



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia

2019

**JOÃO
GABRIEL
KOPKO**

**O DUALISMO PERFEITO-IMPERFEITO
E A RELAÇÃO DESIGNERS -
UTILIZADORES**

2019

**JOÃO
GABRIEL
KOPKO**

O DUALISMO PERFEITO-IMPERFEITO E A RELAÇÃO DESIGNERS- UTILIZADORES

Dissertação apresentada ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design do Produto e do Espaço realizada sob a orientação científica do Doutor Fernando Martins, professor da Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia.

Dedico esse trabalho a Gabi que sempre, e às vezes nem sei porquê, acreditou em mim.

O Júri

Presidente

Professora Doutora Hande Ayanoglu

Arguente

Professor Doutor Rui Filipe Arango
Florentino

Vogal

Professor Doutor Fernando Martins

Agradecimentos

Começo por agradecer aos meu filhos. Mudar de país para vir cursar esse mestrado mudou suas vidas para sempre e eles nunca reclamaram. Minha esposa corajosa que topou essa empreitada e mais que ninguém me encorajou e me puxou para cima sempre.

Meus pais, irmã, família e amigos que aguentam na saudade e me fortalecem com as lembranças.

As grandes amigos que fiz no IADE

Aos professores pela disposição e atenção

Ao meu orientador, Professor Fernando Martins, por compartilhar sua sabedoria tão abrangente, que mesmo quando saíamos do assunto do trabalho não deixava de ser interessante.

E a Deus por ser o mais importante e motivador da minha vida!

Palavra-chaves

perfeição; imperfeição; designers; utilizadores; adaptações; alterações; dualismo.

Resumo

Este trabalho pretende abordar a dualidade entre o perfeito e o imperfeito e o que esses conceitos determinam nas decisões dos designers e na escolha e alterações posteriores ao projeto por parte por parte dos utilizadores. A dissertação de Mestrado para o curso de Design do Produto e do Espaço discorre sobre o conceito de perfeito (belo) no decorrer da História, os movimentos a ele relacionados, personagens que o invocaram ou tentaram determinar o perfeito no design e ações que trouxeram a antítese a padrões estabelecidos ou recém-criados, com posicionamentos e atitudes ditas como imperfeitas. Por fim é apresentado um levantamento com profissionais designers e utilizadores para perceber o que pensam em relação à perfeição, a adaptações realizadas, e como deveria ser a relação entre essas duas figuras.

Keywords

perfection; imperfection; designers; users; adaptation; changes; dualisty.

Abstract

This work talks about the duality between the perfect and the imperfect and what those concepts determine on designers decisions and in the choices and future changes made by the users on the project. The master degree dissertation of the Product Design and space talks about the concept of perfection and beautifulness throughout history, movements and characters that determines the perfect on design and actions that brought the antithesis to the standards with actions and postures once called imperfect. Finally, a research with professional designers and users was made to understand what they think about perfection and project adaptations and how should be the relation between them.

Sumário

Introdução.....	01
Capítulo 1 - Perfeição vs. Imperfeição.....	05
1.1 Perfeição.....	05
1.1.1 Origem do conceito de perfeição.....	05
1.1.2 Vitruvius.....	08
1.1.3 O Belo na idade média.....	09
1.1.4 O Belo no Renascimento.....	11
1.2 Imperfeição.....	12
1.2.1 Design na natureza.....	13
1.2.2 Formas Orgânicas.....	15
1.2.3 Wabi-Sabi.....	17
1.2.4 Desajustados.....	21
1.2.4.1 Moda.....	22
1.2.4.2 Música e Comportamento.....	26
1.2.4.3 Automobilismo.....	27
1.2.4.4 Mobiliário.....	28
1.2.4.5 Arquitectura.....	30
1.2.4.6 Design de interiores.....	35
Capítulo 2 - O caminho do perfeito no Design.....	39
2.1 Alguns caminhos do Design na História.....	39
2.1.1 Revolução Industrial.....	40
2.1.2 Arts and Crafts.....	44
2.1.3 Bauhaus.....	45
2.1.4 Gestalt.....	47
2.2 Princípios de design.....	48

Capítulo 3 - Designers versus Utilizadores.....	51
3.1 A visão dos Designers.....	51
3.1.1 Debate.....	51
3.1.2 Conclusões sobre o debate.....	57
3.2 A visão sobre os designers.....	58
3.3 Estruturas vivas.....	59
3.4 Ordem.....	61
3.5 A visão dos utilizadores.....	65
3.5.1 A pesquisa.....	65
3.5.2 Motivo que leva às adaptações.....	68
3.5.3 Design afetivo.....	69
3.5.4 Decoração.....	70
3.5.5 Bricolage.....	71
3.6 Estudo de caso: alterações em projetos residenciais em Brasília.....	73
Capítulo 4 - Conclusões finais.....	79
Bibliografia.....	83

Lista de Figuras

Figura 01 - Candelabro igreja de São Paulo Extramuro - desconhecido.....	10
Figura 02 - Feto Fractal - Antônio Miguel Campos - Domínio público	15
Figura 03 - Ponte viva com raízes de ficus elástica - site Planet Custodian	17
Figura 04 - Exemplo de decoração <i>Wabi-sabi</i> - site quartzbone	18
Figura 05 - Exemplos de peças <i>Wabi-sabi</i> - site eco outdoor	19
Figura 06 - Exemplos de peças <i>Wabi-sabi</i> - site eco outdoor	19
Figura 07 - Exemplos de <i>Kintsugi</i> - Site Suki Desu	20
Figura 08 - Modelo fashion - site publico.pt	23
Figura 09 - Modelo fashion - site publico.pt	23
Figura 10 - Modelo fashion - site publico.pt	23
Figura 11 - Sorriso padrão <i>yaeba</i> - blog saka_viver	24
Figura 12 - Vestido feito com cacos de vidro - site arte reciclada	24
Figura 13 - Casacos com fios de plástico reciclado - Ecoalf/Sybilla	25
Figura 14 - Punks in Solidarity Blog	27
Figura 15 - Punks in Solidarity Blog.....	27
Figura 16 - Customização hat rod com modelos atual - site Qnave	28
Figura 17 - Customização hat rod com modelos atual - site Qnave	28
Figura 18 - Customização hat rod com modelos atual - site Qnave	28
Figura 19 - Peças de Hein e Pettersen - site Pettersen & Hein	29
Figura 20 - Mesa de Hein e Pettersen - foto David Stjerneholm	30
Figura 21 - Fachada Antivilla - foto de Erica Overmeer	31
Figura 22 - Aberturas - foto de Erica Overmeer	32
Figura 23 - Interior Antivilla - foto de Erica Overmeer	32
Figura 24 - Casa E/C - foto de Paulo Catrica	34
Figura 25 - Casa E/C - foto de Paulo Catrica	34
Figura 26 - Casa E/C - foto de Paulo Catrica	35
Figura 27 - Casa E/C - foto de Paulo Catrica	35
Figura 28 - Casa Sergio Cabral - site Casa e Jardim	37
Figura 29 - Casa Sergio Cabral - site Casa e Jardim	37
Figura 30 - Casa Sergio Cabral - site Casa e Jardim	37

Figura 31 - Casa Sergio Cabral - site Casa e Jardim	37
Figura 32 - Casa Sergio Cabral - site Casa e Jardim	38
Figura 33 - Móvel pré revolução industrial - desconhecido	41
Figura 34 - Móvel pós revolução - desconhecido	41
Figura 35 - Sala medieval de Pugin - Site Victorianwev	42
Figura 36 - Locomotiva Vitoriana - desconhecido	43
Figura 37 - Locomotiva Norte Americana - desconhecido	43
Figura 38 - Catalogo de móveis. - desconhecido	45
Figura 39 - Cadeira Wassily - Marcel Breuer.	47
Figura 40 - Transformações em rua no DF Brasil - historias de bsb	55
Figura 41 - Exemplo de construção viva - site vitruvius	59
Figura 42 - Exemplo de fachada viva - site vitruvius	60
Figura 43 - Transformações em rua no DF, Brasil - Ihistorias de bsb	61
Figura 44 - Apartamento - Frame do doc. A Macau de Manuel Vicente	62
Figura 45 - Apartamento - Frame do doc. A Macau de Manuel Vicente	63
Figura 46 - Rua de Amsterdão - Livro Architecture and the Principle	64
Figura 47 - Padrões - Livro Architecture and the Principle	64
Figura 48 - Fachada Original - Arquivo público do DF	74
Figura 49 - Fachada Original - Arquivo público do DF	75
Figura 50 - Conjunto de habitações - Arquivo público do DF	75
Figura 51 - Jardim década de 60 - Arquivo público do DF	76
Figura 52 - Jardim década de 60 - Site Brasília Concreta	76
Figura 53 - Fachadas Atuais - Rebeca Crisóstomo Couto	77
Figura 54 - Fachadas Atuais - Rebeca Crisóstomo Couto	77
Figura 55 - Avanços e Jardim Atual - Rebeca Crisóstomo Couto	78

Lista de gráficos

Gráfico 01 - Google Form - imagem do autor	66
Gráfico 02 - Google Form - imagem do autor	67
Gráfico 03 - Google Form - imagem do autor	67
Gráfico 04 - Google Form - imagem do autor	68

Introdução

A investigação que deu origem a esta dissertação surge da curiosidade de perceber o que é o perfeito e, conseqüentemente, o imperfeito, mas entender da ótica do profissional e do cliente, relativamente a esta matéria. Se o designer entende o que é perfeito e assim projeta, por que alguns clientes fazem alterações após o projeto concluído? Compreender se há uma divergência entre o que o profissional e o utilizador entendem ser design perfeito ou imperfeito, e as razões que levam à sucessivas alterações de um produto ou obra, ao longo do tempo. Este é o ponto de partida deste trabalho.

