstício social que se refere a uma pele permeável às relações humanas e que sugere a possibilidade de intercâmbio social, integrada de maneira mais ou menos harmoniosa e aberta no sistema global (Bourriaud, 2006, tradução livre). Os artistas de hoje não utilizam a interactividade e a intersubjectividade como artifícios de moda, nem como uma parte tradicional da prática artística. Para eles, a pele é entendida como uma prática efémera interactiva que é o ponto inicial, bem como o resultado final, e tratam-na como parte fundamental das suas actividades (Bourriaud, 2006, tradução livre).

A definição da pele final de um produto torna-se portanto uma tarefa mais complexa a partir do momento que são várias as possibilidades que se podem oferecer: um vasto campo de possibilidades e alternativas em termos de revestimentos e tratamentos superficiais, estando cada vez menos a escolha final associada a imperativos técnicos e formais, mas antes na forma das relações que se instauram entre sujeito e o ambiente (Manzini, A Matéria da Invenção, 1993).

A realidade virtual, assim como os processadores ultra-rápidos activados pela voz, tomarão tão depressa conta dos nossos desejos que, a longo prazo, mudar de identidade pessoal será um entretenimento popular, como que uma cirurgia plástica da psique. Nas redes de computadores do futuro, os indivíduos tornar-se-ão produtores e consumidores (...). Os ímpetos criativos dos indivíduos transformá-los-ão de consumidores nos ‘prosumidores’, de que Toffler fala. (Kerckhove, 1997, p. 25).

Veja-se, por exemplo, a realidade dos jogos de vídeo. Esta sempre ambicionou transportar o utilizador para um conjunto de realidades alternativas e para um sem fim de novos mundos, estimulando o imaginário, o fantasioso,

o irreal. No entanto, aquilo que pretendia simplesmente ser um conjunto de estímulos sensoriais adquiriu uma leitura relacional diferente. Há, cada vez mais, uma necessidade de transportar o jogador de facto para a acção em si. Se o jogo é de golf ou de ténis ou de música, pretende-se de facto que o jogador seja um golfista, um tenista ou um guitarrista, fazendo os respectivos movimentos para que a acção possa de facto acontecer. Para além disso, parece haver cada vez mais um culto de comunidade ou grupo associado ao jogo em si. Produtos como a consola *Wii*, os simuladores de música *Guitar Hero*, ou algumas aplicações para os novos telemóveis que implicam um real posicionamento no espaço, são alguns exemplos de vídeo-jogos que oferecem mais do que uma 'simples' solução gráfica, sonora e de algum modo passiva.

O objecto tradicional interage com o utilizador, propondo-se de uma forma passiva: limita-se a existir. O sujeito, por sua vez limita-se a escolher uma das diferentes possibilidades de utilização e a atribuir ao objecto um dos vários significados possíveis. A característica da nova família de objectos é a sua capacidade de modificar o seu comportamento em função de qualquer variável exterior. Com isso, saem do estado de passividade, estabelecem um diálogo e definem com o sujeito (ou com o ambiente) uma interacção que tende para a simetria (Manzini, *A Matéria da Invenção*, 1993, p. 194).

A nova pele medeia precisamente esta dinâmica interactiva entre o sujeito e o objecto. É preciso, contudo, considerar a existência de uma pluralidade de relações, uma multiplicidade infinita de ligações, uma abundância tal de combinações relacionais, que se torna impossível definir algum tipo de regra ou norma universal. A dimensão relacional, entre pessoas ou entre pessoas e objectos, só pode ser entendida como algo singular, único e irrepetível, entendido sempre como uma nova situação.

Não será o designer, também ele, um procurador de formas relacionais? Não será através das relações que se pretende que a pele do design responda não tanto a um uso mas a uma experiência singular?

Contra os preconceitos modernistas em que todos os lugares e pessoas eram tratados da mesma maneira (ameaçando a identidade individual e as tradições locais a favor da experiência quotidiana apreendida e do conhecimento tácito), John Thackara propõe alguns tópicos essenciais para a uma nova interpretação da pele do design. Este propõe a mudança do paradigma da simples cópia e planeamento para uma atitude de sentir-responder.

Enquanto o pensamento tradicional do design se focaliza na forma e na estrutura (estando as acções e os *inputs* descritos em planos copiáveis que fazem com que facilmente outras pessoas produzam ou implementem esse plano prévio), Thackara acredita que um projecto de design sentir-responder parece fazer mais sentido, não estando aqui o processo totalmente detalhado. A pele dos objectos deixa de ser uma entidade que limita as possibilidades



25.

Consola Wii, 2010.

Consola de vídeo-jogo que funciona da interacção implicada pelo jogador no ambiente, sendo necessária a criação de movimentos reais para superar os obstáculos.

de utilização para passar a ser algo que convida a uma potencial utilização singular. Esta dialéctica significa que a nova pele é reactiva a determinados eventos num determinado contexto, é capaz de responder rápida e apropriadamente às mudanças da realidade, tem a habilidade de interpretar, de ver de forma diferenciada e de trabalhar com princípios de relacionamento, ligação, comunicação e interacção (Thackara, 2006, tradução livre) - características que parecem definir o novo interface que a nova pele permite. Isto faz com que o processo de design mude a sua orientação vertical e portanto hierárquica, para uma outra horizontal, com efeitos co-laterais, passando a variedade, a densidade e a interacção a serem agora valores respeitados (Manzini, A Matéria da Invenção, 1993).

A definição mais geral e óbvia do que é interactividade ilustra-se pelas situações em que alguém ou alguma coisa interage com outra pessoa ou coisa: a interactividade é a forma destas relações no tempo. (...) Dar uma forma física a um objecto significa realmente estabelecer-lhe um determinado programa de utilização (que os utilizadores têm a possibilidade de seguir, interpretar e mesmo transgredir) (Manzini, A Matéria da Invenção, 1993, p. 193).

Assim, a pele dos objectos não deve ser apenas uma simples forma solta e arbitrária devendo inserir-se o factor que a torna verdadeiramente importante: as pessoas. É melhor inserir de alguma forma o factor pessoas, do que não o inserir de todo (Thackara, 2006, tradução livre). Neste sentido, o design deixa de ser um projecto para se começar a afirmar cada vez mais como um serviço, sendo este o paradigma da nova pele.

06

DESIGN PARA

A EXPERIÊNCIA

**DESIGN EPIDÉRMICO:
DO USO À EXPERIÊNCIA**
UMA PERSPECTIVA
DE DESIGN EXPERIENCIAL

A realidade material que nos rodeia tem vindo a sofrer alterações ao longo dos tempos, procurando sempre adaptar-se e ajustar-se a novas situações e aos novos paradigmas sociais. A partir do momento que a realidade se apresenta muito mais espontânea, passageira, fugaz e onde tudo se desenvolve de uma forma muito mais acelerada, é necessário dotar essa realidade de algum coeficiente de adaptabilidade. A realidade apresenta-se cada vez mais como uma possibilidade em vez de uma obrigatoriedade (Coates, Field, Hatton & Zeldin, 2003, tradução livre) e o design, a arquitectura, a moda, são algumas áreas responsáveis pela materialização dessa realidade. Esta nova pele entende-se como algo permeável à mudança e à individualidade, sendo apenas o início de um sem fim de oportunidades.

O nómada moderno da metrópole de hoje tem o seguinte perfil: computador portátil; leitor de mp3; telemóvel como um aparelho portátil que facilita a comunicação, entretenimento, trabalho ou jogos; uma saca tira colo, uma mochila ou umas calças com múltiplos bolsos para transportar bens; um casaco que se converte num assento ou numa tenda; relógio de pulso com televisão integrada e um sistema de posicionamento global (GPS); mini-ventoinha de bolso e um sistema de controlo de temperatura para condicionamento climatérico móvel; cartão de crédito; e uma faca de bolso que não só corta mas também integra ferramentas para a higiene pessoal, trabalho, lazer e planos de sobrevivência. Finalmente, os pés deste 'neonómada' deixam de ter sapatos para passarem a ter patins em linha (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, p. 130, tradução livre).

Da mesma maneira que os antigos abrigos e as antigas casas sobre rodas, pretendiam ser um prolongamento físico do corpo humano e portanto uma segunda pele, foram também criadas ao longo dos tempos diferentes tecnologias para suplantar algumas inadequações do próprio corpo. A partir do momento que o Homem passa a ter novas necessidades, há uma urgência de este se cercar de determinadas próteses que ampliam as possibilidades do seu envelope exterior. Algo que não pode ser separado do Homem mas que viaja a par dele. Pode-se falar hoje num novo tipo de nómada metropolitano e cidadão, num "neonómada", que assim como a sua metrópole, tem vindo a perder a sua dimensão axiomática, rigorosa e tem vindo a abrir-se ao mundo em vez de se fechar em si mesmo. O sujeito deixa de ser visto como algo que nasce com a pessoa, transformando-se num nómada com

todo o tipo de acessórios num conjunto de camadas, de segundas peles que estendem os pensamentos, as acções e as possibilidades do ser humano (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre).

O NOVO PROJECTO: A PELE ENQUANTO CONTEXTO E PROCESSO

Falar em design no passado consistia unicamente em falar de forma e de função, conceitos que eram apresentados de uma forma fixa e por isso limitados no tempo e no espaço. Hoje, na complexa rede do mundo em que vivemos, parece fazer mais sentido pensar no design como “um processo que continuamente define as regras de um sistema” (Thackara, 2006, p. 224, tradução livre), onde a experiência e o uso individualizado acabam por determinar as formas finais do projecto. O design deixa de existir dentro da situação, passando a ser a própria situação (Thackara, 2006, tradução livre) ou a base para que uma possível situação se desenvolva.

O produto como uma entidade exclusivamente física é uma ilusão da era mecânica que já não pode ser considerada numa era preocupada com a informação. No lugar do conceito de design entendido simplesmente como um meio de produzir objectos, desenvolve-se agora um conhecimento do design como um pensamento processual contínuo e não industrial, um acto criativo onde toda a gente, designers e não designers, devem participar de forma igual. O papel do designer na era pós-mecânica é o de fazer o processo de design igualmente acessível a toda a gente. Para se conseguir realizar este programa, o design, assim como a arte *avant-garde* anterior, deve abandonar a estética e tornar-se em vez disso um processo socialmente orientado onde, como os novos cientistas, nós somos simultaneamente actores e espectadores (Mitchell, 1989, p. 214, tradução livre).



26.

4'33", John Cage, 1952.

Uma das primeiras experiências projectuais com base apenas numa definição de processo e contexto - o compositor concebe uma plataforma que potencia o desenrolar da acção.