Adjacente à divergência entre designer e utilizador, está o dualismo entre perfeição e imperfeição e existe uma diferenciação importante a fazer entre o que se julga ser um “bom design”, a que se poderia chamar de "perfeito" e o que se julga ser um “mau design”, ou "imperfeito". Essa imperfeição é frequentemente associada à ausência de design. Design é entender todo o sistema criativo, processos e interações entre o espaço ou objeto que está sendo projetado e quem o utilizará. Ainda, que o design deve atender as diferentes necessidades desse utilizador ou aos efeitos sobre quem o utiliza (Schneider, 2010). Ou seja, tudo que seja contrário ao que foi referido poderia ser considerado design imperfeito ou ausência de design, segundo o autor. Contudo, com foco nas definições, um projeto de design de interiores que, após aprovação do proprietário, faz alterações na posição dos objetos e móveis ou, até mesmo, resolve ampliar o espaço, não poderá isso ser, também, considerado design? E, se essas alterações permitem mais harmonia e aconchego ao espaço, no ponto de vista do proprietário, que o proposto pelo projeto do design?

Outro exemplo é comparar duas zonas fulcrais de Lisboa: o Parque das Nações e a zona de Alfama. Na visão dos utilizadores, uma parte pode afirmar que o Parque das Nações é mais bem-sucedido em termos de design, tanto ao nível do planeamento como da estética. Porém, outros, com vivências diferentes, poderão defender o contrário. A comparação é, evidentemente, difícil por se tratarem de projetos com objetivos muito concretos, mas feitos em períodos distantes e distintos. No entanto, o modo como o espaço dessas duas zonas é

utilizado pelas pessoas pode gerar comparações, porque são, de facto, muito diferente. Alguns moradores de Lisboa, ou até mesmo turistas, conseguem identificar que, por mais que a zona do Parque das Nações tenha sido totalmente concebida de acordo com um projeto específico, suas ruas, largos e praças não possuem a mesma vida que as ruas orgânicas, estreitas e sinuosas do Bairro Alto. Do ponto de vista prático, o Alfama pode parecer desatualizado para acolher empresas e serviços atuais, devido à geografia e características urbanas e arquitetônicas; para se trabalhar, é possível que falte espaço de estacionamento e circulação exterior, desafogo visual e jardins para fazer uma pausa, características essas presentes no Parque das Nações; do ponto de vista habitacional, poderá encontrar vantagens também nesse desafogo, tanto espacial como visual, mas sendo passear e relaxar nos tempos livres. Alfama, possivelmente mais desatualizado, poderá ter características que cativam do ponto de vista estético e de proporções, sendo um polo de atração para o turismo - mas que poderá não servir convenientemente do ponto de vista prático para o estilo de vida atual. O modo como as pessoas utilizam e interagem com ambos os espaços é, portanto, diferente, como foi já observado. O perfeito e imperfeito aqui se diferenciam de acordo com o modo que o espaço é visto e utilizado.

Um projeto de design, mesmo que completamente planejado, pode sofrer alterações após execução e conclusão. Ou, algo feito sem nenhum ou pouco pensamento sobre design, pode ser mais amigável que algo completamente pensado. Sendo assim, poderá afirmar-se que existe um design perfeito, sendo esse possível de alterações alterações? Ou, que existe design imperfeito?

Helena Katz (2007), É necessário haver planejamento para qualquer execução de projeto, mas que cada projeto, após finalização ou mesmo durante o processo de desenvolvimento, pode ter diversas combinações. "Design é a organização das partes de um todo, de modo que os componentes e respectivas interações produzam o que foi planejado". O arranjo resulta da "arte de conjeturar" (Bernoulli, 1713). Seja o design de algo extraordinário ou não, cada arranjo não passa de uma quantidade enorme de possibilidades.

Entende-se a função do designer como primordial. Contudo, tão importante quanto o projeto final é se concebido tendo a devida atenção à quem utiliza o

produto, o serviço ou o espaço resultante desse produto. E, se todo esse processo e interações, foram fruto dos anseios de quem o projetou. Pergunta-se então, onde residem as falhas do processo de design, desse conjunto complexo de interações, de pessoas e materiais, envolvidos ou não no projeto? Onde reside a imperfeição e o que pode ser considerado design perfeito? Ou, ainda, como comparar uma intenção inicial, a materialização de um projeto e as subsequentes alterações, seja pelo projetista, seja pelos utilizadores no seu cotidiano?

Seria o design "imperfeito" mais acolhedor? E também, será que os designers de ambientes e arquitetos percebem o que leva os utilizadores a fazerem alterações em suas obras? Seus desenhos preveem isso? Espaços interiores e projetos arquitetônicos, por exemplo, são projetos de design que podem ter inúmeras combinações após sua execução. O utilizador busca adaptações ao uso que, naquele momento, têm mais valia em suas vidas ou na utilização. Muitos designers possuem grande dificuldade em admitir alterações significativas ao projeto inicial, ou mesmo de conceber projetos que possam ser adaptados, como o que foi denominado por Alexander (2003) como "estruturas vivas": *"Cada processo deve permitir que cada passo de cada sequência adaptativa tenha uma latitude suficiente para ir aonde quer que seja necessário, no contexto de todo o conjunto, para tornar o todo mais vivo."* Os arquitetos e designers devem reconhecer padrões que inibem mudanças e praticar desenhos que preservem as transformações e desdobramentos. (Alexander, 2003).

Metodologia

Para buscar responder os questionamentos propostos este estudo qualitativo, procura na literatura existente definições de perfeito e conseqüentemente, o imperfeito. Além de buscar compreender as variâncias dessas mesmas definições em diferentes grupos e categorias sociais. Também ira analisar através de questionamentos e pesquisa como o profissional e o utilizador enxergam a perfeição e se há interação na visão de ambos. Saber o que é perfeito para o profissional ajudara a perceber se é levado em consideração as opiniões do cliente para a elaboração do projecto assim como perceber o que é

perfeito para o cliente levará a compreensão de que ele aceita ou entende o que o profissional propõe. Analisara se é possível melhorar essa interação para que se tenha mais projectos com menos interações apos concluídos e que tenham as vontades do cliente junto com as habilidades do autor.

Capítulo 1

1. Perfeição vs. Imperfeição

1.1 Perfeição

Para entender melhor a perfeição e conseqüentemente, sua antagonista imperfeição no que diz respeito a designers e utilizadores, é preciso contextualizar o que se caracteriza como sendo algo perfeito e como o conceito surgiu.

1.1.1 Origem do conceito de perfeição

O imperfeito corresponde, por contraste e semelhança, a perfeição. (Pessoa, 1993). Dentro desse parâmetro conceitual, afirmava que algo pode ser definido como ideal de perfeição. Entretanto, não podemos determinar que tudo aquilo que se define como sendo idealmente belo e, conseqüentemente perfeito, foi necessariamente criado a partir de alguma imperfeição aprimorada. Esse conceito de “perfeito” exige um sentido mais amplo, não sendo normalmente firmado ou categorizado nas mesmas medidas. Platão é, por exemplo, um dos filósofos que rebate o conceito do perfeito, refletindo sobre sua definição, muitos séculos antes do poeta português, como algo que não deveria estar limitado.

Não pode haver nenhuma regra de gosto objetiva que determine, por meio de conceitos, o que seja belo ou perfeito, pois todo o juízo proveniente desta fonte é o sentimento do sujeito e não o conceito de um objeto - esse é o seu fundamento determinante. Procurar um princípio de gosto, que fornecesse o critério universal do belo através de conceitos determinados é, portanto, um esforço infrutífero, porque o que é procurado é impossível e, em si mesmo, contraditório.

O primeiro rascunho que direciona aquilo que pode ser determinado como o belo (em grego definido como *kalos*), o Hípias Maior, é atribuído a Platão. Ele finaliza a reflexão com a afirmação de que o belo é difícil, pois os seus interlocutores reconhecem que chegar a uma definição satisfatória era uma árdua

tarefa. Da mesma forma, há outras palavras existentes e com significados comuns em diferentes idiomas, que são igualmente difíceis de determinar seus parâmetros e critérios de aplicação, o que possibilita a mesma reflexão relativamente, por exemplo, a amor, justiça, jogo, bem e mal, tal como acontece com os conceitos de belo e perfeito.

Em outro momento, já após as primeiras tentativas registradas de Platão, Aristóteles aborda três formas, como superiores, do belo: são elas a ordem, a simetria e o limite, pontualmente e especialmente determinadas na matemática. Ele afirmou que o belo consiste na grandeza e na ordem, e portanto, algo pequeno em demasia não poderia ser belo; e também não seria belo, se o fosse grande. Porém, não é possível achar nas definições apresentadas por Aristóteles uma referência sistemática ao belo. Ainda na Grécia antiga, na publicação **As Enéadas**, Plotino faz também uma reflexão, de forma breve, sobre a ideia de que o belo possa ser medido pela grandeza e pela ordem. Plotino, em concordância com o filósofo Platão, limita que os critérios de referência, que antes foram descritos, apenas devem ser utilizados na tentativa de compreender o conceito em relação a beleza física e não moral.

O conceito de belo passa a ser tema e se ampliou nas obras, como complemento para noções de gosto, equilíbrio, harmonia, perfeição que são associados aos que apreciam a arte em sua plenitude. Para além disso, a percepção do belo pede também a possibilidade do despertar de sensação de prazer e/ou simpatia ao se observar algo. Com a ajuda dessas conceituações, é possível dizer que o belo, em seu sentido clássico, é o que se apresentasse como agradável aos olhos e também aos ouvidos.

Na Grécia contemporânea, Hípias¹ sugeriu a Sócrates que aprimorasse o sentido de belo para aquilo que também fosse útil. Porém, esses dois conceitos nem sempre caminham em concordância, não estando necessariamente em acordo e muito menos dependentes para existirem. O útil é orientado em uma particularidade, é relativo e pede um propósito. O belo, por sua vez, existe independente de qualquer condição. O belo, agrada sem conceito. O útil está sujeito à experiência e a questionamentos. (Kant, 1791)

¹ Hípias de Elís foi um filósofo e matemático da antiga Grécia (460 a.C a 400 a.C)

Apesar de todas as tentativas de chegar a uma definição exata do que é o belo, ou perfeito, pode-se afirmar que seu conceito é subjetivo, a depender de quem o percebe e suas referências. Algo demonstrado de forma harmoniosa e sem defeitos para alguns pode ser considerado ideal, enquanto para outros, como fora daquilo que acredita-se ser perfeito. Esse conceito apenas pode ser compreendido pelo homem, é feito “para ele”, não fazendo parte do universo fora do ser do homem. Um objeto, um lugar ou uma pessoa, assim como um quadro, pode ser considerado belo inserido em uma simples observação, mas como já percebido, resgatando referências subjetivas de alguém. (Kant, 1791) O que define o belo distanciando seu conceito de algo que é bom, que agrada em uma razão particular, e do agradável, que desperta a sentidos individuais. Assim, o belo não pede um conceito sobre a coisa em si. Ao olhar a natureza, diversos seres que a compõem são considerados belos, sem necessariamente haver a necessidade da consciência da sua realidade e função para que existam. O belo existe sem limitações para ser caracterizado.

Mas se o belo não tem limites, a perfeição, ou “perfectio” em latim, implica algum tipo de completude ou plenitude - essa totalidade se traduz nas ideias, na mente ou no corpo, e fora de si, como produto acabado e construído. A perfeição implica, de algum modo, terminar, dar “fim”, por um momento que seja, e esse produto, com fim, acabado ou por acabar, implica um ideal, um desenho, um projeto, com a minúcia e exaustão adequadas, que integre a totalidade dos elementos que o compõem, sem nada omitir, na medida do possível. Implica princípios para pôr em prática uma composição ou construção. É conhecido pela história para depois distinguir com maior detalhe se belo e perfeito, e ainda, abordar o conceito de imperfeito.

1.1.2 Vitruvius

O tratado de arquitetura de Vitruvius, escrito há mais de 2000 anos, foi amplamente estudado e divulgado durante o período do renascimento. É considerado por muitos como o principal formador do conceito moderno sobre arquitetura. Vitruvius em seu tratado não forma conceito sobre o belo ou perfeito mas determina características que devem compor um bom desenho. Para ele havia de ser seguido os princípios do ordenamento, disposição, harmonia, simetria, decoro e economia. Esses princípios eram regidos pela tríade: durabilidade, conveniência e beleza. Um desenho de projeto deve ser devidamente fundamentado na escolha dos produtos, resistência e durabilidade dos materiais, no correto dimensionamento de acordo com o uso e na beleza que será quando a obra terá a aparência que é agradável e de bom gosto. Quando os membros estiverem na devida proporção de acordo com os corretos princípios da simetria. O encaixe correto dos membros do desenho, as relações entre essas diferentes partes. A simetria estabelece essa relação mantendo as proporções matemáticas entre as partes e o todo. (Vitruvius, 1960)

Outro ponto apontado por Vitruvius é a harmonia. Segundo Vitruvius (1960) consiste na “beleza e adequação no ajuste dos membros”, estabelece os necessários ajustes das partes para que sejam percebidas corretamente pelo olho humano.

O decoro pode ser considerado como o princípio que funcionaria como enlace para o perfeito desenho de projeto. Ele seria como o elo de ligação entre o partido proposto com a finalidade da construção. A perfeição do estilo que advém quando uma obra está fundamentada com autoridade em princípios aprovados. Nasce da prescrição, do uso e da natureza. (Vitruvius, 1960)

Com todos esses pormenores especificados por Vitruvius em seu tratado leva a entender, desde logo, que um bom projeto, perfeito e belo, é consequência de várias decisões, no qual todas elas estão integradas e, dessa forma, uma decisão afeta outra e o todo.

1.1.3 O belo na Idade Média

Durante a Idade Média, período entre o século V e o século XV da nossa era, o Cristianismo difundiu uma nova concepção do belo, tendo como fundamento a identificação de Deus como o perfeito, o bem e a verdade. Como consequência, as artes como um todo representavam as criações de Deus no mundo, na natureza. Pressupostos metafísicos e religiosos direcionavam a arte e as grandes construções. O medieval buscava justificar gostos de muitas maneiras e de forma que essa atenção para o sensível jamais fosse maior que a atenção ao divino (Eco, 1987). York (1863), estudioso e clérigo inglês, afirmou: “é mais fácil amar os belos objetos ou os doces e suaves sons e sabores, do que amar a Deus.” Como o conceito de belo na idade medieval estava na perfeição de Deus, se soubéssemos apreciar o belo das coisas, dos sabores e dos sons como o intuito de melhor amar a Deus, podia-se ver e viver o belo nas coisas. Dessa forma explica-se as igrejas suntuosas, os belos ornamentos em seus vitrais e detalhes arquitetônicos. Assim, a produção de arte se baseava na mimese de detalhes pertinentes da natureza, de coisas supostamente criadas por Deus.

No campo da arquitetura e artes plásticas, a simetria e proporção eram os pilares da perfeição, por excelência, na Idade Média. Esses princípios foram amplamente difundidos com forte influência dos ensinamentos de Vitruvius. A simetria era algo usado de maneira tão rigorosa na Idade Média que, muitas cenas e personagens já difundidos e conhecidos, eram modificados para que ficassem simétricos. Na catedral de Parma, por exemplo, São Martinho, cuja história é conhecida, é representado a partilhar sua capa com dois pedintes. Na Idade Média, as obras eram submetidas também a outra ordem, a do "quadro" (Eco, 1987). Deveriam se encaixar na forma e no espaço de um quadro, de uma coluna ou em tronco de cone. Por causa dessa necessidade de enquadrar a figura em um determinado formato, elas acabam por obter novas características, como as figuras nos candelabros da igreja de São Paulo, no muro de fora, em Roma. Dessa forma, muitas mudanças que ocorrem em determinadas ilustrações ou peças de arte na época, decorrem de mera exigência compositiva e não de princípios de expressividade.



Figura 01 - Candelabro na igreja de São Paulo Extramuro- Fonte desconhecido

A ideia de belo e perfeição na idade média se deve em grande parte aos apontamentos de Agostinho de Hipona². Santo Agostinho afirmava que o perfeito deve ter harmonia com unidade, número, igualdade, proporção e ordem. Agostinho elaborou um teoria do belo com muito rigor. Sobre as formas geométricas, ele afirmava que o triângulo equilátero é mais belo que o escaleno porque no equilátero há mais igualdade; melhor que o triângulo é o quadrado, pois seus ângulos iguais unem lados iguais; o círculo é ainda melhor pois nenhum ângulo atrapalha a contínua igualdade da circunferência. E, melhor de todos seria o ponto, indivisível, início e fim de si mesmo e gerador da figura mais bela que é o círculo. Santo Agostinho acreditava que o ser humano possui naturalmente a sensibilidade de perceber a beleza. De acordo com seu pensamento, a beleza está onde existe proporção, simetria e harmonia. Aliás, para ele, a mente busca

² Santo Agostinho (354-430) influente pensador ocidental dos primeiros séculos da Idade Média (476-1453)

pelo que observa durante o dia e noite, deseja essas harmonias e encontra desconforto quando percebe algo que não esteja dentro do padrão simétrico.

1.1.4 O belo no Renascimento

No Renascimento, tal como aconteceu no período medieval, a mimese entre obras e a natureza permanece, ainda que de forma menos intensa e com outro sentido, nas obras de arte e arquitetura. Ocorre no Renascimento uma expansão da produção artística que vai para além dessa repetição da natureza e o artista - projetista ganha um novo *status* como indivíduo criador, como alguém que possui talentos. Nesse período, a subjetividade se afirma junto com um individualismo gerado pelo artista que já não mais imitava as belezas de Deus, mas que cria a sua própria beleza. A partir desse ponto, surge um novo conceito de ordem e simetria. Enquanto no medievo a ordem era baseada na hierarquia e separações, no Renascimento projeta espaços simétricos e geométricos. O artista nesse período busca uma criação racional e matemática para suas composições. As obras se tornaram mais intelectualizadas do que espirituais. O renascimento trouxe um ideal de ordem geométrico, com valores antropocêntricos, concretizando no espaço e no tratamento plástico da matéria (Brandão,1991). Dessa forma, surge um novo conceito de beleza com base na expressão intelectual e de ordem matemática. Albertini, como referido em Brandão, (1991) teórico em arquitetura do século XV, define beleza da seguinte forma:

A beleza é uma espécie de harmonia e de acordo entre todas as partes que formam um todo construído segundo um número fixo, uma certa relação, uma certa ordem como exigido pelo princípio de simetria, que é a lei mais elevada e mais perfeita da natureza.

A beleza no renascimento reside na concepção das peças baseada em uma ordem matemática. O estudo das proporções, a geometria através da perspectiva para se projetar um espaço ideal, é visto em trabalhos como na Santa Ceia de Da Vinci e Pietá, de Michelangelo. Vitruvius em seu tratado de arquitetura discorre sobre esses conceitos matemáticos e exerceu influência significativa em trabalhos do período renascentista.

1.2 O imperfeito

Não é possível dissociar o belo do seu antónimo: o feio. O ditado popular “Quem o feio ama bonito lhe parece”, mostra que os juízos sobre o belo e o feio são potencialmente arbitrários. Se um objeto é considerado feio é porque não possui aquilo que se julga ser belo, mas como tal consideração é sempre subjetiva, o que é feio para uns, pode ser belo ou até sublime para outros, e vice-versa.

Em toda a História existe um género, uma doutrina, um padrão que ditou, à época, o que é belo e perfeito e conseqüentemente, o que não o é. Dessa forma, a perfeição sempre foi aquilo que se encaixava nestes rótulos e o que não estava de acordo, era considerado imperfeição.

É dito como imperfeito aquilo que tenha três olhos ou só um. Isso porque ambos fogem do padrão. O primeiro por ter um olho a mais e o segundo, por ter um olho a menos³. Dessa forma seria considerado belo ou perfeito o que corresponde ao que já vem sendo feito ou existido antes. Giacomo Leopardi⁴ afirma que “a perfeição de um ser está na perfeita conformidade com a sua primigénia”.

O belo, em muitos casos, não possui necessariamente correlação com o perfeito. Mesmo pela subjetividade do sentimento e até mesmo pelo belo em alguns casos não corresponder as normas e diretrizes do que é considerado perfeito. Um exemplo disso é a obra clássica da Grécia Antiga, Vênus de Milo. A grande maioria das pessoas que a observa pode considerar uma obra bela mesmo sem a escultura ter seus braços. Como um ser humano se encanta por outro, mesmo sendo ele diferente dele.