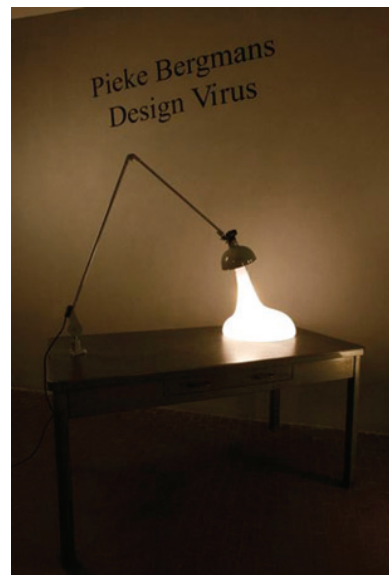
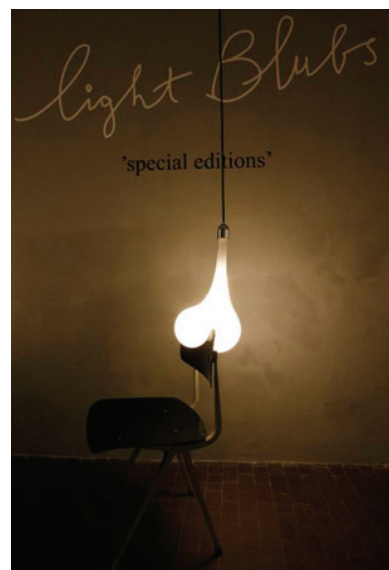
Ao colocarmos os nossos corpos dentro de prolongamentos do sistema nervoso (como por exemplo através dos *media* electrónicos) iniciamos uma dinâmica pela qual todas as tecnologias anteriores que eram meras extensões do corpo e da cidade serão traduzidas em sistemas de informação (McLuhan, Compreender os Meios de Comunicação: Extensões de Comunicação, 2008). Ao pensar-se, por exemplo, nas composições musicais de John Cage, percebe-se que este restringe as suas composições a uma definição de processo, especificando apenas métodos e sistemas onde o acaso é permitido e tem possibilidade de existir. No trabalho de Rauschenberg e de Cage, as suas notáveis preocupações com o processo providenciam um precedente para perceber um projecto como um processo indefinidamente contínuo (Mitchell, 1989, tradução livre). O que se passou na música, passa-se com alguns novos trabalhos de design onde, de alguma forma, se pretende documentar alguns exercícios projectuais controversos que actualmente se desenrolam num cenário económico conturbado de falência de estruturas tradicionais e manifesto retrocesso da produção industrial.

A actual crise financeira parece representar um sintoma dramático de um intervalo, de uma interrupção abrupta no tempo (Maier-Aichen, 2009) que precisa, a pouco e pouco, ser mudada. A procura constante de uma beleza em constante desenvolvimento, a beleza do imperfeito, do incompleto, do efémero, do não assumido, do não planeado e das coisas não convencionais, remete para um conceito já antigo da cultura tradicional japonesa: o *wabi-sabi* (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre).

A designer Pieke Bergmans, por exemplo, no seu projecto *Light Blubs* (2008), ainda que possa produzir algum tipo de candeeiros funcionais (feitos em vidro e moldado à mão), acolhe com entusiasmo as coincidências e o acaso no seu trabalho, chegando inclusivamente a provocá-las e a materializá-las em combinações de formas surpreendentemente aleatórias. Bergmans considera que não há duas pessoas ou mesmo dois cabelos que cresçam numa mesma cabeça exactamente iguais, pelo que ambiciona que os seus projectos possam ser, de alguma forma, parecidos com este princípio urgente de diferenciação. Acreditando que o próximo passo na produção em massa poderia ser uma produção imperfeita mas ainda assim controlada de objectos pessoais, esta designer explora uma tendência que não adere a ideologias projectuais superficiais e passageiras, aproximando-se antes de problemáticas antropológicas e ecológicas vigentes (Maier-Aichen, 2009). A designer não parte de uma definição absoluta da pele do objecto, mas antes de uma possível caminho por onde essa pele se pode expandir.

Assumindo-se eminentemente como um vírus que se expande, se propaga e reage de forma diferente em diversos meios onde se manipulam os processos de produção convencionais, os produtos de Bergmans transformam-se e adaptam-se a várias condições, reescrevendo as ideias comuns bem como a evolução habitual da forma no design. Se por um lado se pretende que a produção em massa se apresente como uma infinidade de produtos perfeitos e como um conjunto de células saudáveis, por outro acredita-se que, à semelhança de Bergmans, se pode criar uma realidade viral onde se constrói uma identidade pela diversidade (Maier-Aichen, 2009). Oposto às redes e mecanismos colossais das multinacionais industriais, onde o design é um processo de recolha, de desmontagem, de deslocamento e de resposta: este processo é o que deverá transitar para o resultado (Coates, Field, Hatton & Zeldin, 2003, tradução livre).

Esta diversidade, em Bergmans, é explorada através da aceitação do livre arbítrio do comportamento dos próprios materiais utilizados. A designer usa vidro fundido e sopra-o contra um objecto base, concedendo-lhe apenas algumas orientações estruturais, permitindo a existência de “um design não intencional entre motivos e formas aleatórias. O design não planeado reflecte de forma bastante espontânea as origens culturais dos seus produtos” (Kerckhove, 1997, p. 214).



27.
Light Blubs, Pieke Bergmans, 2008.

A designer define algumas características processuais na elaboração do projecto não controlando, contudo, a sua forma final que varia consoante as condicionantes que lhe são impostas inicialmente.

O processo, entendido como algo que está em permanente desenvolvimento e em constante construção, parece assumir-se como a nova pele contemporânea.

Ao contrário do design industrial tradicional, que é somente entendido como um meio de produzir objectos físicos, o design pós-industrial, (tipificado pelo desenvolvimento de software), é um processo em que a participação num pensamento contínuo e não industrial é igual para quem produz e para quem usa (Mitchell, 1989, p. 214, tradução livre).

Os objectos deixam de ser entendidos como um fim em si: perdem a sua dimensão rígida pelo que importa considerar que o movimento de um estado ao mesmo estado admite a transformação como se durante os percursos previamente estabelecidos surgissem novas possibilidades que apontassem para outros trajectos e outros destinos (Silva P. C., 1998).

Cada vez é mais importante projectar para um tempo e um espaço próprios, ainda que por vezes possa ser mais difícil. Se em tempos a memória visual de um indivíduo estava limitada ao património das suas experiências directas e a um reduzido repertório de imagens reflexas da sua cultura, hoje em dia somos bombardeados com uma quantidade de imagens tal, que se torna difícil distinguir a experiência directa daquilo que vimos durante poucos segundos na televisão (Calvino, 1990).

O designer tem de fazer as suas escolhas que se adequam a um propósito específico e que têm um impacto cada vez mais contextualizado. Neste sentido, pretende-se que este ofereça um conjunto de soluções abertas em vez de sistemas fechados; que determinados constrangimentos do mundo real e utopias contextuais se distingam das utopias idealizadas; que se dê prioridade a ligações relacionais em vez de imbricações reflexivas de significado hermético (dando início a algum tipo de ecologias interligadas). Após cem anos de experiências no âmbito da forma e do conteúdo, o design explora agora o plano do contexto em todas as suas manifestações - sociais, culturais, políticas, geográficas, tecnológicas, filosóficas, informáticas.

Se o designer de ontem estava intimamente ligado à visão do engenheiro e do paradigma comandar/controlar, o designer de hoje encontra-se mais próximo da consideração *if / then* de um programador. É esta lógica programática ou social que está na base do design relacional ou experimental. O designer deixa de pensar em formas soltas ou em funções meramente operativas, para pensar no objecto como um conjunto de possíveis relacionamentos ou experiências.

Assistimos a uma desmaterialização da cultura, a uma perda de identidade objectiva, a um desvalorizar da própria forma física dos objectos em prol de determinados comportamentos, experiências e vivências que lhes estão

associados. A pele dos objectos deixa de ser o simples invólucro formal ou a capa de algo funcional, para se apresentar como uma solução potenciadora de novas experiências e novos relacionamentos. Assim, o design relacional parece ser muito mais do que relações sociais e interacções humanas, a que o termo “estética relacional” se reduz (Blauvelt, 2008, tradução livre). Pretende-se que o design seja agora uma plataforma potenciadora de novas possíveis experiências.

Tomemos como exemplo do projecto *cocoonmask*. Este consistia em colocar uma simples máscara e passados uns segundos retirá-la. Dentro da máscara nada mais se podia ver se não um clarão branco onde a visão e a audição pareciam ser toldados ou embaciados de uma forma ténue mas ainda assim, suficiente para criar uma realidade alternativa. O utilizador da máscara era convidado a fugir das normas, a proteger-se, a recuperar as suas energias, a desligar-se do mundo por um período de tempo, a ser a própria pessoa já que na sociedade contemporânea parece ser um conceito que nem sempre está acessível (Schwartz-Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre).

Este projecto serve de exemplo para que um novo pensamento projectual mais abrangente tivesse possibilidade de existir, concedendo aos designers a possibilidade de oferecer algum tipo de pele que se arquitecta em torno de um determinado utilizador, de uma determinada altura e local. Este projecto apresenta-se apenas como um exemplo de uma experiência de recolhimento que o utilizador poderia usufruir em qualquer altura ou lugar.

A necessidade de assumir diferentes alter-egos, de experienciar a cada instante uma realidade diferente, de participar activamente no processo de definição da realidade, transformou o potencial comunicacional em algo banal e demasiado vulgar. Se inicialmente o telemóvel servia só para comunicar, hoje, e devido a uma *gadjetização* que a realidade parece assumir, o mesmo objecto parece também servir para comunicar, sendo esta apenas uma das muitas características que o objecto em si oferece. Falar hoje de um *Iphone*, por exemplo, é falar num conjunto de possibilidades, num potenciador de experiências individuais, num objecto que possibilita uma vida nómada mas que ainda assim pode ser usado de forma diferenciada e individual. O que distinguiu o *iPhone* de outros aparelhos comunicativos semelhantes foi a experiência táctil e sensorial oferecida ao utilizador. Este via-se forçado a tocar no objecto e a descobri-lo simplesmente com base no contacto que nele se desenvolvia. Falar no *iPhone* é falar de uma realidade regida sobretudo pela possibilidade de experimentar sensações e realidades diferentes; é falar num interface que permite um contacto dinâmico com o mundo, num tipo de micro-arquitectura; numa pele sem barreiras físicas que proporciona um interface individualizado.



28.
Cocoonmask, Jennie Pineus, 2000.



29.
iPhone, Apple Inc., 2007.

A crescente valorização do indivíduo simultaneamente enquanto actor e espectador, faz com que seja mais difícil prever e antecipar algum tipo de normas. Isto faz com que em vez do fim em si, o meio e o processo, passem agora a ser o suporte da mensagem o qual aceita, incorpora e garante um espaço para o acaso (Mitchell, 1989, tradução livre). Fernando Brízio explora de forma singular, várias maneiras de potenciar o acaso enquanto elemento integrante e central do projecto. A estética dos seus objectos encontra-se intimamente ligada a uma manifestação física e a um sentido de singularidade que se pode verificar em projectos como *Viagem memória* (onde algumas peças de barro em bruto são passeadas por estradas acidentadas resultando a forma final de um processo não controlado) ou em *Target* (consistindo num jogo de perícia e mestria em que as setas disparadas se tornam as pernas da mesa). Neste último projecto, a qualidade da peça dependerá da habilidade do arqueiro (Maier-Aichen, 2009). A partir do momento que o designer apenas define algumas linhas estruturais de contexto e processo para a forma final do seu objecto, este proporciona uma experiência singular a cada vez que se pretende executar um novo produto.

Nestas situações, a pele do produto não é pensada como algo finalizado, sendo antes um conjunto de possíveis reacções que surgem precisamente pelo cruzamento do tempo, do espaço e do utilizador - todo um contexto que faz da acção algo possível de acontecer. A pele do objecto deixa de ser a superfície meramente estática e visível, para passar a assumir uma dinâmica mais imprevisível.



Na passagem do século XIX para o século XX, a imagem mostra pertencer a uma experiência bem mais radical do que a mera questão da visibilidade e a pura representação das coisas e do mundo (Cruz, 2003, p. 64). Ainda que muitas vezes se torne difícil perceber a fronteira entre a experiência real e experiência simulada importa, ainda assim, considerar que são duas realidades diferentes e insubstituíveis.



30.
Target, Fernando Brízio, 2009.
Neste projecto o designer permite que o acaso e a perícia do arqueiro interfiram na forma final do objecto.

No entanto, parece pertinente levantar a seguinte questão: a partir do momento que a matéria é mais cara que a energia, e que esta é mais cara que a informação, (sendo então infinitamente mais barato mover informação do que pessoas ou coisas), porque não voar menos e comunicar mais? Porquê ir em pessoa quando se pode viajar por correio electrónico ou chamada ou videoconferência (Thackara, 2006, tradução livre)?