A beleza pode ser subjetiva mas o imperfeito, devido aos padrões e requisitos que existem nas diversas áreas, não pode ser subjetivo. O imperfeito pode ser belo mesmo que tenha sua execução seja feita de forma inadequada, em alguns casos. A maneira como se dá o acabamento, o tipo de material

³ Tratado do bem e do mal de Guilherme Alvernia (1191 - 1249) - citado por Humberto Eco - A História do Feio - pag. 15 e 16

⁴ Poeta e ensaísta italiano (1798 - 1837). É considerado um dos maiores poetas da Itália.

utilizado, pode não ser de acordo com o tradicional e dessa forma ser julgado como imperfeito. Porém, o imperfeito, antes que se prossiga, pode ter aqui dois significados. De acordo com o dicionário *Michaelis*, da língua portuguesa, imperfeito é algo que não está acabado, é incompleto e que contém defeitos. Já em um outro sentido, no design, pode-se considerar imperfeito aquilo que não segue padrões ou requisitos pré-determinados mas, mesmo assim, está acabado em sua ideia e cumpre sua função.

1.2.1 Design na Natureza

No início de qualquer projeto ou ideia, a imperfeição é uma constante. Em alguns casos, se sabe exatamente o que se pretende, mesmo que em outros não, mas em ambos, não há como prever o resultado exato. Rodrigues (2019) declara "não acredito em conhecimento da verdade que não tenha sido alcançado sem uma real possibilidade de erro". A imperfeição faz parte do perfeito não apenas como antônimo, mas também como parte do processo de busca do acerto final, como diz também Rodrigues (2019):

Eu conheço quem dance. Quem dança acredita que aprende praticando. Praticar quer dizer executar passos, uma e outra vez, transpondo obstáculos, através de uma visão, de uma fé e de um desejo. A prática é o meio de convidar a dança até à perfeição. Aprende-se a chegar à perfeição, no futuro, praticando a dança até à exaustão.⁵

Charles Darwin⁶ pensava exatamente dessa forma ao falar no design natural, no aperfeiçoamento do design, e desenvolveu assim seu argumento da

5 Citação em artigo do físico português Carvalho Rodrigues - O futuro imperfeito, com um riso, 2019

6 Charles Darwin, (1809 – 1882) naturalista inglês, considerado o autor da Teoria da evolução das espécies e fundador da biologia moderna.

imperfeição. De acordo com Darwin, nada foi criado na natureza já como perfeito, mas tudo faz parte de um processo evolutivo. Willian Paley⁷ desenvolveu o argumento do relojoeiro que afirma que todos os organismos vivos possuem um sentido e lógica já determinados na maneira que são, e foram criados por um ser superior, o que se nomeou de Design Inteligente. No entanto Darwin, com base em sua teoria da evolução, e para responder ao argumento de Paley, mostrava que na natureza haveria diversos tipos de design curiosos, estranhos e muitos que não eram bons, o que segundo ele não podiam ter sido pensados por um designer inteligente, e esse tipo de estrutura era parte de uma evolução constante em busca do design perfeito. Dessa forma, Darwin afirma que não existe design, um projeto concebido para algo na natureza, mas apenas um sequência de evoluções e transformações.

Embora ambas as teorias possam ser questionadas em algumas partes, o que ocorre é que ao observar a natureza percebe-se que existem níveis de detalhamento, sequências, repetições, formas que cumprem sua função, mas que se mostram imperfeitas em relação a outros quesitos. A natureza, por trás de seus fenômenos, se manifesta em formatos com infinitas variações. Algo que pode até mesmo mudar o sentido de perfeito ou imperfeito na natureza é a escala já um item à primeira vista pode parecer ser imperfeito por sua forma irregular, com formato duvidoso. Como afirmou Darwin sobre alguns itens da natureza, ao mudar a escala à qual se o observa, passa a existir um padrão extremamente complexo e perfeito, com sucessões de repetições de formas e desenhos, que implica naturalmente aquele item e determina aquele formato específico. A imperfeição de formas na natureza torna difícil conferir formas geométricas a itens naturais. Como medir uma nuvem ou um rochedo? Não é possível encontrar um retângulo ou triângulo perfeito na natureza. Essas formas e formatos não perfeitos são o que foram nomeados por fractais (Mandelbrot, 1975). Fractais são formas geométricas não regulares que têm o mesmo grau de não regularidade em todas

⁷ Willian Paley (1743-1805), teólogo e filósofo britânico, acreditava que a complexidade dos seres vivos só poderia ser por meio de intervenção divina.

as escalas. Fractais podem ser intermináveis à medida que mudamos a escala de observação.

A figura abaixo é utilizada para a compreensão do processo de formação de um fractal. Esse ramo de samambaia passa por 4 diferentes coordenadas. A primeira transformação de coordenadas desenha o caule (verde), a segunda, desenha a primeira folha à esquerda (vermelha), a terceira, desenha a primeira folha à direita (azul) e a quarta gera cópias sucessivas e garante que o todo é uma réplica maior de cada folha.

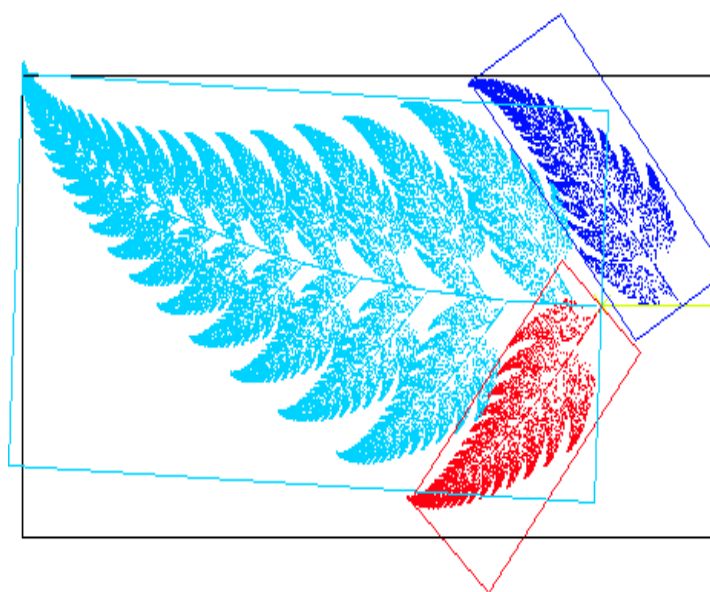


Figura 02 - Feto Fractal – Autor: António Miguel Campos

As formas geométricas da natureza em sua grande maioria são compostas de linhas orgânicas e fluidas, e algumas formações também demonstram assimetria e ausência de ritmo. Assim, de acordo com alguns padrões estéticos, seriam julgadas como imperfeitas, mas a observação através dos fractais, apresenta um detalhamento perfeito de como suas formas orgânicas de linhas livres são formadas.

1.2.2 Formas Orgânicas

A natureza é tomada por quase sua totalidade de formas orgânicas, curvas e sinuosas. O arquiteto brasileiro Oscar Niemeyer (2000) declara em seu poema

da curva que a linha reta não o atraía, mas sim a curva livre e sensual que se observa em vários pontos da natureza.

Não é o ângulo reto que me atrai. Nem a linha reta, dura, inflexível criada pelo homem. O que me atrai é a curva livre e sensual. A curva que encontro nas montanhas do meu país, no curso sinuoso dos seus rios, nas nuvens do céu, no corpo da mulher amada. De curvas é feito todo o universo. O universo curvo de Einstein.

Tende-se a tornar as formas orgânicas muitas vezes mais imperfeitas que o seu oposto, ortogonal. O traço ortogonal tem como característica representar com precisão o formato e dimensões de formas geométricas. Já o traço orgânico é relacionado com algo mais livre e intuitivo, natural que se desenvolve sem muita rigidez ou imposição de formas geométricas, assim como as formas da natureza. Ao observar um sofá com desenho curvo e sinuoso descreve-se como sendo uma peça de linhas orgânicas. Já um jardim com linhas retas e rigorosas é dito como ortogonal. Devido à ausência desse padrão ortogonal, rigor e, muitas vezes, ausência também de simetria, com um desenho mais livre, o orgânico é tido como imperfeito. A natureza é repleta de padrões orgânicos e repetições desses padrões que funcionam na sua perfeição.

As pontes de raízes vivas que são encontradas na Índia são um exemplo de imperfeição formal, mas ao mesmo tempo, de excelente eficiência em engenharia. No estado de Meghalaya, na Índia, os habitantes direcionam o crescimento das raízes de fícus elástica à outra margem de rios da região com galhos e pedras até à total estabilidade e fixação. A vida útil é variável, mas com o passar dos anos, as raízes ganham ainda mais volume, ficando mais grossas e, assim, fortalecendo ainda mais a estrutura da ponte.



Figura 03 - Ponte viva com raízes de ficus elástica. Fonte: site Planet Custodian

Sendo um processo de evolução ou algo já concebido como é, e mesmo observando a beleza das repetições das formas fractais, a natureza se apresenta na sua vasta maioria com desenhos orgânicos e assimétricos. A beleza está justamente no imperfeito da natureza. (Gleiser, 2009). Contradizendo o compositor brasileiro Vinicius de Moraes, Gleiser (2009) afirma que "é o imperfeito, e não o perfeito que deve ser celebrado". Como as raízes da fícus na Índia são totalmente assimétricas há aí liberdade de criação, amplitude do vão e formas. A imperfeição nas formas e a falta de simetria na natureza abre o leque de possibilidades. Gleiser (2009) também afirma que "toda a transformação que ocorre no mundo natural é resultado de alguma forma de desequilíbrio". O imperfeito nesse caso possui valor.

1.2.3 Wabi-sabi

O Wabi-sabi é uma filosofia oriental que confronta a visão ocidental de perfeição estética. O termo é a união de dois conceitos japoneses: Wabi, que se refere a aspereza, humildade e assimetria da imperfeição, diz respeito à beleza alcançada através de pequenas imperfeições nas peças, como se pode observar em produtos artesanais em cerâmica ou madeira, por exemplo; e Sabi, que se refere à beleza adquirida através da ação do tempo e do uso da peça, como a superfície escurecida de uma peça de metal antiga.

Wabi-sabi é uma filosofia de vida, um tipo de estética e, por extensão, um princípio do design. Há uma história que diz que no Japão do século XVI, um estudante do Caminho do Chá, *Sen no Rikyu*, foi encarregado de cuidar do jardim por seu mestre, *Takeo Jo-o*. *Rikyu* limpou o jardim de escombros e varreu o terreno. Uma vez que o jardim estava perfeitamente preparado, ele começou a sacudir uma cerejeira, fazendo com que algumas flores e folhas caíssem aleatoriamente no chão.⁸ O *Wabi-sabi* não deve ser interpretado como um princípio de design desorganizado; a sua estética não é desordenada, mas ordenada de acordo com os padrões naturais, com linhas tortas e curvas em vez de ângulos e linhas retas. Dessa forma o *Wabi-sabi* favorece também a assimetria, formas orgânicas e a utilização de materiais naturais.



Figura 04 - exemplo de decoração *Wabi-sabi*. Fonte: Site quartzbone

⁸ História retirada do livro *Beauty as Action: The Way of True Beauty and How Its Practice Can Change Our World*. Lisa Z. Lindahl.



Figuras 05 e 06 - Exemplos de peças Wabi-sabi . Fonte: site eco outdoor

A filosofia Wabi-sabi tem a preocupação de valorizar a história que se conta com aquele ambiente ou peça. Prefere evidenciar à esconder os efeitos do tempo ou do uso, nos objetos. Diferente da estética ocidental, onde uma mancha ou uma pequena deformação, ou trinco na peça é tratado como defeito, o oriental valoriza o lustro de um objeto maculado pela mão, a camada de patina escurecida sobre peças de metal vastamente usadas. Os objetos e ambientes devem ser respeitados e cuidados, como na história do jardim de *Rikyu*.

Os ideais estéticos do *Wabi-sabi*, de impermanência e aceitação da imperfeição ou do defeito, também são encontrados no *Kintsugi*. O *Kintsugi*, que significa emenda de ouro em Japonês, é uma técnica japonesa de reparação de cerâmicas. A técnica consiste em restaurar peças cerâmicas partidas encaixando as partes e as colando com um verniz e pó de ouro. A forma original da peça é recomposta, mas as cicatrizes em ouro ficam visíveis e demonstram e relembram a história e o desgaste que o tempo provocou naquela peça, dando valor à imperfeição. A beleza na imperfeição dessas peças, além de contar a sua história, ganha mais vida porque as torna únicas, pois as peças de cerâmica são feitas idênticas aos milhares, mas nunca se quebram e são remendadas da mesma forma. E embora possa parecer imperfeito para os padrões ocidentais, como foi já referido, o processo de reparo é trabalhoso e demorado, e a utilização de ouro evidencia ainda mais o valor que é dado ao reparo da peça.



Figura 07 - Exemplos de Kintsugi: Fonte Site Suku Desu

A filosofia *Wabi-sabi* pode ser considerada um contraponto ao Modernismo. Embora nos dias de hoje a globalização de ideais, modos e atitudes tenha já levado à filosofias e todas as demais coisas de um canto a outro do planeta, essas duas vertentes de pensamento e design, *Wabi-sabi* e Modernismo, de certa forma dividem também o globo com *Wabi-sabi* no lado oriental e Modernismo no lado ocidental. Koren (1994) criou a tabela abaixo que compara esses dois lados e auxilia a entender, de maneira básica, o que é a filosofia *Wabi-sabi*, e a perceber a diferença que há entre os dois conceitos.

Modernism	Wabi-sabi
Primarily expressed in the public domain	Primarily expressed in the private domain
Implies a logical, rational worldview	Implies and intuitive worldview
Absolute	Relative
Looks for universal solutions	looks for personal idiosyncratic solutions
Mass-produced and modular	one-of-a-kind and a variable
Express faith in progress	there is no progress
Future oriented	Present oriented
Believes in the control of nature	Believes in the fundamental uncontrollability of nature
Romanticizes technology	Romanticizes nature
People adapting to machines	People adapting to nature
Geometric organization of form	Organic organization of form
The box as metaphor	The bowl as metaphor
Manmade materials	Natural materials
Ostensibly slick	Ostensibly crude
Needs to be well-maintained	Accommodates to degradation and attrition
Purity makes its expression richer	Corrosion and contamination make its expression richer
Solicits the reduction of sensory and contradiction	Solicits the expansion of sensory information
Is intolerant of ambiguity of sensory information	Is comfortable with ambiguity and contradiction
Cool	Warm
Generally light and bright	Generally dark and dim
Functions and utility are primary values	Function and utility are not so important
Perfects materiality is an ideal	Perfect immateriality is an ideal
Everlasting	To every thin there is a season

Tabela 1 - comparação entre Modernismo e Wabi-sabi. De: Koren, L. (1994)

1.2.4 "Desajustados"

Em seu poema "Perfeições da Vida" o poeta brasileiro Mario Quintana (1906 - 1994) faz um questionamento: "Por que prender a vida em conceitos e normas? O belo e o feio, o bom e o mau, dor e prazer. Tudo, afinal, são formas e não degraus do ser!" Como foi apresentado, é bem verdade que os padrões ditam há muito tempo o belo, mas mesmo sendo formas ou fases, o antagonismo dos que vão contra os padrões é percebido em várias áreas do conhecimento e sociedade. O imperfeito, o desajustado, aparece também em outras vertentes da

sociedade além da decoração e arquitetura. Geralmente ligado a uma resposta a algum movimento social ou cultura, a imperfeição nesses casos é justamente um antagônico ao que se considera perfeito, no momento, e também, em alguns casos, uma forma de chamar a atenção e humanizar, no sentido de tornar mais plausível e acessível a todas as pessoas certos itens que, de tanto buscar a perfeição, se tornam muitas vezes inalcançáveis para muitos.

1.2.4.1 Moda

Fernando Pessoa (1982) já dizia que "...o perfeito é desumano porque o humano é imperfeito." Os padrões da moda pouco ou nada possuem semelhança com a frase de Fernando Pessoa e elevaram em muito as condições para se ter um corpo perfeito e esse aspeto, sugerido por esses padrões, não é a realidade da grande maioria das pessoas. Dessa forma, pessoas ditas com "corpos imperfeitos", como se veem nas campanhas com pessoas com algum tipo de deformidade ou deficiência, começaram a ter autoconfiança, a libertarem-se. Pessoas com características não perfeitas para os padrões, mas que se acham perfeitas: aqui entra mais uma vez o dualismo da perfeição-imperfeição - no caso das referidas pessoas, mudaram o seu comportamento por começarem a aceitar-se, publicando fotografias suas nas redes sociais e, conseqüentemente, mudaram o comportamento da sociedade, por tornarem certos aspetos e características do corpo e da vida quotidiana, visíveis, que não eram culturais por serem ocultados; essa atitude foi reforçada pela ação de modelos que denunciaram os abusos das agências que exigiam o enquadramento nos requisitos estéticos vigentes. E dessa forma, como meio de humanizar as suas campanhas e torná-las mais acessíveis ao público em geral que as campanhas do design *fashion* e de produtos para beleza passaram a valorizar à utilização de padrões imperfeitos como forma de também chamar a atenção. Marcas brasileiras como Avon, Dove e Natura, promovem atualmente campanhas a respeito da "real beleza", valorizando as pessoas que buscam a sua beleza individual e não enquadrada em padrões rígidos ou de outros modelos.

Nos desfiles de moda também já é possível observar uma tendência para o imperfeito na escolha dos modelos e, em muitos casos, já não é mais de acordo com os padrões estabelecidos de outrora. Em campanhas já foram usados modelos albinos, com vitiligo, diastemas, sardas, sobrancelhas grossas, com deformidades físicas e transgêneros estão a ser contratados por não serem perfeitos, segundo o estilo clássico. O padrão perdeu lugar para a característica única.



Figura 08, 09 e 10 - modelos fashion Fonte: Site publico.pt

No Japão, na mesma tendência das passarelas com seus modelos imperfeitos, um curioso movimento chamado de *yaeba* (dente duplo em tradução literal) consiste na ida ao dentista para tornar os sorrisos mais imperfeitos. A técnica consiste em colar um dente falso e com algum defeito sobre a dentição perfeita. A ideia é que a perfeição clássica pode afastar e desencorajar as pessoas de se aproximarem: com a existência de um defeito o processo de aproximação entre pessoas torna-se mais fácil.



Figura 11 - sorriso padrão yaeba Fonte: blog saka viver

A confecção de peças com materiais atípicos e considerados inteiramente imperfeitos, como lixo, também passou a ser uma opção, como é o caso da designer Nancy Judd⁹ que transforma materiais do lixo ou sem qualquer aproveitamento em roupas de alta costura. Através do seu projeto *Passarela Reciclada* dá um novo uso a materiais descartados, transformando o que foi rejeitado e é considerado imperfeito em algo belo.

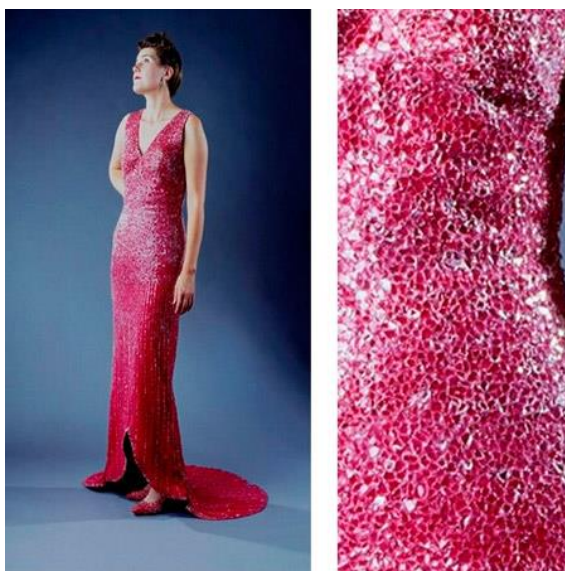


Figura 12 - vestido feito com cacos de vidro Fonte: site arte reciclada

⁹ Nancy Judd, designer norte americana criadora do “trashion” termo utilizado para designar roupas que são feitas com restos de lixo.

Já a empresa espanhola Ecoalf retira lixo, mais precisamente plástico, do fundo do mar mediterrâneo e transforma-o em linhas de barbante através da purificação por polimerização que, por sua vez, se transformam em pequenos grãos e assim se conseguem formar os fios para costurar e produzir roupas. Em parceria com a estilista espanhola Sybilla criaram uma coleção de casacos e jaquetas de *nylon* desenvolvidos a partir de redes de pescadores abandonadas no mar. A marca Adidas também possui projetos semelhantes, como a linha Adidas x Parley que possui pelo menos 75% de plástico reciclado¹⁰ na sua composição.