Actualmente, vinte e cinco anos após a comercialização do primeiro microprocessador, constata-se que a velocidade de cálculo possível é cerca de vinte e cinco mil vezes mais do que há um quarto de século atrás e a divulgação de informação cerca de cinquenta mil vezes superior à movimentação de pessoas e bens. No entanto, se a necessidade de viajar fosse simplesmente uma troca de informação, então não nos importaríamos. O problema, ainda

que se torne óbvio, é que não é pela troca de informação que nos deslocamos ou nos movemos, não havendo uma alternativa ao estar realmente lá (Thackara, 2006, tradução livre).

A vida não tem aparência, apenas se faz sentir, e é por isso que a sua revelação necessita de carne. Nesta medida, as imagens que aspirem a ser confundidas com a vida devem forçosamente 'incarnar', isto é, inscrever-se na carne, impressioná-la, afectá-la. (...) as imagens procuram absolutamente tornar-se bem mais do que visíveis, permitindo que lhes toquemos, que lhes sintamos o peso ou até a textura, que as escutemos (...) (Cruz, 2003, p. 69).

A resposta pode ser dada de diferentes formas mas segundo Tor Norretranders, grande parte daquilo que experienciamos não nos é possível partilhar com os outros (citado em Thackara, 2006, tradução livre), pelo que, por isso, devemos experimentar a realidade de forma individual e una. Com isto, a experiência do utilizador, em vez da materialidade do produto em si, tornou-se cada vez mais importante para o correcto desenvolvimento de produtos. O conceito tradicional de design alargou-se do objecto físico para processos intangíveis que eventualmente se tornam mais importantes (Mitchell, 1989, tradução livre). Esta mudança transversal do paradigma projectual do design faz com que o designer deixe de ser somente um criador de objectos, para se passar a assumir como um criador e um potenciador de experiências, sendo esta a ideia de experiência que deve passar a ser o ponto de partida e o foco central do design (Press & Cooper, 2003, tradução livre). O objectivo central e primordial do design não é tanto a "reprodução de uma aparência mas sim o da produção de uma experiência" (Cruz, 2003, p. 66).

Cada experiência afecta para melhor ou para pior as atitudes que ajudam a determinar a qualidade de novas experiências, criando alguma preferência ou aversão, de forma a torná-lo mais fácil ou mais difícil de agir para este ou aquele fim. (...) Cada experiência influencia de alguma forma as condições objectivas em que as experiências futuras são tidas (Dewey, 1997, p. 30, tradução livre).

Há portanto uma necessidade de pensar que utilizadores apreciam a experiência daquilo que estiverem a fazer e não somente o objecto em si, devendo este tornar-se no limite transparente. É a acção que as pessoas procuram no objecto e a experiência à volta disso que passa agora a ser importante (Press & Cooper, 2003, tradução livre). Este é o contexto que parece definir a nova pele do design.

A DESMATERIALIZAÇÃO DA PELE: O DESIGN CENTRADO NA EXPERIÊNCIA

A cultura não é utilmente encarada como uma substância, sendo melhor vê-la como uma dimensão fenomenal, uma dimensão que trata da diferença situada e incorporada. Dar mais importância à dimensionalidade da cultura do que à sua substancialidade permite-nos pensar a cultura menos como uma propriedade de indivíduos e grupos e mais como um instrumento heurístico que podemos empregar para falar da diferença (Appadurai, 1996, p. 13, tradução livre).

A realidade social e material contemporânea caracteriza-se por uma infinidade de produtos, serviços e relações que pretendem colmatar toda e qualquer necessidade individual. A pluralidade da oferta é hoje de tal forma ampla que se torna difícil ter acesso a todo o conjunto de produtos existentes. Estes devem ser apenas fruto de um contexto e existem como fenómenos próprios e singulares. Assim sendo, o que importa aqui estudar não é a realidade em si, mas a forma como a pele dessa realidade (um objecto, uma sensação, uma recordação, uma experiência) é entendida pela individualidade do sujeito. Procura-se então interpretar o mundo através da consciência do sujeito formulada pelas suas próprias experiências, podendo-se afirmar que a experiência individual, pessoal e intransmissível, é a “única fonte de verdade” (Lyotard, 1954, p. 16).

“Mostrar um fenómeno a alguém através de fórmulas não significa que esse alguém o vejo do mesmo modo que nós” (Molder, 1995, p. 274). Quer seja para alimentar a mente ou para satisfazer a nossa necessidade de pertença, necessitamos de um conjunto de experiências polivalentes para sentir que fazemos parte da realidade. Assim, a atitude do projectista deve agora ser entendida como uma “rede de intencionalidades dispersas” (Alexander Klein citado em Ábalos, 2003) sem princípio ou fim definidos, como uma pele em aberto à diferenciação e à mudança. O desafio, contudo, passa por perceber como recuperar a complexidade da experiência.

Como podem os designers perceber a experiência? Que experiências são mais significativas para as pessoas? Como é que a experiência molda o processo de design? O que é no fundo o design centrado na experiência? Como desenvolvem e exploram os designers essa possibilidade de experiência?

É necessário que o designer passe por um processo de exploração e por um processo de encarnação onde se pretende que este desempenhe um papel e o procure representar com a maior fidedignidade (Brown, 2008, tradução livre). Pretende-se no limite que os designers aprendam (ou reaprendam) com as crianças a encarnar uma determinada personagem por simplesmente se disfarçarem dela. Também os designers devem ter essa capacidade de sentir a pele e de se inteirarem de determinadas actividades, fazendo-se passar por determinadas situações (Brown, 2008, tradução livre).

A intenção e a intuição de forma separada ou conjunta, resultam numa intensificação da experiência que significa congelar o tempo, isolá-lo, e sobretudo esquecer, devolvendo-se ao acto de experimentar a sua pureza (Ábalos, 2003). Assim, o designer deve deixar de se preocupar com a pele física dos objectos, centrando o seu projecto na experiência que o utilizador pode vir a retirar do contacto com esses mesmo design epidérmico.

A pele dos objectos deve ser pensada de acordo com um design centrado na experiência, que remete para alguns conceitos recentes como a portabilidade (em boa parte influenciada pelas novas potencialidades tecnológicas), a confluência de informação e comunicação dos computadores, dos *media* e de todas as recentes inovações comunicacionais. Alguns dos trabalhos mais interessantes de hoje não se reduzem à mesma polémica de forma e contra forma que se tornou a base de grande parte dos debates por décadas. Em vez disso, estamos no meio de um modelo que atravessa todas as disciplinas do design: um modelo de acção e reacção. Um que é desigual no seu desenvolvimento, mas é potencialmente mais transformador do que os ismos anteriores, ou micro-tendências históricas indicam. Mais especificamente, estamos agora numa fase importante da história do design: uma era em que o design epidérmico se baseia em relações e em contextos específicos. É extremamente importante e absolutamente necessário perceber a influência que o contexto tem em cada pessoa. Ao longo da nossa vida somos rodeados de pessoas e coisas que se afectam constantemente. Neste sentido, facilmente se percebe que a experiência não pode existir no vácuo, algo que vem exclusivamente de dentro do corpo e da mente do indivíduo, algo que existe simplesmente dentro de uma pessoa. Esta existe precisamente à flor da pele - pela junção de determinadas singularidades com o meio onde estes se encontram inseridos (Dewey, 1997, tradução livre).

Michel Foucault sugere que em vez de se procurar do lado do “vivido” (entendido como uma simples reformulação das anteriores aparências), se deveria antes investigar do lado do “vivente” (o lado que comporta as verdadeiras experiências individuais vividas e sentidas de forma pessoal e intransmissível) (Foucault, Dits et Écrits, 2001, tradução livre). Assim, a pele dos objectos deixa de ser pensada por fora para passar a ser pensada por dentro.

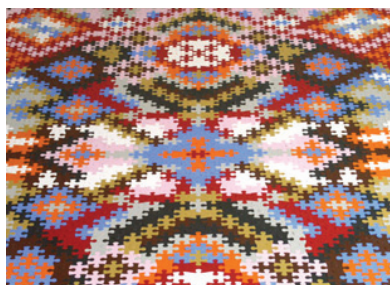
Durante um qualquer segundo, apenas dezasseis de onze milhões de bits de informação são transmitidos conscientemente pelos nossos sentidos ao nosso cérebro. Isto faz com que a percepção que ocorre inconscientemente não seja uma anomalia mas sim a norma (a maior parte da nossa percepção do mundo não vem da observação consciente, mas sim de processos contínuos inconscientes onde os nossos sentidos foram censurados para que as nossas vidas fluam facilmente). O nosso lado consciente recebe por isso muito menos informação que o nosso lado inconsciente (Thackara, 2006, tradução livre).



31.
Ecstacy, 2002.

Sentamo-nos à frente dos nossos computadores nas nossas cadeiras aperfeiçoadas ergonomicamente, contemplando com um olhar fixo as múltiplas janelas abertas através das quais diferentes tipos de informação deslizam para nós. Já quase nem damos conta. Parece natural, tal como se estivéssemos simplesmente a respirar informação (Colomina, 2002, p. 151).

Isto permeia o aparecimento de uma nova realidade, de uma nova cidade: uma cidade em movimento e mutação constante, como se de uma pele complexa de experiências se tratasse. É uma cidade “*Ecstacity*” onde a subjectividade do espaço deveria ser encontrada não só na interferência do sujeito com o espaço, mas também na interferência do espaço com o sujeito (Coates, Field, Hatton & Zeldin, 2003, tradução livre). Nesta cidade perdura um tema central: a mobilidade como um elemento susceptível de ser projectado e onde continuamente é possível descobrir coisas novas (Christ & Dollens, 1993, tradução livre). “*Ecstacity*” é acerca de ideias, de relações, de misturas, e parte da premissa de que a cidade deveria ser um lugar de experiências que são mais importantes do que o valor formal ou funcional dos próprios edifícios que nela se encontram. “*Ecstacity*” retrata uma desmaterialização das barreiras físicas da pele em prol de comportamentos, contextos e situações específicas. O habitante da cidade, deixa “de ser pensado como um sujeito sedentário e enraizado dando lugar a um ser em movimento, um novo sujeito perpetuamente em trânsito, percorrendo sem destino os espaços das novas plataformas arquitectónicas” (Baptista, 2010, p. 6).



32.

Puzzle Persoer, Katrin Sonnleitner, 2007.

Com tudo isto, será que presenciamos uma evolução do simples conceito de uso para algo mais complexo como a experiência? Será que simplesmente usar alguma coisa deixou de ser suficiente para uma correcta compreensão da pele da realidade?

A diferença entre estes dois conceitos parece incidir numa dimensão em que o hábito se assume como elemento diferenciador. O acto de usar algo é sempre entendido como uma acção rotineira onde se acabam por pôr em prática determinados conhecimentos adquiridos pelo emprego frequente. É portanto uma actividade onde alguma coisa acontece sem que para isso seja necessário recorrer a processos conscientes; é algo que acaba por substituir a função e que se torna um complemento de lugar e história em qualquer narrativa. Ainda assim, a utilização não se deve resumir a uma pele estanque devendo desencadear outros possíveis usos: a predominância da utilização vai ditar qualquer realidade à inutilidade (Coates, Field, Hatton & Zeldin, 2003, tradução livre). É através da usabilidade que se percebe como as pessoas realmente usam os produtos, o que fazem com eles e como estes produto se comporta com o passar do tempo (Press & Cooper, 2003, tradução livre). Este acto de usar parece ser, contudo, limitado e parece não corresponder na sua totalidade com as actuais necessidades sociais e

materiais. A necessidade de se encontrar soluções pessoais, irrepetíveis e únicas acaba por ser o mote pelo qual a sociedade de hoje se guia. A base do design centrado na experiência passa então por analisar de uma forma aprofundada a experiência das pessoas ao utilizarem um determinado produto em prol da simples utilização ergonómica em si ou da simples criação dessa mesma realidade (Wright & McCarthy, 2010, tradução livre).