A utilização de lixo dá o toque de imperfeito a esses produtos, enquanto o processo, a forma como são desenvolvidos e utilizados nas peças trazem a perfeição e o equilíbrio necessários, e que devem ser considerados na relação entre o perfeito e imperfeito.

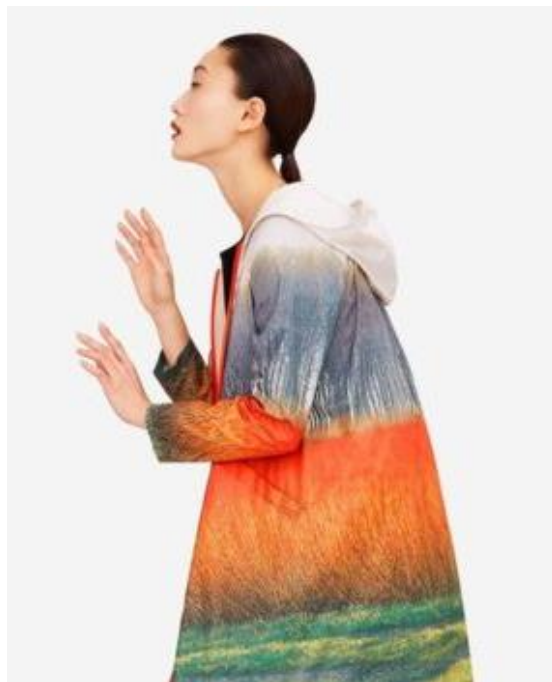


Figura 13 - Casacos com fios de plástico reciclado. Fonte: Ecoalf/Sybilla

¹⁰ Informação retirada do site [adidas.com](https://www.adidas.com)

1.2.4.2 Música e comportamento

O perfeito para alguns não é o perfeito para outros e isso gera diversidade nas criações, gostos e comportamentos. De destacar são os padrões e convenções contra o perfeito clássico do seu tempo, como é o caso do movimento *punk* que teve início na década de 1970, paralelamente entre Nova Iorque e Londres. Os participantes desse movimento se opunham ao *rock* progressivo “pomposo” da época e tinham como mote principal a música, servindo-se de letras para ressaltar problemas sociais, promover a anarquia, violência e drogas. Para além das letras controversas, as melodias eram pobres quando comparadas com o estilo vigente da época. Formadas por poucos acordes, eram intencionalmente simples e, em alguns casos, até desarranjadas.

A imperfeição ao padrão da época também podia ser vista na aparência dos participantes do movimento através das roupas, adereços e cabelo. Calças, jaquetas e camisas rasgadas, uso excessivo da cor preta, correntes, diversos adereços de metal como arrebites na roupa, brincos e *piercings* em várias partes do corpo, além de cortes de cabelo sempre arrepiados, curtos ou mesmo longos, traziam a rebeldia e o contraponto ao estilo da época.

O movimento *punk* também está associado ao DIY (*Do It Yourself*) que faz referência a trabalhos que pessoas não especialistas no assunto podem fazer com os materiais que estão à sua disposição. Dessa forma os *punks*, em rejeição às grandes gravadoras e produtoras, produziam e gravavam eles mesmos as suas próprias músicas, além de também fazerem as artes gráficas das capas de discos e K7, *folders* e cartazes de apresentações. Há relatos ainda que citam que fabricavam instrumentos e caixas de som, como é o caso de bandas de *skiffle*, que foi um estilo musical que se tornou popular na década de 1950, em que os instrumentos eram todos eles improvisados com garrafas, tábuas e caixas de madeira, no melhor exemplo de DIY. Desde meados do século XX, tanto o movimento *punk* como o DIY, influenciaram e ainda influenciam o modo de vida até aos dias de hoje, como cantou a banda *The Clash* (1977) “*Huh, you think it’s funny / turning rebellion into Money*” (“Huh, você acha que é engraçado /

transformar rebeldia em dinheiro”). A rebeldia passou a ter um certa atração e a ser rentável desde então.



Figura 14 e 15 – Punks. Fonte: Punks in Solidarity blog

1.2.4.3 Automobilismo

No automobilismo, o dualismo perfeito-imperfeito é também visível quando se percebe que alguns optam por customizar seus veículos, por certo estilo agradar mais do que outro, ou para se afastar de padrões convencionais. Dentre esses o estilo *Rat Hod* ou *Rat Look* também chama atenção por sua imperfeição. O *Rat Hod* surgiu como uma alternativa a outro estilo, o *Hot Hod*, que consiste na customização de carros antigos com pinturas, acessórios como grades metálicas, pneus largos e motores alterados para aumentar a potência. Algumas peças da lataria também são retirados para aumentar a leveza do carro. No *Hot Rod* prezava-se performance à beleza e o investimento financeiro era alto nas viaturas, o que tornava inviável para boa parte das pessoas que admiram os modelos *custom*, além disso, os carros em sua maioria não podiam ser utilizados no dia-a-dia e eram apenas usados em exposições, feiras ou em corridas em autódromos. Dessa forma, como um outro modo de customizar carros com mínimo gasto, onde as viaturas poderiam ser utilizadas normalmente e até mesmo fazendo uma crítica aos altos custos de um *Hot Rod*, surgiu o *Rat Hod*.

O *Rat Hod* consiste em carros com o visual externo “deplorável”, carros que já ficaram expostos às intempéries durante muitos anos e onde o estado de conservação da funilaria está em péssimas condições, como por exemplo, com

pontos de ferrugem, pintura queimada, mossas e detalhes que se apresentam como sendo peças de ferro velho. Na busca por esse estilo há admiradores que transformam peças ainda novas em peças com aparência deteriorada. A esse visual que se pretende ao *Rat Rod* junta-se um motor preparado, com potência e uma suspensão rebaixada. Os *Rat Rods*, em resumo, são carros com a aparência imperfeita mas com o motor a funcionar em sua perfeição.



Figura 16 e 17 - exemplos de hat rod com modelos antigos. Fonte: Site Qnave



Figura 18 - exemplos de customização hat rod com modelos atual. Fonte: site Qnave

1.2.4.4 Mobiliário

A interação dos utilizadores com o mobiliário pode ser, pelas características dos objetos e da sua escala, rica e diversificada, inclusivamente ao nível da significação. A interação com a peça não será passiva, como é o caso de uma peça de arte, por exemplo, onde a interação se limita ao olhar e em alguns casos, o tocar. Com peças de mobiliário, o utilizador tem uma interação ativa. O

trabalho dos designers Lea Hein e Magnus Pettersen, por exemplo, exposto durante a *Stockholm Furniture Fair* de 2015 e depois desse evento, tem justamente a ideia de tornar arte o que é usual, ou seja, tornar o passivo da obra de arte em ativo no mobiliário. Para esse trabalho Hein e Pettersen não esquecem a função, mas o foco da dupla é, fundamentalmente, a forma, o que poderia, desde logo, ser considerado imperfeito, de acordo com alguns requisitos do design. Evidenciam a cor e a formato ao invés da função, relevando a ideia de tornar os móveis em uma poesia sem palavras e deixando a interpretação para o espectador individual. Além disso, neste projeto, utilizam acabamentos dos materiais pouco usuais e que dificilmente, poderiam ser vistos como sendo feitos pela indústria. No caso de Hein e Pettersen, a intenção era perceber como o utilizador entende o objeto. O suposto “imperfeito” explorado pela dupla de designers explica, assim, o segundo sentido da palavra. Seus projetos cumprem o que propõem mas de uma maneira não convencional e, no caso apresentado, levou o trabalho à fronteira entre arte e design, como refere Richard Artschwager¹¹: “se você senta naquilo, é uma cadeira. Se você olha e anda ao seu redor, é uma escultura.”



¹¹ Ilustrador, escultor e pintor americano. Associado a pop Art e ao minimalismo (1923 - 2013)

Figura 19 - Peças de Lea Hein e Magnus Pettersen expostas na *Stockholm Furniture Fair* de 2015

Fonte: site Pettersen e Hein



Figura 20 - mesa de Lea Hein e Magnus Pettersen. Fonte: Site Pettersen e Hein

O imperfeito no design dessa linha de mobiliário está ligado a uma ruptura em alguns critérios, mais precisamente o estético, mas ao mesmo tempo o desenho não deixa de cumprir sua função independente da forma.

1.2.4.5 Arquitetura

Em uma conferência para arquitetos, Jaime Lerner¹² (2017) afirmou que os profissionais nos dias atuais estão apegados a rotinas pré-estabelecidas: “Estamos na base de uma burocracia temerosa, com medo de tomar decisões. Isso leva a uma visão pessimista, que traz uma frustração a todos”. Com a repetição de padrões e formas, na arquitetura, é fácil o destaque de projetos que possuam ideias fora da curva ou, até mesmo, que buscam o imperfeito como mote.

¹² Arquiteto e urbanista brasileiro. Foi por duas vezes governador do estado do Paraná no Brasil e prefeito da cidade de Curitiba por três vezes. Foi presidente da União internacional do arquitetos em 2002.

- Exemplo 1

O arquiteto Arno Brandhuber, no seu projeto da Antivilla, propôs a restauração de um antiga fábrica em Berlim. A ideia do conceito era questionar a relação entre normas de construção, regulamentos e o modo de vida do utilizador. O uso em excesso de acabamentos, preciosismos com detalhes estéticos sem função, tiveram uma contrapartida com ideias voltadas a um princípio de reutilização e uma vida de adaptação.



Figura 21 - Fachada Antivilla. Fonte: Site archidaily Autor: Erica Overmmer

Ao contrário de uma revitalização onde o prédio é restaurado, com suas medidas, marcações, vãos e formas, para a Antivilla toda a fachada foi coberta com concreto e apenas algumas de suas aberturas foram mantidas, enquanto outras foram criadas assimetricamente e sem ritmo.