A experiência é “uma força em movimento” (Dewey, 1997, p. 31, tradução livre) e vista sob uma perspectiva cognitiva, expande o conceito tradicional de usabilidade de modo a incluir estética, divertimento e excitação (Sutcliffe, 2009, tradução livre), procurando ter sempre em conta determinados desejos, valores ou sentimentos próprios (Wright & McCarthy, 2010, tradução livre). A experiência (que se confunde com a memória de um sujeito, com a maneira como cada pessoa conta a sua vida) pressupõe a ideia “de um Eu que se forma, acolhendo as propriedades dos acontecimentos, e que ao efectuar a sua síntese temporal constituem a realidade” (Jean- François Lyotard citado em Miranda, 2002, p. 116).

Procurando responder melhor às necessidades da sociedade, a experiência pode ser entendida como o acto de experimentar, como uma experimentação permeável a um binómio tentativa/ erro, como um jogo que se dá entre o possível e o existente e que se realiza continuamente (Miranda, 2002). Ainda que a experiência possa ser entendida como a forma onde o homem atinge o extremo do possível (Bataille, 1943, tradução livre), trata-se no entanto de uma fórmula ambígua, já que é o homem quem engendra e tece a experiência e não o contrário (Miranda, 2002).

A execução de uma tarefa experimental, para além de estar submetida a uma subjectividade imparitilhável, abre caminho para uma dimensão potencialmente personalizável e apropriável. A necessidade contemporânea de que tudo se possa tornar pessoal, de individualizar e dar carácter a uma determinada realidade e de a poder adaptar às preferências e/ ou necessidades do utilizador, assume uma importância vital para que algo se torne verdadeiramente seu e próprio. O contexto, a interpretação e a participação são então alguns factores importantes que devem ser integrados em qualquer projecto de design centrado na experiência (Wright & McCarthy, 2010, tradução livre).

A vivência de experiências próprias, singulares e individuais, parece ser o mote para o desenvolvimento de novos produtos e de novos serviços. Veja-se, por exemplo, o crescente desenvolvimento e a crescente oferta de produtos/ experiências como “a vida é bela” ou “odisseias - experiências”, que em vez de oferecerem simples produtos estáticos, passivos e encerrados em si, oferecem a possibilidade de vivenciar determinados momentos únicos, irrepetíveis e singulares. A possibilidade de viver determinadas



33.

A vida é bela - experiências.

Novo produto que possibilita uma vivência individual e experiencial.



34
Cabracega, Experience Design, 2010.

experiências, de vivenciar determinado acontecimento na primeira pessoa, de estar realmente lá para ver e viver, assume o foco central destes projectos e materializa, de alguma forma, a desmaterialização da pele. Ainda que as experiências possam ser premeditadas ou simuladas, há uma necessidade individual de as experienciar sendo esta a característica de sucesso destes produtos. O que aqui se oferece é um conjunto de emoções e a possibilidade de se poder escolher uma experiência única e singular.

Ao criarem-se sistemas que se focam na experiência das pessoas em usarem os produtos, em vez da materialidade física do produto em si, os designers deparam-se com uma nova realidade que irremediavelmente tem que ser considerada: a criação de novos produtos passa por um sistema conjunto de produção de valores que potencialmente poderão ser apropriados e balanceados de forma diferenciada. Posto isto, os designers devem-se distanciar do seu papel tradicional de árbitros do gosto e ditadores de formas físicas e “participar numa melhor compreensão conceptual do projecto enquanto um processo contínuo” (Mitchell, 1989, p. 212, tradução livre). O design centrado no utilizador - também entendido como design participativo ou design para a experiência - oferece as fundações base para uma perspectiva humanista centrada na experiência onde o processo de design se focaliza agora nos seres humanos que irão beneficiar (ou sofrer) das decisões de desenvolvimento de design. O problema metodológico a ser resolvido pelo design participativo consiste, por um lado em dar aos designers, aos engenheiros e aos gestores (os supostos criadores) uma perspectiva real da experiência, dos pensamentos, dos sentimentos e as formas de fazer dos trabalhadores; por outro lado, encorajar também os trabalhadores e os utilizadores finais a participar no processo de design num futuro próximo (Wright & McCarthy, 2010, tradução livre). A pele é então algo permeável a um diferente relacionamento entre produto, produtor e consumidor, potenciando um conjunto infinito de possibilidades individuais.

Com o intuito de oferecer, não um produto estático mas uma experiência diferente e individual, o grupo Cabracega propõe um redescobrir de uma realidade corriqueira e quotidiana. Este grupo oferece uma viagem pelo bairro lisboeta de Alfama mas com a particularidade de esta ser de olhos vendados. Os participantes são convidados a vendarem os seus olhos, sendo posteriormente conduzidos por um guia cego da ACAPO (Associação dos Cegos e Amblíopes de Portugal) que os encaminha por ruas apertadas, pelo cheiro das sardinhas a assar, pelo som de um fado que se ouve ao longe, partilhando assim as suas referências sensoriais. Este projecto pretende atingir dois objectivos: um primeiro que “visa a construção de um novo conhecimento do espaço através do estímulo dos sentidos do olfacto, tacto, gosto e audição pela ausência da visão” e um outro que “pretende sensibilizar para o universo da cegueira, não num sentido incapacitante mas num

sentido positivo e estimulante, em que o próprio cego nos convida a entrar no seu mundo de códigos e referências” (Tornelo & Alegria, 2008).

Poderá então a experiência ser percebida como a nova pele/ interface da realidade? A ambiguidade do mundo faz com que cada vez mais seja necessário conhecer através do sentir, experienciando e vivenciando cada situação por si só. Todas as pessoas experienciam muito mais do que aquilo que compreendem, sendo a experiência (em vez da compreensão), que influencia o comportamento (McLuhan, 1967, tradução livre). É este comportamento (que não é reproduzível nem explicável) que distingue as pessoas umas das outras, dotando-as de uma individualidade extrema e única.

A experiência humana é o território onde o sujeito figura o mundo e as coisas do mundo, ao mesmo tempo que se figura a si próprio diante dos outros, esperando pelo reconhecimento das suas próprias figurações. A cartografia desse território comum é simultaneamente, o mapeamento da subjectividade própria de cada um (Matos & Cascais, 2004).

A partir do momento que toda a experiência possui uma tonalidade afectiva, facilmente se percebe a componente performativa da percepção no registo dialógico, em que as vozes do sujeito e o ambiente entram em ressonância. Tudo depende da qualidade da experiência que se teve. Assim como nenhum homem vive ou morre para si mesmo, também não há experiência que viva ou morra para si própria. “Toda a experiência humana é em última análise algo social: envolve contacto e comunicação” (Dewey, 1997, p. 32, tradução livre). Assim sendo, independentemente de qualquer vontade ou intenção, cada experiência encarna-se posteriormente noutros contextos: o problema central de uma educação baseada na experiência é seleccionar o tipo de práticas actuais que vivem frutuosa e criativamente em experiências posteriores (Dewey, 1997, tradução livre). É deste registo que devemos extrair os requisitos que um bom design deve ter para mostrar as suas instruções de uso à flor da pele (Branco, 1998).

O design evoluirá rapidamente de um estado sobretudo reactivo para se tornar pró-activo. (...) O design encontrará campos mais recompensadores na exploração e criação de interfaces do que na produção de objectos (Kerckhove, 1997, p. 227).

É através da experiência, entendida como um conhecimento que só se adquire pela prática e pelo binómio tentativa/ erro, que se torna possível tomar contacto com a realidade material envolvente. É preciso perceber que “ter o conhecimento formal na nossa cabeça não é o mesmo que o ter na ponta dos dedos” (Thackara, 2006, p. 110, tradução livre), sendo só este o verdadeiro conhecimento experimental. A pele da realidade material incide agora mais no sujeito, no contexto, no próprio acto de utilização, do que em produtos congelados e imortalizados no tempo. “A riqueza da nossa experiência espacio-temporal é muito mais profunda que aquela que poderia derivar de

uma simples relação com abstrações geométricas ou funcionais” (Manzini, *A Matéria da Invenção*, 1993, p. 48).

Um design centrado na experiência pode cobrir uma grande diversidade de ofertas, expandindo-se dos produtos, aos serviços, aos ambientes, sendo que no final tudo deve transmitir uma emoção que não se reduz a uma dimensão eminentemente utilitarista dessa realidade. O seu significado deve antes ser entendido como algo simbólico, pragmático e semântico (Gelderen, 2009). Assim se apresenta o design epidérmico: caracterizado por uma dimensão contextual; definido por um conjunto de experiências singulares; determinado por uma função de troca e de partilha recíproca de informação; apoiado numa pele espumosa, volátil, permeável à mudança e à interpretação individual.

07

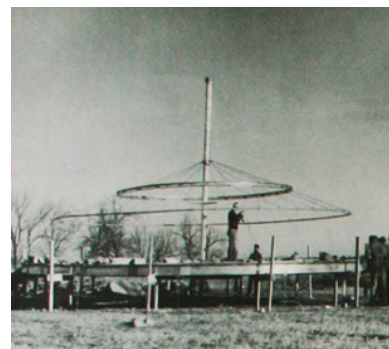
ANEXOS

Espaço

CASA DYMAXION, BUCKMINSTER FULLER

A Casa Dymaxion foi desenvolvida para resolver algumas das lacunas técnicas da construção de casas existentes e foi certamente o exemplo mais famoso de uma casa que se focava na produção em massa para alcançar alta qualidade e uma habitação individual para um vasto número de pessoas a um preço apesar de tudo mais acessível. Ao longo dos tempos, entre 1930 e 1950, foram efectuados vários modelos e várias versões da casa procurando a todo o instante uma actualização técnica e conceptual do projecto. Ainda assim, todas as versões partiam do mesmo principio base que consistia em produzir as casas como se de um produto industrial se tratasse, como uma “máquina de viver”, destinado a uma produção e distribuição massificada, como um conjunto de peças que pudesse ser montado num qualquer local ou ambiente procurando sempre uma utilização eficaz dos recursos. A sua pesquisa consistia em usar as fontes naturais, científicas e tecnológicas de uma forma relacionada e holística de forma a produzir sistemas vivos da forma mais eficiente e mais benéfica, sendo que uma das questões principais do projecto era criar uma estrutura que fosse facilmente montável e transportável, procurando sempre incidir numa aplicação prática de tudo o que se fazia no campo da tecnologia de ponta na altura.

O projecto desta casa consistia na existência de um pilar central vertical em aço inoxidável sobre uma única base, suspenso por um simples sistema de cabos de aço, que suportavam e arcavam com o peso do telhado. O módulo habitacional possuía um desenho fortemente geometrizado com base numa grelha tridimensional de triângulos, onde a estrutura em alumínio era exteriormente coberta por painéis de vidro também eles triangulares. O telhado desta estrutura, com a sua forma facetada e cabos esticados, assemelhava-se aos raios de uma roda de bicicleta ou a um guarda-sol aberto, existindo portanto em torno de um eixo central mas, ainda assim, suavizando e dispersando o peso e as forças exteriores por um conjunto de elementos circundantes.



11.