A busca por uma maior eficiência energética foi o que deu norte a esse projeto. Essa questão foi o que levou à falta de simetria e padronização das aberturas, que é o ponto que causa estranheza ao projeto. As aberturas dos vãos superiores de até cinco metros (Figura 21) foram feitas através do trabalho em conjunto com amigos do proprietário, que quebraram a parede sem qualquer medida ou traço para aumentar a entrada de luz e sol, e também para ampliar a

vista sobre o lago que há nas proximidades. É importante salientar que a assimetria e a deformidade das aberturas foram fatores fundamentais do projeto, ou seja, algo que foi pensado para que ficasse realmente desse modo "imperfeito".



Figura 22 - Aberturas assimétricas. Fonte: Site archidaily Autor: Erica Overmmer

O tratamento estético dos revestimentos das paredes de concreto não foi, pelo contrário, uma prioridade: outro detalhe que discorda com os padrões de perfeição em um projeto.



Figura 23 - Interior Antivilla. Fonte: Site archidaily Autor: Erica Overmmer

- Exemplo 2

Em uma cidade como Lisboa ou qualquer outra, com milhares de anos de existência, há inúmeros prédios antigos. Alguns deles passaram por manutenções ao longo de sua existência, outros foram abandonados com o passar dos anos. Segundo informações da Câmara Municipal de Lisboa, em 2016, havia cerca de 3.800¹³ prédios devolutos na cidade. É comum, em arquitetura, ver a preservação que combina estruturas antigas com características contemporâneas, formando combinações interessantes de antigo com o novo. Na maioria dos prédios que, no decorrer dos anos, sofreram intervenções, manteve-se a estrutura base. O restante da edificação é, no entanto, modernizada e adaptada para materiais e sistemas dos dias de hoje. Há também casos em que a edificação não possui mais nenhuma condição de ser restaurada, sendo assim demolida. Em alguns casos, por força de lei ou norma, apenas se mantém a fachada ou fachadas desses edifícios. Dessa forma, o prédio possui a estética de anos passados no exterior, mas seu interior é completamente novo.

Abordagens para a preservação e conservação são variadas. No caso de ruínas ou prédios totalmente devolutos, é costume demolir a edificação na sua totalidade e, posteriormente, iniciar uma nova estrutura. No caso do projeto para a casa E/C, situada nos Açores, da autoria do gabinete Sami Arquitectos, se difere a regra e traz o tom de imperfeição ao desenho.

No terreno idealizado para o projeto havia uma ruína de outra edificação há muito abandonada. A proposta do projeto foi manter a ruína e pensar em algo que a valorizasse, e que essa mesma ruína moldasse e pudesse ser aproveitada na ideia.

¹³ Dado retirado de matéria do site sol.sapo.pt do dia 27 de novembro de 2016

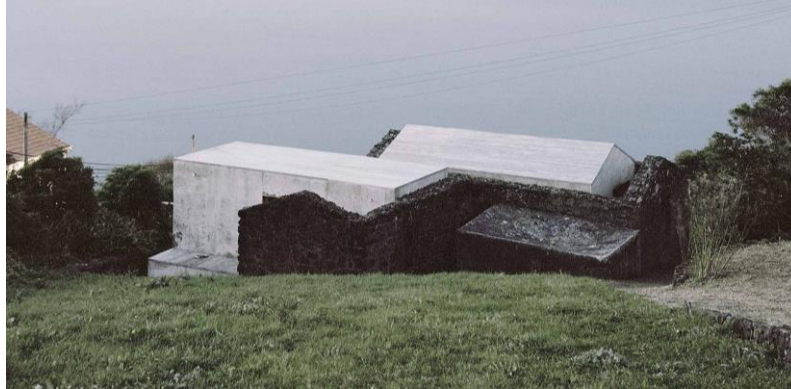


Figura 24 - Casa E/C. Fonte: site Archdaily. Autor: Paulo Catrica

A casa foi desenhada entre as ruínas e faz contraste entre o escuro das pedras, já sujas pelo tempo, e o claro do concreto aparente, escolhido como revestimento para as novas paredes. O projeto procurou privilegiar a entrada de luz e a bela vista com grandes aberturas que, por vezes, alinham com as aberturas das paredes de pedra antiga, criando relação entre o novo e o velho.



Figura 25 - Casa E/C. Fonte: site Archdaily. Autor: Paulo Catrica

Nas palavras da equipe de projeto: "O projeto é um movimento entre uma linha de limite, em pedra, e os volumes da intervenção que por ela se deixam

conduzir, se desacertam ou se alongam, sempre que a necessidade de espaço, ou de uma vista, se impõe." Em um exercício de imaginação ao se retirar as ruínas temos um projeto padrão com medidas e desenhos que podem ser ditos como perfeitos em termos de arquitetura e projeto. Contudo, com um objetivo específico, de valorizar o antigo, a ruína é mantida e isso traz o visual imperfeito e, simultaneamente, originalidade e exclusividade ao projeto.



Figura 26 e 27 - Casa E/C. Fonte: site Archdaily. Autor: Paulo Catrica

1.2.4.6 Design de interiores

Uma construção datada da década de 1940, que estava abandonada e certamente poderia ser demolida ou passar por uma grande remodelação, recebeu uma sobrevida com a proposta do designer brasileiro, Sergio Cabral. O próprio designer adquiriu a casa e decidiu desenvolver uma nova estética, dessa forma, ocupando a casa da maneira como ela estava. Refez instalações e a cobertura, mas o restante permaneceu no estado existente, a respeitar as suas marcas originais. De acordo com Cabral, a intenção é criar um lugar onde o passado e o presente continuassem a contar uma história. Dessa maneira, optou por manter as paredes originais, que haviam perdido o reboco com o passar do

tempo, bem como alguns outros itens da estrutura que já existia. No processo de troca da cobertura, alguns pedaços das paredes caíram, criando buracos que permeiam toda a casa.



Figura 28 - Casa Sergio Cabral. Fonte: site Casa e Jardim

Além das imperfeições das paredes, com buracos e sem reboco, a casa conta também histórias através do mobiliário que, em sua grande maioria, é também usado. O designer decorou toda a casa com peças que já estavam na família e que foram dadas por amigos. Os sofás são dos avós, a secretária de trabalho, que se encontra na sala, foi reformada pelo pai. Há ainda os quadros nas paredes que foram feitos por amigos. Dessa forma, Sérgio acredita que a casa tem mais afeto, conta quem é e de onde veio.



Figura 29 - Casa Sergio Cabral. Fonte: site Casa e Jardim



Figura 30 e 31 - Casa Sergio Cabral. Fonte: site Casa e Jardim



Figura 32 - Casa Sergio Cabral. Fonte: site Casa e Jardim

A estética dessa decoração foge à idealização convencional de design de interiores, típica em imóveis novos e acabados de comprar. A imperfeição nos acabamentos, como o próprio designer mencionou, cria uma nova estética que pode ser estranha à muitos. Sergio Cabral relatou que, certa vez, um amigo o foi visitar e após conhecer toda a casa, lhe perguntou quando ele pretendia terminar à obra. Esse jogo de estilos de acabamento das paredes, tipos de material e móveis, causa sempre diferentes sensações (positivas e negativas) a quem vê e experiência o espaço, dificilmente passando despercebido.

Capítulo 2

O caminho do "perfeito" no design

O conceito de design é algo abrangente. Para o designer Alan Fletcher¹⁴ o design é muito mais do que uma coisa para ser, fazer ou criarm, é um estilo de vida, como se houvesse sempre um modo de alcançar algo que torne o dia, o momento, o fazer, o viver mais fácil, prático, belo, perfeito. O bom design tem sempre como objetivo resolver e equacionar um problema. Design não é algo em si mas todo um sistema de etapas para uma determinada tarefa. Quando se vê um bela poltrona ou se entra em um lindo quarto de hotel conseguimos “ver” ali que “há design”. Mas o termo design não é definido pela beleza do resultado e sim por todo o processo que ocorreu até se chegar ao objetivo pretendido. Design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura (Flusser, 2007). Ao longo da história nota-se que os estilos determinados para os ambientes, vestimentas e utensílios transformaram e, até mesmo, geraram novas culturas. Monica Moura (2003) define design como criação e desenvolvimento de um projeto. "Não há design sem uma objetivo". Precisa trabalhar referências culturais e estéticas para conseguir o resultado pretendido.

2.1 Alguns caminhos do design na história

O que é e foi considerado um bom design e a busca pelo belo têm sido modificados ao longo da história. A ideia do design sempre existiu embora seu conceito e sua abordagem como um tema, campo de trabalho e estudo seja relativamente recente. O cuidado com a representação da natureza nas formas e detalhes dos ornamentos em igrejas e palácios na idade medieval representa já desde essa época, a preocupação com a forma para além de apenas a função no

¹⁴ Um dos mais importantes designers gráficos de sua geração. Queniano radicado na Inglaterra; (1931 - 2003)

design que havia entre os projetistas, artesãos e operários que executavam os trabalhos.

A palavra design tem origem no latim "*designare*" que significava desenhar, achar meios. Do latim chegou à desenho, em português e design, em inglês. Independente da grafia particular de cada país, tiveram o seu sentido transformado com o passar dos anos chegando a dois conceitos importantes que definem o que se faz quando, em muitos aspectos, é usada. Em Inglês, o primeiro conceito seria o ato de desenhar, que originou outra palavra: *draw*. Já o segundo conceito é de planejar, projetar, chegar à uma conclusão. Para os países de língua inglesa, a palavra design teve seu sentido destacado com a Revolução Industrial, a originar também novos usos que correspondessem à atividades produtivas. Se fez, dentro deste contexto, ainda a necessidade de diferenciar o ato de desenhar em si (*to draw*) e o planificar, designar, esquematizar (*to design*). Já na língua portuguesa, não houve uma tradução literal para o termo, mas o significado segue o inglês e mesmo com a expansão da Revolução Industrial, não ocorreu a necessidade de diferenciar seu sentido. O design é comumente utilizado, ainda atualmente, no seu conceito original como desenhar e ligado à atividade da indústria, como Desenho Industrial. Contudo, esse termo especificamente, foi substituído quando volta ao termo "design" para impedir qualquer limitação e até confusões sobre o que vem a ser, o que faz e para que existe. Adiante, nesse tópico, se faz uma revisão literária de alguns momentos da história do design que mudaram o rumo de como projetar. É interessante constatar que todos esses movimentos surgem a julgar se os anteriores a eles são perfeitos e fazem propostas que, de acordo com os ensinamentos correntes, seriam imperfeitas.