O aspecto exterior do conjunto era um pouco bizarro e propunha-se a estar suspenso do solo. A Dymaxion house representou o primeiro esforço consciente para construir um edifício autónomo durante o século XX incorporando um sistema de armazenamento de água onde o telhado encaminhava a água da chuva para dentro de uma calha e em seguida para uma cisterna permitindo que esta fosse posteriormente usada para lavar a louça, banhos ou descargas sanitárias, reduzindo assim substancialmente o consumo da água diária, tendo ainda na parte superior alguns sistemas mecânicos de ventilação que permitiam uma livre circulação do ar quente maximizando assim os recursos ao nível do aquecimento. O espaço interior desta estrutura, para além de permitir uma livre organização através de divisórias móveis modulares, continha alguns elementos standardizados, saídos directamente de uma produção industrializada e em série, como era o caso da casa de banho portátil. Todos os componentes da casa cabiam ainda num contentor cilíndrico de 4,8 metros por 1,3 metros, sendo que oito destas unidades cabiam num único comboio de modo a poderem ser transportados. A casa conseguia ser erigida em apenas duzentas horas, que significava aproximadamente dois dias de trabalho por uma equipa especializada de dezasseis pessoas. Ainda assim, Fuller percebeu que a indústria não estava preparada para um produto deste género, pois sentiu que as pessoas não iriam adquirir algo que ele sabia à partida que não conseguia distribuir e dispensar da forma mais eficiente (Clauss & Vegesack, 2002, tradução livre).

Fuller foi no entanto alvo de inúmeras críticas aquando deste projecto pois este parecia assumir uma dimensão eminentemente inflexível, onde eram ignoradas as linguagens vernaculares da arquitectura local e onde se utilizavam materiais de elevada intensidade energética como o alumínio, em vez de outros como a telha ou o adobe (material local usado na construção civil e feito a partir terra crua, água, palha e fibras naturais, moldado por processos artesanais ou semi-industriais e que é considerado como o antecedente do tijolo de barro). Ainda assim, este optou pelo alumínio justificando esta escolha devido ao seu peso leve, à sua grande resistência ao tempo e às intempéries e à sua longa durabilidade, factores que segundo o autor, compensariam o custo de produção inicial do material (Energy, 2008, tradução livre). O alumínio foi também uma escolha lógica já que as casas seriam construídas em fábricas de aviões que, desde a Segunda Guerra Mundial, haviam perdido grande parte da sua capacidade e utilidade. Com isto, e à semelhança do pensamento Fulleriano, verifica-se uma mudança do paradigma projectual de um sistema de produção *weanponry*, centrado portanto na guerra e na destruição, para um outro centrado na vida, na progressão e no desenvolvimento contínuo, um sistema *livingry*, um sistema vivo (Fuller & Applewhite, Synergetics: Exploration in the Geometry of Thinking, 1975, tradução livre).

As propostas que Fuller elaborou baseavam-se nas tecnologias aplicadas no fabrico de carroçarias de automóveis e aviões e eram efectivamente concebidas como protótipos para construção em série capazes de aproveitar o melhor que as indústrias bélicas em fase de transformação tinham para oferecer. Nesta perspectiva pode-se falar do abrigo de guerra “Dymaxion Deployment Unit” (1927) e da mais tardia casa “Wichita” (1945), sendo esta apenas uma reformulação do projecto anterior para um uso de alojamento convencional. Ambas possuem forma circular e organizam o espaço em torno das áreas técnicas reunidas ao centro, das quais se destacam os seus blocos estandardizados e o quarto de banho pré-fabricado e concebido como uma unidade integral e substituível, desenhadas em 1927. Estes exemplos de habitação, apesar de tudo, mantinham um esquema de uma unidade isolada não tendo sido contempladas inicialmente possibilidades de expansão e flexibilização. A simples aparência escondia afinal uma abundante complexidade e sofisticação na construção.

CLOUDS, IRMÃOS BOURULLEC

O projecto *clouds* permite que, de uma forma fácil, simples, rápida e barata, sejam introduzidos materiais ligeiros em ambientes interiores, com a vantagem de se poder escolher a cor e o formato final da superfície. A possibilidade de se poder combinar sete cores diferentes e de serem vendidos num conjunto de oito ou vinte e quatro peças, resulta numa infinidade de alternativas possíveis, determinadas somente pela vontade do utilizador final que as constrói. Cada peça é feita de têxteis da marca Kvadrat e é concebida a partir de uma sucessão de pequenos triângulos, que facilmente podem ser unidos uns aos outros, pois as guias no limite de cada peça apresentam todas o mesmo tamanho e formato.

Este projecto foi desenvolvido para uma exposição de um stand da marca Kvadrat, em Estocolmo de 2006 e a ideia passava por criar um stand que conseguisse exhibir os têxteis da marca de um modo criativo para que fossem parte integrante de um determinado espaço. Ainda que inicialmente este pedido tivesse sido recusado pela dupla de designers por considerarem ser uma tipologia que não estavam dispostos a trabalhar, acabaram por assumir o desafio, avançando com a ideia de fazer uma parede têxtil, uma parede feita de tijolos têxteis reinventados, uma complexa trama têxtil que no plural poderia ser entendida como uma parede ou uma divisão. As diferentes peças poderiam ser montadas de forma a abranger uma área maior ou menor, sendo que o objectivo consistia em desenhar uma peça que fosse relativamente pequena mas ao mesmo tempo interessante (Wallpaper, 2009, tradução livre). Este projecto acaba por funcionar como um marco no espaço, que pode servir para dividir espaços, indicar uma parede, funcionar como uma



18.



18.

espécie de agenda arquitectónica em que se procura acentuar, organizar ou marcar um determinado espaço (Rawsthorn, 2008, tradução livre).

Tecnicamente este projecto é definido por um engenhoso sistema modular que se une através de um conjunto de elásticos, permitindo que determinadas peças sejam combinadas de diferentes maneiras, fazendo com que facilmente se adapte a qualquer tipo de habitação ou organização espacial, tornando possível criar qualquer forma de maior ou menor complexidade: desde uma simples parede a uma qualquer forma ou figura específica, a um painel decorativo ou até mesmo como algum tipo de divisão (Designboom, 2009, tradução livre) que corresponda com o gosto individual de cada pessoa. Ainda que a sua produção incida em dois materiais diferentes, um tecnologicamente mais avançado que se assemelha ao plástico e não arde e outro que se assemelha a lã ou a feltro, tornando-se por isso mais flexível e adaptável, verifica-se ainda assim o mesmo conceito base na produção destas peças. Acima de tudo a necessidade de criar um design democrático e personalizável, acessível a todas as pessoas e o mais flexível possível (Rawsthorn, 2008, tradução livre), podendo ser por isso usado de diferentes maneiras.

Oposto às paredes lisas, verticais, rectangulares e perpendiculares da arquitectura, *Clouds* assume-se como uma forma que varia entre algum tipo de geometria facetada, assemelhando-se a uma árvore, uma rocha ou qualquer outro tipo de elemento natural. Torna-se portanto fácil alterar a figura/ forma final do produto, podendo em qualquer altura aumentar-se uma parede ou multiplicar-se determinados elementos aplicados, sendo um sistema modular que permite uma grande flexibilidade de uso e variação, mantendo, ainda assim, a linha de pensamento bouroulequiana: uma procura do caos controlado com intensa energia que garante uma qualidade e uma originalidade que é tão único quanto simples e uma tensão balanceada entre o controlo absoluto do meio e um total desrespeito por convencionalismos (Rawsthorn, 2008, tradução livre).

A metodologia projectual usada pela dupla de designers passa por compreender qual a possível utilização que se vai dar a um determinado produto, em prol da forma final que este possa vir a adquirir, atribuindo-lhe assim um novo sentido, uma nova dimensão. Ainda assim preferem que a parte visível de uma qualquer solução consista somente num material e numa cor, facilitando assim a captura da expressão do objecto, resultando em soluções que sejam à partida mais simples. Eles procuram recriar essa poesia em escalas dramaticamente diferentes: desde edições limitadas e experimentais de objectos, a engenhosos projectos industriais (Rawsthorn, 2008, tradução livre).

Clouds é um novo elemento que possibilita a criação de espaços personalizados e diferenciados onde cada pessoa se assume simultaneamente como

arquitecto, designer, trabalhador e usufruidor final, procurando construir um espaço dentro de um espaço, ambicionando arquitectar algum tipo de experiência dentro de um determinado ambiente ou propondo-se a aquecer e enriquecer um espaço que por si só possa ser mais frio ou mais pobre. Este projecto centra-se no utilizador final e acima de tudo na experiência que este terá ao viver num determinado espaço criado e condicionado por ele.

Mas o que é afinal este projecto? Em que área se situa e qual a tipologia em que se insere? Será entendido como uma simples estrutura tridimensional decorativa ou poderá ser entendido como uma instalação cromática performativa? Ainda que seja extremamente redutor inseri-lo numa categoria, poderá assumir-se como arte ou deverá assumir-se como design?

A dificuldade em integrar este projecto numa qualquer categoria ou tipologia específica, deve-se ao facto de este apresentar uma dimensão flexível e multi-funcional que amplia as possíveis utilizações que se podem dar a esta estrutura. Os autores reconhecem que “as necessidades das pessoas mudam com o tempo, e por isso o produto tem de ser suficientemente flexível para também poder mudar” (Erwan Bouroullec em Rawsthorn, 2008, tradução livre). Para além da sua forma estar sempre sujeita a sofrer possíveis alterações morfológicas, também as suas possíveis aplicações ampliam a sua funcionalidade: esta estrutura permite que facilmente seja colocado tanto em paredes como no tecto, colocado no chão ou simplesmente usado para dar cor a um canto ou umas escadas. Este projecto não consiste num tipo de cortina ou num tipo de mobiliário específico, resultando antes numa nova tipologia ou numa nova interpretação das possibilidades técnicas e conceptuais dos têxteis. Numa primeira observação mais descuidada poderia facilmente associar-se esta estrutura a uma intervenção performativa, a algum tipo de instalação artística ou a um simples elemento decorativo casual. No entanto, parece ser uma visão minimalista e extremamente reduzida do que este projecto se propõe a oferecer.

A partir do momento que cada pessoa é convidada a construir a sua própria forma, a sua própria realidade, a materializar a sua ideia progressiva e constantemente, então assume-se a dimensão eminentemente viva que o objecto passa agora a adquirir. A forma final depende completamente da capacidade do utilizador para esculpir a sua tridimensionalidade de modo a reflectir a sua expressão individual.

O projecto *Clouds* é então um objecto vírico que se muta e se transforma, se desdobra e se multiplica, evoluindo a um ritmo lento mas ainda assim constante. A partir do momento que se vão adicionando mais e mais elementos, vai-se obtendo progressivamente um efeito tridimensional único, transformando o espaço em algo caótico mas ainda assim extremamente fluído. As diferentes peças funcionam mais como um “work in progress”, do

que propriamente como um produto acabado em si (Rawsthorn, 2008, tradução livre). Isto faz com que o resultado final seja sempre algo inesperado, crescendo infinitamente sem qualquer tipo de controlo rigoroso. Ainda que possa haver algum tipo de cuidado na distribuição cromática ou na organização das diferentes peças, a forma final será sempre uma experiência inesperada. Por ser extremamente simples, permite que as diferentes partes possam ser arranjadas e reorganizadas constantemente, estando por isso sempre sujeitas a uma actualização constante.

Este projecto pode ainda ser definido como uma espécie de “poesia particular e sensitiva” (Jasper Morrison citado em Rawsthorn, 2008, tradução livre), que permite a criação de uma realidade constantemente alternativa e permanentemente actualizável.

Corpo

TAPE, JERZEY SEYMOR

O projecto "tape" de Jerzey Seymor, apresenta-se como uma maneira simples e descomplicada de enfrentar a cacofonia e a multiplicidade de oferta que estamos hoje sujeitos no mundo contemporâneo. Depois da queda do comunismo e do aumento do globalismo, chegámos a um estado de consumismo massificado, que não passa hoje pela simples compra de uma determinada realidade, mas pelo ideal de que essa compra reflecte um conjunto de opções individuais e pessoais, que são utopicamente entendidas como algo único e individual.

Imbuídos de uma urgência em multiplicar a oferta vigente, os designers vêm muitas vezes as suas opções limitadas não sendo capazes de responder com a diversidade, a pluralidade e o ritmo iminentemente crescente que o mercado e o consumo impõem. Os utilizadores finais vêm-se assim 'obrigados' a personalizar e adaptar os seus produtos, de forma a criar a sua própria realidade.

Com este projecto, Seymor pretende apenas chamar à atenção de novas e diferentes possibilidades de apropriar, adaptar e personalizar uma determinada realidade, neste caso uma realidade têxtil, um possível vestido. Partindo de um princípio economicamente e ecologicamente sustentável, o que aqui se pretende provar é a possibilidade de criar muito com pouco, de criar uma infinidade de universos recorrendo a um leque reduzido de materiais e recursos. Isto só é possível na medida em que toda e qualquer possível alteração do forma inicial se deve apenas ao uso de tiras de fita-cola colorida, que envolvendo determinadas partes do vestido permitem criar diferentes tipologias e diferentes formas de vestuário. Este projecto é sustentado por um conjunto de experiências de um sistema alternativo, cuja economia se baseia na ideia do individual.

O utilizador vê-se assim encorajado a participar neste puzzle de interpretações cambiantes adicionando os seus próprios aforismos, inscrevendo então aspectos pessoais, reflexos de uma vontade momentânea, de um



aqui e agora constantes, podendo alterar constante e progressivamente a forma final do produto.

O que o autor pretende questionar é se poderemos encontrar uma maneira de construir um sistema auto-sustentável, um lugar onde o design e os objectos que ele produz ganham algum significado e valor, um modo de vida que de alguma forma dignifique o indivíduo, enquanto ser singular e individual (Seymour, 2009, tradução livre).

**DESIGN EPIDÉRMICO:
DO USO À EXPERIÊNCIA**
UMA PERSPECTIVA
DE DESIGN EXPERIENCIAL

Conclusão

Se por um lado esta dissertação pretende ser um estudo aprofundado de práticas projectuais do design contemporâneo, por outro assume-se como um compromisso para com determinadas temáticas específicas que a ele se associam e o complementam: fala-se em pele, em morfologia, em performance, em efemeridade, em experiência. Acima de tudo fala-se de pessoas, de comportamentos e da complexa forma como estes se relacionam com o mundo material.

Neste sentido, o conceito de pele será tanto mais válido (I) se for entendido não só na sua dimensão biológica e celular, mas também como algo eminentemente sensível e intermédio, estando presente não só no corpo humano, mas também nos objectos, nos edifícios, na cidade. Uma pele que não é somente o invólucro exterior mas também algo único e singular, flexível e versátil, transitório e mutante.

Há hoje um uso quase abusivo do termo pele (II), justificado pela crescente tendência a que o termo 'corpocentrismo' remete, centrando toda a dimensão contemporânea no corpo e na crescente valorização que este tende a assumir. Ainda que o corpo se tenha assumido como um conjunto de possibilidades, como um conjunto de pluri-identidades, como algo susceptível de mudanças e *upgrades* constantes, não deixa de ser também uma realidade que facilmente se associa à moda, à aparência, ao consumo, e por consequência aquilo que define hoje o sujeito: características que parecem encaminhar a realidade contemporânea para a nova 'epidermia' do século XXI.

A realidade material foi sofrendo alterações ao longo dos tempos de forma a corresponder com as novas necessidades da sociedade. Esta realidade material, projectada também por designers, apresenta-se apenas como uma extensão da própria cultura (III). Ser designer é então uma opção cultural: a partir do momento que os designers são co-responsáveis pela materialização da cultura, estes criam um conjunto de significados e experiências que as pessoas têm a possibilidade de escolher (Potter, 1980, tradução livre). Ainda que o design tenha pensado os objectos, as pessoas e as cidades de forma diferente ao longo dos anos, parece agora disposto a enfrentar as contradições sociais e culturais que coexistem num equilí-

brio dinâmico: produção em massa e produtos feitos à mão, planeamento e anarquia, standardização e diversidade. A pele da cultura abandonou a sua dimensão axiomática, rígida, monodireccional, estável e repetitiva - típica de uma “modernidade sólida” - assumindo-se a partir de agora como uma “modernidade líquida” de dimensão efémera, flexível, pluridimensional e volúvel (Bauman, *Modernidade Líquida*, 2003).

As constantes transformações e evoluções a que a sociedade e por consequência o design estão sujeitos, parecem ser também explicadas pela morfologia que lhes é associada (IV). Entendendo a sociedade como o espaço inter-relacional do mundo contemporâneo (Sloterdijk, *Esferas III - Espumas - Esferologia Plural*, 2006), esta é agora vista como uma espuma, um agregado de células múltiplas, frágeis, desiguais, isoladas, transitórias, onde o centro se multiplicou numa infinidade de direcções, perdendo o seu peso totalizador. Assim, se a ‘velha’ pele parece evoluir para uma nova espuma, o ‘velho’ uso parece agora evoluir para uma nova experiência, eminentemente necessária e responsável pela criação e exploração da realidade. O problema fundamental não está, contudo, no tempo nem no espaço sendo que a vida é proeminente e permanentemente uma questão de forma, que se altera e actualiza, se transforma e modifica, assumindo-se sempre como efémera (Molder, 1995). A grande característica desta forma incide no facto de ser entendida como um fenómeno de transformação constante, como matriz de uma ideia, como resultado de uma experiência, como algo passageiro e vindouro. A forma é assim uma compreensão de determinados requerimentos com intrínsecas responsabilidades emotivas e funcionais (Bramston, 2009, tradução livre), sendo que “ (...) o existente (a realidade) existe não como consistência mas como acontecimento” (Sloterdijk, 2006, p. 167, tradução livre).

É precisamente a validação deste acontecimento que remete a pele dos objectos e da sociedade para algo efémero, performativo, flexível, mutável, nómada e individual (V). A partir do momento que tudo acontece no presente, cada vez mais os objectos existem como “Instant acts” repletos de vários significados, que valorizam o processo e permitem o progresso a fases de design subsequentes (Bramston, 2009, tradução livre). Se por um lado “a produção em massa” se alterou progressivamente para uma “personalização em massa” (LunarDesign, 2009, tradução livre), a contemporaneidade parece, por outro, entender-se como algum tipo de estrutura ou pele que nos permite mover livremente.

Desta forma, já não parece tão importante perceber como é ou como funciona, sendo mais relevante compreender como se relaciona (Papanek, 1995) e como se experiencia. A partir do momento que o design deixa de estar encerrado em si mesmo, este revela-se como um serviço ou “um processo que continuamente define as regras de um sistema” (Thackara, 2006, p.

224, tradução livre), devendo agora ser entendido de uma forma individual e pessoal - uma forma única que só cada pessoa pode experimentar por si (VI). A experiência torna-se mais importante no desenvolvimento do produto, sobrepondo-se à simples materialidade do mesmo. O conceito tradicional de design estende-se da simples forma e função do objecto para processos intangíveis eventualmente mais importantes (Mitchell, 1989, tradução livre). O objectivo central e primordial do design não é tanto a “reprodução de uma aparência mas sim a produção de uma experiência” (Cruz, 2003, p. 66), sendo necessário incidir mais sobre o lado do “vivente” do que o lado do “vivido” (Foucault, 2001, tradução livre). A experiência define-se como “uma força em movimento” (Dewey, 1997, p. 31, tradução livre), como algo inserido num contexto e sujeito a uma interpretação e a uma participação constante (Wright & McCarthy, 2010, tradução livre) e como algo que influencia o comportamento (McLuhan, 1967, tradução livre) acabando por criar um espaço dentro de um espaço.

A necessidade de architectar um espaço, de construir uma pequena bolha dentro de um complexo sistema de sistemas, de encontrar algum tipo de individualidade dentro de uma pluralidade globalizada é hoje uma realidade que se estende mais do que as próprias barreiras físicas dos objectos. Somente um design centrado na experiência pode cobrir a individualidade da procura, expandindo-se dos produtos aos serviços aos ambientes, na conquista de um final em que tudo deve transmitir uma emoção que não se reduza a uma dimensão eminentemente utilitarista dessa realidade. A pele dos objectos não se deve resumir à fisicidade tridimensional dos objectos devendo incidir antes na forma variável das suas relações (Manzini, *A Matéria da Invenção*, 1993). Ainda que o conceito de design epidérmico possa facilmente ser associado a um conjunto de transformações físicas do ser humano (aplicação de próteses, cirurgias plásticas, aplicação de piercings e tatuagens), este pode também incitar a uma exploração mais generalista do tema. O conceito de design epidérmico pode também corresponder com algo que permeia a comunicação; que abraça todos os jogos de momento, de manipulações e de performances; que integra o contexto, a interpretação e a participação de forma a potenciar algum tipo de experiência singular; que assume as possíveis relações inter-humanas; que explora uma dimensão de serviços, rendimentos e contextos próprios e que se assume como efémero, flexível, pluridimensional e volúvel.

Assim, o significado de design deve, cada vez mais, ser entendido como um papel metafórico que traduz benefícios funcionais em modalidades cognitivas e sensoriais, fazendo com que a supremacia do design epidérmico simplesmente englobe todas as maneiras em que os corpos e os produtos se podem unir (Lupton, 2002, p. 33, tradução livre).

Bibliografia

- Ábalos, I. (2003).** *A Boa-Vida: Visita Guiada às Casas da Modernidade*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Appadurai, A. (1996).** *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Modernity*. Londres e Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Babo, M. A. (Junho de 2004).** *Do Corpo Protésico ao Corpo Híbrido*. Revista de Comunicação e Linguagem , pp. 25-35.
- Bader, M. (Janeiro/ Fevereiro de 2010).** *Perspectivas Críticas*. (L. S. Baptista, & M. Ventosa, Entrevistadores).
- Baldeweg, J. N. (1996).** *La Piel en Tres Dimensiones*. Téctonica nº2: Envolventes (II) , pp. 1.
- Baptista, L. S. (Janeiro/ Fevereiro de 2010).** *Produções Efemeras: Entre a Condição Nómada e as Práticas de Acção Humana*. ARQA , pp. 6-7.
- Barata, P. M., Pereira, L. T., & Confurius, G. (2002).** *Prototypo 007 - Seminário de Arquitectura Prototypo 001 - Cidade em Performance*. *Cidade em Performance* (pp. 30-31). Lisboa: StereoMatrix - Arquitectura.
- Barthes, R. (2008).** *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.
- Barthes, R. (1967).** *The Death of the Author*. Aspen nº 5-6.
- Bataille, G. (1943).** *L'Experience Intérieure*. Paris: Gallimard.
- Baudrillard, J. (1972).** *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. St. Louis: Telos Press.
- Baudrillard, J. (1970).** *La Societé de Consommations*. Paris: S.G.P.P.
- Bauman, Z. (2003).** *Modernidade Líquida*. México DF: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Baur, R. (2000).** *Design by subtraction*. In S. Bass, H. Steiner, P. Scher, G. Federico, F. Medina, & M. Peters, *Essays on design: Agis Designers of Influence* (pp. 100-102). France: Booth-Clibborn.
- Bergson, H. (1941).** *A evolução criadora*. Lisboa: Edições 70.
- Beuys, J. (2010).** *Cada Homem um Artista*. Porto: 7nós.

- Blauvelt, A. (11 de Março de 2008).** Designobserver. Obtido em 15 de Maio de 2010, de Designobserver: www.designobserver.com/observatory/entry.html?entry=7557
- Bonsiepe, G. (1997).** *Design do Material ao Digital*. Florianópolis: FIESC/IEL.
- Bonsiepe, G. (1992).** *Teoria e Prática do Design Industrial - Elementos para um manual crítico*. Lisboa: Centro Português de Design.
- Bourriaud, N. (2006).** *Estética Relacional*. Madrid: Adriana Hidalgo.
- Bramston, D. (2009).** *Basic Product Design: Material Thoughts*. London: Thames and Hudson.
- Branco, R. A. (1998).** *À Flor da Pele: As Superfícies como Interfaces na Natureza e no Design*. Cadernos de Design , pp. 240-247.
- Branzi, A. (1990).** *La Quarta Metropoli: Design e Cultura Ambientale*. Milano: Domus Academy.
- Breton, D. L. (Junho de 2004).** *O Corpo Enquanto Acessório da Presença: Notas Sobre a Obsolescência do Homem*. Revista de Comunicação e Linguagem , pp. 67-81.
- Brown, T. (2008).** TED. Obtido em 20 de Setembro de 2010, de TED: http://www.youtube.com/watch?v=RjwUn-aAOVY&feature=player_embedded
- Burdek, B. (2005).** *História, Teoria e Prática do Design de Produto*. Basel: Birkhauser.
- Byrne, G. (2002).** *Prototipo 007 - Seminário de Arquitectura Prototipo 001 - Cidade em Performance. A cidade e o Consumo* (pp. 142-143). Lisboa : StereoMatrix - Arquitectura.
- Caeiro, M. (Janeiro/ Fevereiro de 2010).** *Perspectivas Críticas*. (L. S. Baptista, & M. Ventosa, Entrevistadores).
- Calvino, I. (1990).** *Seis Propostas Para o Novo Milénio*. Lisboa: Editorial Teorema.
- Carbone, C. (Maio de 2008).** *Irmãos Bouroullec: Pequenas Partículas Aguardam um Futuro Incerto*. ARQA , pp. 72-75.
- Castells, M. (2000).** *The Information Age: Economy, Society and Culture*. USA: Blackwell Publishing.
- Ching, F. D. (1998).** *Arquitectura - Forma, Espaço e Ordem*. São Paulo: Martins Fontes.
- Christ, R., & Dollens, D. (1993).** *Nueva York: Diseño Nómada*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli.
- Coates, N., Field, M., Hatton, B., & Zeldin, T. (2003).** *Guide to Ecstacy*. United Kingdom: Laurence King.
- Colomina, B. (2002).** *Prototipo 007 - Seminário de Arquitectura Prototipo 001 - Cidade em Performance. A Cidade e o Consumo - Cidade de Imagens* (pp. 150-161). Lisboa: StereoMatrix - Arquitectura.
- Cook, P., & Webb, M. (1999).** *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press.

- Corbusier, L. (1984).** *Verso una Architettura*. Milano: Longanesi & C.
- Costa, D. d. (2003).** *O Designer, Intérprete do Seu Tempo*. (A. S. Dias, Entrevistador)
- Cruz, M. T. (Fevereiro de 2003).** *Da Vida das Imagens*. Revista de Comunicação e Linguagem, pp. 59-72.
- Descartes, R. (1984).** *The Philosophical Writings of Descartes vol. II - Mediations on First Philosophy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Designboom. (16 de Janeiro de 2009).** Designboom. Obtido em 9 de Setembro de 2010, de Designboom: <http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/5132/clouds-by-ronan-and-erwan-bouroullec-for-kvadrat.html>
- Dewey, J. (1997).** *Experience and Education*. Indianapolis: Simon and Schuster.
- Dormer, P. (1995).** *Os Significados do Design Moderno - A caminho do século XXI*. Lisboa : Centro Português de Design.
- Eco, U. (1989).** *A Obra Aberta*. Algés: Difel.
- Energy, U. D. (5 de Maio de 2008).** *eere.energy.gov*. Obtido em 26 de Julho de 2010, de eere.energy.gov: <http://www1.eere.energy.gov/industry/aluminum/>
- Scorel, A. L. (1999).** *O efeito multiplicador do design*. São Paulo: Senac.
- Faustino, D. F., Herbelin, M., Matinho, C., Matias, T., & Puyfaucher, G. M. (Janeiro / Fevereiro de 2010).** *Perspectivas Críticas*. (L. S. Baptista, & M. Ventosa, Entrevistadores).
- Fontoura, M. (1997).** *Exposições Universais - Osaka 1970*. Lisboa: Expo 98 Lisboa.
- Fontoura, M. (1970).** Instituto-camoes. Obtido em 21 de Julho de 2010, de Instituto-camoes: http://cvc.instituto-camoes.pt/conhecer/biblioteca-digital-camoes/cat_view/33-arquitectura.html?start=10
- Forty, A. (1993).** *Design Industrial e Próteses*. In V. Pasca, E. Manzini, M. Barata, S. d. Silva, D. d. Costa, M. Bonetto, et al., *Design em Aberto: uma Antologia* (p. 84). Lisboa: Centro Português de Design.
- Foster, H. (1995).** *Contra el Pluralismo*. *El Paseante*, pp. 80-95.
- Foucault, M. (2001).** *Dits et Écrits*. Paris: Quarto.
- Foucault, M. (2001).** Rockymedia. Obtido em 15 de Maio de 2010, de Rockymedia: http://fido.rockymedia.net/anthro/foucault_autor.pdf
- Foucault, M. (Junho de 2005).** *Espaços Outros*. Revista de Comunicação e Linguagem, pp. 243-251.
- Fuller, B. (2001).** *Your Private Sky*. Zurich: Diskurs.
- Fuller, R. B., & Applewhite, E. J. (1975).** *Synergetics: Exploration in the Geometry of Thinking*. New York: Macmillan.

Fuller, R. B., Agel, J., & Fiore, Q. (1970). *I Seem to be a Verb: Environment and Man's Future*. New York: Bantam Books.

Furtado, G. (Janeiro/ Fevereiro de 2010). *Produções Efémeras*. ARQA , pp. 112-115.

Gelderer, T. V. (18 de Março de 2009). Youtube. Obtido em 4 de Agosto de 2010, de Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=oRvyMxl9cgo>

Glaser, M. (s.d.). Brainyquote.com. Obtido em 3 de Julho de 2010, de Brainyquote.com: <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/m/miltonglas170046.html>

Glucksmann, C. B. (2003). *Esthétique de L'Éphémère*. Paris: Galilée.

Gorman, M. J. (2005). *Buckminster Fuller: Architettura in movimento*. Ginevra-Milano: Skira.

Hensel, M., & Menges, A. (2008). *Versatility and Vicissitude: Performance in Morpho-Ecological Design*. London: Wiley.

Jacobs, J. (s.d.). BrainyQuote.com. Obtido em 3 de Julho de 2010, de BrainyQuote.com: <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/j/janejacob169648.html>

Jones, J. C. (1989). Softecnic. In J. Thackara, *Design After Modernism: Beyond the Object* (pp. 216-226). England: Thames and Hudson.

Kerckhove, D. D. (1997). *A Pele da Cultura: Uma Investigação Sobre a Nova Realidade Electrónica*. Lisboa: Relógio D'Água.

Koolhaas, R. (2002). *Prototypo 007 - Seminário de Arquitectura Prototypo 001 - Cidade em Performance. A Cidade e o Consumo - €€€* (pp. 162-171). Lisboa: StereoMatrix - Arquitectura.

Koolhaas, R., & Mau, B. (1995). *Small, Medium, Large, Extra-Large*. USA: The Monacelli Press.

Levy, T. (Junho de 2004). *O Corpo à Superfície*. Revista de Comunicação e Linguagem , pp. 83-104.

Lipovetsky, G. (1989). *O Império do Efémere: A Moda e o seu Destino nas Sociedades Modernas*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

LunarDesign. (2009). Lunar Design. Obtido em 30 de Fevereiro de 2010, de Lunar Design: <http://www.lunar.com/>

Lupton, E. (2002). *Skin, Surface, Substance and Design*. New York: Princeton Architectural Press.

Liotard, J.-F. (1954). *A Fenomenologia*. Lisboa: Edições 70.

Maier-Aichen, H. (2009). *Lapse in time*. Lisboa: Athena.

Maldonado, T. (1999). *Design Industrial*. Lisboa: Edições 70.

Manzini, E. (1993). *A Matéria da Invenção*. Lisboa: Centro Português de Design.

Manzini, E. (1993). *A Pele dos Objectos: A Cultura Tecnológica*. In V. Pasca, E. Manzini, M. Barata, S. d. Silva, D. d. Costa, M. Bonetto, et al., *Design em Aberto: uma Antologia* (pp. 39-55). Lisboa: Centro Português de Design.

- Martins, J. V. (2000).** *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea - Academia das Ciências de Lisboa*. Lisboa: Verbo.
- Matos, M. L., & Cascais, A. F. (Junho de 2004).** *Corpo, Técnica e subjectividades*. Revista de Comunicação e Linguagem , pp. 11-12.
- Mauss, M. (2004).** *Essai Sur le Don*. In M. Mauss, *Sociologie et anthropologie* (pp. 145-279). Paris: Presses Universitaires de France - PUF.
- McLuhan, M. (2008).** *Compreender os Meios de Comunicação: Extensões de Comunicação*. Lisboa: Relógio D'Água.
- McLuhan, M. (1967).** *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*. United Kingdom: Penguin Books.
- Medipedia. (2008).** Medipedia. Obtido em 13 de Fevereiro de 2010, de Medipedia: <http://www.medipedia.pt/home/home.php?module=artigoEnc&id=450>
- Miranda, J. A. (2002).** *Teoria da Cultura*. Lisboa: Edições Sécuro XXI.
- Mitchell, T. (1989).** *The Product as Illusion*. In J. Thackara, *Design After Modernism: Beyond the Object* (pp. 208-214). England: Thames and Hudson.
- Molder, M. F. (1995).** *O Pensamento Morfológico de Goethe*. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- Molina, V. (1999).** *Pensar el efímero?* In S. R. Matias, & J. M. Fort, *Arquitectura, Art i Espai Efímer* (pp. 15-24). Barcelona: Ediciones UPC.
- Morales, I. S. (1998).** *Liquid Architecture*. Anyhow. New York: MIT Press.
- Moura, E. S. (Abril de 2002).** *A Transparência dos Gestos*. NU , pp. 10-17.
- Moussavi, F., & Kubo, M. (2006).** *The function of Ornament*. Barcelona: Actar.
- Munari, B. (1978).** *A Arte como Ofício*. Lisboa: Presença.
- Nancy, J.L. (Junho de 2004).** *Corpo, técnica e subjectividades*. Revista de Comunicação e Linguagem , pp. 15-23;
- Ortega, F. (Junho de 2004).** *Modificações Corporais e Bioidentidades*. Revista de Comunicação e Linguagem , pp. 247-263.
- Papanek, V. (1995).** *Arquitectura e Design*. Londres: Edições 70.
- Pasca, V. (1993).** *Design e Paradigmas Culturais*. In V. Pasca, E. Manzini, M. Barata, S. d. Silva, D. d. Costa, M. Bonetto, et al., *Design em Aberto: uma Antologia* (pp. 12-26). Lisboa: Centro Português de Design.
- Peran, M. (2008).** *Post-it City: Cidades Ocasionalis*. In M. Peran, G. L. Varra, F. Poli, & F. Zanfi, *Post-it City: Ciudades Ocasionalis* (pp. 43-45). Barcelona: Dirección de Comunicatción de la Diputación de Barcelona; CCCB.

- Pesce, G. (2004).** gaetanopesce. Obtido em 14 de Março de 2010, de gaetanopesce: <http://www.gaetanopesce.com/>
- Pinto, J. M. (Junho de 2005).** *Espaços Efêmeros: Possibilidades Virais n'A Sociedade do Espetáculo*. Revista de Comunicação e Linguagem, pp. 143-155.
- Poli, F. (2008).** *Post-it City: Cidades Ocasionalis*. In M. Peran, G. L. Varra, F. Poli, & F. Zanfi, *Post-it City: Cidades Ocasionalis* (pp. 60-61). Barcelona: Dirección de Comunicación de la Diputación de Barcelona; CCCB.
- Potter, N. (1980).** *What is a Designer - Things; Places; Messages*. London: Hyphen Books.
- Poynor, R. (2003).** *No Mas Normas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Press, M., & Cooper, R. (2003).** *The Design Experience: The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century*. England: Ashgate.
- Rams, D. (1995).** *Less but Better (Weniger Aber Besser)*. Germany: Jo Klatt Design + Design Verlag.
- Rawsthorn, A. (20 de Janeiro de 2008).** The New York Times. Obtido em 8 de Setembro de 2010, de The New York Times: http://www.nytimes.com/2008/01/18/style/18iht-design21.1.9320665.html?_r=1
- Redhead, D. (2000).** *Products of our Time*. Switzerland: Birkhäuser.
- Ribeiro, A. P. (2002).** *Prototipo 007 - Seminário de Arquitectura Prototipo 001 - Cidade em Performance. Cidade e Política Cultural* (pp. 74-77). Lisboa: StereoMatrix - Arquitectura.
- Ribeiro, J. M. (Janeiro/ Fevereiro de 2010).** *Perspectivas Críticas*. (L. S. Baptista, & M. Ventosa, Entrevistadores).
- Rocca, A. V. (Fevereiro de 2008).** *Peter Sloterdijk: Espumas, Mundo Poliesférico y Ciencias Ampliada de Invernaderos*. Nómadas: Revista Critica de Ciências Sociales y Juridicas.
- Rohe, L. M. (s.d.).** BrainyQuote.com. Obtido em 3 de Julho de 2010, de BrainyQuote.com: <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/l/ludwigmies116038.html>
- Rouillard, D. (1994).** *Archigram*. In D. Jean, *La Ville: Art et Architecture en Europe 1870-1993* (p. 428). Paris: Éditions du Centre Pompidou.
- Schwartz-Clauss, M., & Vegesack, A. V. (2002).** *Living in Motion: Design and Architecture for Flexible Dwelling*. Weil am Rhein: Vitra Design Stiftung.
- Seymour, J. (2009).** jerszyseymour. Obtido em 13 de Maio de 2010, de jerszyseymour: <http://www.jerszyseymour.com/>
- Silva, M. S. (Maio de 2004).** Vitruvius. Obtido em 5 de Julho de 2010, de Vitruvius: www.vitruvius.com.br_revistas_read_arquitextos_04.048_58
- Silva, P. C. (1998).** *A Metáfora Biológica do Design*. Cadernos de Design , pp. 228-234.
- Sloterdijk, P. (2006).** *Esferas III - Espumas - Esferologia Plural*. Madrid: Siruela.

- Sloterdijk, P. (1999).** *Essai D'intoxication Voluntaire: Conversation Avec Carlos Oliveira*. Paris: Calmann-Lévy.
- Solomon, M. R. (1994).** *Consumer Behavior*. Neddham Heights: Allyn and Bacon.
- Stewart, B. (1999).** *The Clock of the Long Now*. New York: Basic.
- Sutcliffe, A. (2009).** *Designing for User Engagement: Aesthetic and Attractive User Interfaces*. USA: Morgan and Claypool Publishers.
- Thackara, J. (2006).** *In the Bubble: Designing in a Complex World*. Massachussets: MIT Press.
- Toffler, A. (1980).** *The Third Wave*. United States: Bantam Books.
- Tornelo, H., & Alegria, P. (2008).** *Cabracega - Experience Design*. Obtido em 10 de Junho de 2010, de Cabracega - Experience Design: <http://www.cabracega.org/>
- Varra, G. L. (2001).** *Post-it City: Los Otros Espacios Públicos de la Ciudad Europea*. In P. O. NOMES, *Mutaciones* (pp. 426-431). Barcelona: Actar/ arc en reve centre d'architecture.
- Ventòs, X. R. (1982).** *De La Modernidad: Ensayo de Filosofia Crítica*. Barcelona: Península.
- Ventosa, M. (Janeiro/ Fevereiro de 2010).** *De Que Falamos Quando Falamos de Efémero? O Efémero Enquanto Política Emergente*. ARQA , pp. 26-27.
- Vienna Actionists. (2006).** Obtido em 20 de Junho de 2010, de vienna actionists: <http://vienna-actionists.webs.com/>
- Wallpaper. (6 de Janeiro de 2009).** *Wallpaper*. Obtido em 5 de Setembro de 2010, de Wallpaper: <http://www.wallpaper.com/interiors/bouroullec-brothers-videos/2954>
- Werner, F. (2000).** *Covering + Exposing : Coop Himmelblau*. Basel: Birkhäuser Basel.
- Whiteley, N. (1987).** *Pop Design: Modernism to Mod*. Londres: Design Council.
- Wright, P., & McCarthy, J. (2010).** *Experience-Centered Design: Designers, Users, and Communities in Dialogue*. USA: Morgan and Claypool Publishers.

Índice de imagens

- 1** - [Fotografia das costas de uma mulher]. Obtido a 30 de Setembro, 2009, de:
<http://www.gorgeousworld.net/3129-a-back-acne-treatment-that-does-wonders-for-your-skin.html>
- 2** - [Fotografia da casca de uma laranja]. Obtido a 15 de Outubro, 2009, de:
<http://emagrecendocorpoealma.blogspot.com/2009/09/endocrinologista-balanco-fitness-cha-de.html>
- 3** - [Fotografia da pele de uma cobra]. Obtido a 15 de Outubro, 2009, de:
http://www.snakepictures.co.uk/snake_picture_113.htm
- 4** - [Fotografia do esfolado]. Obtido a 15 de Outubro, 2009, de:
<http://www.flickr.com/photos/moody531/galleries/72157622978885093/>
- 5** - Michelangelo. (Artista plástico). (1536-41). O Juízo Final [Pintura], Obtido em 25 de Maio, 2010, de: <http://entertainment.howstuffworks.com/arts/artwork/michelangelos-last-judgment2.html>
- 6** - [Fotomontagem do rosto de uma mulher]. Obtido a 30 de Setembro, 2009, de:
<http://les-beautes-testent.over-blog.com/article-le-cas-du-whitening-69224458.html>
- 7** - [Fotografia de uma simulação de uma cirurgia estética]. Obtido a 10 de Janeiro, 2010, de:
<http://medicaladviceblog.org/category/health/>
- 8** - [Fotografia de uma mulher tatuada]. Obtido a 10 de Janeiro, 2010, de:
<http://www.sodahead.com/living/tattoos-on-women-skanky-or-not/questio-931621/?link=ibaf&imgurl=http://i209.photobucket.com/albums/bb73/beethoven1962/Tattooed%2520Women/7516scd.jpg&q=tattooed%2Bwomen>
- 9** - [Fotografia de um bebé]. Obtido a 25 de Fevereiro, 2010, de:
http://pazfuerzayalegria.net/IMG/jpg_Bebe_Consumo_y_publicidad.jpg
- 10** - Kruger, B. (Artista). (1987). Untitled (I shop therefore I am) [Fotografia], Obtido em 12 de Abril, 2006, de: http://www.maryboonegallery.com/artist_info/pages/kruger/detail1.html

- 11** - Fuller, B. (Engenheiro). (1932). Dymaxion [Fotografia], Obtido em 25 de Maio, 2010, de: http://obviousmag.org/archives/2005/06/dymaxion_house.html
- 12** - [Fotografia de um projecto de George Nelson]. Obtido a 25 de Maio, 2010, de: <http://www.treehugger.com/files/2008/09/cube-prefab-george-nelson.php>
- 13** - Coop Himmelb(l)au. (Arquitectos). (1968). Villa Rosa [Fotografia], Obtido em 14 de Abril, 2010, de: <http://www.uel.ac.uk/risingeast/archive05/essays/donald.htm>
- 14** - Fontoura, M. (1997). Exposições Universais - Osaka 1970. Lisboa: Expo 98 Lisboa.
- 15** - Fontoura, M. (1997). Exposições Universais - Osaka 1970. Lisboa: Expo 98 Lisboa.
- 16** - Pesce, G. (Designer). (1969). Up Series [Fotografia], Obtido em 25 de Maio, 2010, de: http://www.furniturestoreblog.com/2009/09/29/bb_italias_up_furniture_series_celebrates_its_40th_anniversary.html
- 17** - Blauvelt, A. (Curador). (2010). Design relacional [Diagrama], Obtido em 18 de Setembro, 2010, de: <http://blogs.walkerart.org/design/author/andrew/>
- 18** - Bouroullec (Designers). Clouds [Fotografia], Obtido em 20 de Junho, 2010, de: <http://www.kvadratclouds.com/>
- 19** - Toma, K. Bubble repeat [Fotografia], Obtido em 28 de Outubro 2010, de: <http://www.patternity.co.uk/tag/repeat/>
- 20** - [Fotografia apresentação do facebook]. Obtido a 27 de Outubro, 2010, de: <http://facebookemoticons.biz/>
- 21** - Seymour, J. (Designer). (2005). Tape made to measure [Fotografia], Obtido em 15 de Novembro, 2010, de: <http://www.jerszyseymour.com/>
- 22** - [Sari indiano]. Obtido a 27 de Outubro, 2010, de: <http://www.asianbridewear.com/asian/india/sarees-in-indian-culture/>
- 23** - Seymour, J. (Designer). (2005). Tape made to measure [Fotografia], Obtido em 15 de Novembro, 2010, de: <http://www.jerszyseymour.com/>
- 24** - Schwartz-Clauss, M., & Vegesack, A. V. (2002). Living in Motion: Design and Architecture for Flexible Dwelling. Weil am Rhein: Vitra Design Stiftung.
- 25** - [Simulação de um jogo da Wii]. Obtido a 22 de Março, 2010, de: <http://video-game-rentals-review.upickreviews.com/nintendo-wii-review.html>
- 26** - Cage, J. (Compositor). 4'33" [Fotografia], Obtido em 7 de Setembro, 2010, de: <http://www.7digital.com/artists/john-cage/cage-against-the-machine>

27 - Bergmans, P. (Designer). (2009). Light Blubs [Fotografia], Obtido em 15 de Outubro, 2010, de: <http://www.piekebergmans.com/work/lightblubs.html>

28 - Schwartz-Clauss, M., & Vegesack, A. V. (2002). Living in Motion: Design and Architecture for Flexible Dwelling. Weil am Rhein: Vitra Design Stiftung.

29 - [Imagem de um Iphone]. Obtido a 27 de Novembro, 2010, de: <http://electronics.howstuffworks.com/iphone.html>

30 - Brizio, F. (Designer). (2009). Target [Fotografia], Obtido em 10 de Março, 2010, de: http://www.designboom.com/weblog/section.php?SECTION_PK=&start=6800&num_record_tot=9085

31 - Schwartz-Clauss, M., & Vegesack, A. V. (2002). Living in Motion: Design and Architecture for Flexible Dwelling. Weil am Rhein: Vitra Design Stiftung.

32 - Sonnleitner, K. (Designer). (2007). PuzzlePerser [Fotografia], Obtido em 16 de Novembro, 2010, de: <http://www.katrin-sonnleitner.com/>

33 - [Imagem da embalagem de um produto vida é bela]. Obtido a 10 de Outubro, 2010, de: <http://www.avidaebela.com/>

34 - Tornado, H., & Alegria, P. (Designers). (2008). Lisboa sensorial [Fotografia], Obtido em 13 de Novembro, 2010, de: <http://www.app-alfama.org/>