2.1.1 Revolução Industrial

Com o advento da Revolução Industrial¹⁵, na Inglaterra, durante o século XVIII foi percebido um grande progresso material. O estilo de projetar, de se fazer

¹⁵ No período entre os séculos 18 e 19 aconteceram várias mudanças na Europa, principalmente a substituição do trabalho artesanal por produção em grandes obras com empregados assalariados e utilização de máquinas.

design, foi alterado. A produção passou de apenas artesanal para ser feita, boa parte, por máquinas. No geral, ainda havia preocupação com a estética da peça, assim como no períodos anteriores à Revolução, mas novos fatores passaram a integrar o pensamento do idealizador, como a simplicidade e praticidade dos desenhos para otimizar e rentabilizar a produção em larga escala.



Figura 33 - móvel pré revolução industrial Fonte: site blog AD vintage



Figura 34 - móvel pós revolução – Fonte blog AD vintage

Apos a implantação da Revolução Industrial, alguns ramos da sociedade e intelectuais da época continuavam a afirmar que a relação entre arquitetura e design, que havia na cultura clássica e medieval, não podia ser perdida. Havia medo que o design proposto para máquinas acabasse de vez com o desenho rebuscado e o ornamento. Um desses intelectuais preocupados com o futuro era

o arquiteto Augustus Welby Pugin¹⁶. Pugin possuía era adepto ao pensamento medieval de que o design deveria expressar a beleza da natureza. Com isso, fazia oposição ao design proposto à máquinas pela corrente da época. Para Pugin, a beleza deveria ter uma função social de trazer encantamento e um bom sentimento a todo aquele que a observa e a utiliza determinado espaço ou objeto.



Figura 35 - Sala medieval de Pugin. Fonte: Site Victorianweb

Dessa forma, após os acontecimentos da Revolução Industrial, o design passou a viver cenários antagônicos ao mesmo tempo, passou a ter uma maior pluralidade quanto ao detalhamento e, também, a diferentes opiniões para afirmar o que era belo ou não. Por um lado, se tinha o design para as máquinas onde se buscava a estética do prático, de algo mais simples. Por outro lado, havia a busca do que pode se chamar estilo vitoriano, o qual foi defendido por Pugin e seus pares, após a Revolução Industrial. O vitoriano foi um estilo inglês que no design, em geral, na arquitetura, no mobiliário e nos jardins, prezava pelas formas orgânicas com estilo de linhas marcadas, arabescos e decoração com cores fortes e desenhos sóbrios e volumes geométricos.

¹⁶ (1812 - 1842) Arquiteto Inglês de muito prestígio. É conhecido por obras como o interior do Palácio de Westminster e também a Elizabeth Tower onde se encontra o relógio Big Ben.



Figura 36 - Locomotiva Vitoriana. Fonte site victorianweb



Figura 37 - Locomotiva Norte Americana Fonte site victorianweb

Portanto, a partir do século XVIII e XIX, passa-se a ter realmente uma distinção entre conceitos de beleza no design. A preocupação em detalhar e decorar com o desenho, versus o simples que, em vários casos, negava o adorno em favor da produção.

Como a ideia de unir esses dois lados e restabelecer o contato do trabalhador com o trabalho artesanal e mais detalhado, o arquiteto William Morris¹⁷ juntamente com o arquiteto Philip Webb¹⁸ iniciaram o movimento Arts and Crafts.

¹⁷ (1834-1896) Ativista e designer têxtil inglês. Foi um dos principais contribuidores para reviver os métodos tradicionais de produção após a revolução industrial.

2.1.2 Arts and Crafts

O *Arts and Crafts*, movimento que surgiu na segunda metade do século XIX, pretendia dar retorno à vida em contato com a natureza para fazer contraponto com a alienação que as grandes metrópoles, de sua natureza fria e beleza artificial do ferro, produzia. Este movimento pretendia propor uma saída da produção industrial, em série, e da miséria causada pela exploração e pelo trabalho mecanizado das fábricas (Eco, 2007).

Morris e Webb tinham como objetivo produzir espaços com a ideia de ser uma obra de arte total. Todos os detalhes dos objetos eram desenhados por arquitetos e executados por artesãos com experiência, a usar métodos já experimentados, comprovados e inspirados na natureza.

No *Arts and Craft* é possível perceber o design como um conjunto de etapas com um propósito. Morris estabeleceu princípios que deveriam ser seguidos para a produção dos projetos nos estúdios do Arts and Crafts, nomeadamente:

- Qualidade e nobreza do material;
- A função e o uso;
- Estética;
- Qual seria a técnica mais conveniente.

¹⁸ (1831 - 1915) Arquiteto inglês. Considerado pai das artes e ofícios da arquitetura era incentivador da arte de construção comum, de maneira artesanal.



Figura 38 - Catalogo de móveis. Fonte: Site blogger design

2.1.3 Bauhaus

Depois do *Arts and Crafts* houve diversos movimentos que influenciaram e formaram as bases para o que se pode afirmar como sendo o design dos dias de hoje, com diversas peculiaridades e pontos que os divergiam, como é o caso do *Art Nouveau*¹⁹, que foi um movimento que privilegiava o decorativo, o ornamental e teve forte influência principalmente nas artes gráficas, ou o *De Stijl*²⁰, que teve bastante relevância e influência no design no século XX. O uso das cores básicas, divisões com marcações fortes, eliminação das curvas, assimetria e uma forte busca pela simplicidade, foram algumas das suas características, mas foi na

¹⁹ Movimento que permeou o início do século XX, ligado às artes e arquitetura, que possuía a influência das linhas curvas da natureza e que foi também muito aplicado à indústria.

²⁰ grupo de designers e artistas que surgiu na Holanda em 1917.

Bauhaus que se desenvolveram novos conceitos e inovações para o estudo do design.

A escola fundada pelo arquiteto alemão Walter Gropius no ano 1919 em Weimar na Alemanha, foi fundamental para a formação do design moderno. Na Bauhaus o design foi popularizado. De acordo com a sua doutrina a base da estética era que o design, tanto de objetos como na arquitetura e interiores, fosse funcional e racional. O conceito defendido por Louis Sullivan "forma segue a função", era amplamente seguido pela doutrina da Bauhaus. Para Walter Gropius e seus pares a forma deve ser o resultado da necessidade do projeto e não um capricho estético ou apenas uma tradição histórica. A escola buscava seguir os pensamentos já expostos há alguns anos pelo arquiteto Adolf Loos . Defender a honestidade da forma; o ornamento é algo dispendioso e desnecessário. No design de objetos o ornamento era uma tática das indústrias para que os consumidores enjoassem dos seus produtos ornamentados com traços e formas ultrapassadas e, dessa forma, optassem por trocar de tempos em tempos. O ornamento trazia atraso para uma nação. Pessoas que se preocupavam em ter produtos ou bens ornados perdiam mais tempo e dinheiro do que outros que se satisfaziam com algo simples. (Loos, 2004) Sendo assim, de acordo com o pensamento racional de Adolf Loos e da Bauhaus, o ornamento não tinha razão para a funcionalidade do design. Dessa maneira, retirar as formas de ornamento do design era o que doutrinava os designers. "Menos é mais"²¹ virou a palavra de ordem. Os ensinamentos da Bauhaus, dessa maneira, trabalhavam primordialmente a forma (Gestalt) e a concepção das formas, lançando mão das formas geométricas simples e das cores primárias.

²¹ Celebre frase e conceito do arquiteto alemão naturalizado americano, Ludwig Mies van der Rohe (1886 - 1969)



Figura 39 - Cadeira Wassily Autor: Marcel Breuer

2.1.4 Gestalt

Os ensinamentos da Bauhaus trabalhavam o uso da forma que, tal como a doutrina Gestalt, influenciou o design defendido pela escola. Gestalt é uma linha de pensamento criada por Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886-1940). A teoria da forma, como também é conhecida a Gestalt, se baseia no princípio da super soma onde o todo é diferente (ou mais do que, como é popularmente conhecido) da junção das partes. Um objeto que é do nosso conhecimento é mais que a soma de suas partes, é o que aquilo significa para quem o observar ou também a função para o qual existe. Há, portanto, um envolvimento cultural e psicológico do ser com algo que está a ser contemplado para determinar o que é aquele objeto, ou até mesmo sua beleza ou não.

Para além do princípio da super soma, a teoria da forma possui 7 princípios básicos que são utilizados no design no dias de hoje para melhor percepção da forma e transmissão da ideia que se quer passar: segregação, semelhança, unidade, proximidade, pregnância, simplicidade e continuidade ou fechamento.

- Segregação diz respeito a gerar hierarquia. Deve-se dar destaque ao que se quer que seja visto primeiro, gerar desigualdade por estímulos.

- Semelhança é o princípio que explica que elementos com a mesma forma e cores tendem a ser agrupados.

- Unidade é quando ao agrupar vários elementos se forma um, como em um cubo, que se agrupa vários quadrados para formá-lo.

- Proximidade diz respeito ao agrupamento de elementos próximos.
- Pregnância, também denominada de “boa forma” determina a rapidez na identificação de uma figura ou objeto. Conseguimos reconhecer mais facilmente as boas formas, de acordo com a Gestalt, simples, simétricas, equilibradas e regulares.
- Simplicidade determina a harmonia com coerência visual, busca ter um equilíbrio nos estímulos produzidos.
- Continuidade ou fechamento acontece quando um forma é interrompida e o cérebro de quem observa consegue finalizar o desenho, é quando ocorre um preenchimento visual das lacunas.

2.2 Princípios do design

Com o passar do tempo e os diversos movimentos que influenciaram o design por todos esses anos, a quantidade e a complexidade do conhecimento acumulado levaram a uma maior especialização e novos critérios para se julgar o que é um bom design e o que não é um bom design. A amplitude do conhecimento foi sendo cada vez mais negociada em busca de profundidade de conhecimento. Nos dias atuais, por exemplo, considerar um projeto de um produto ou ambiente sem um conhecimento no campo da psicologia e ou da antropologia, pode destinar ele ao fracasso. De fato, uma maior compreensão do comportamento humano e suas necessidades pode ser a base para o perfeito design. O bom design está, frequentemente, ligado à compreensão do intuitivo de quem deseja o produto e essa compreensão não pode ser mera adivinhação, deve ser baseada em fundamentos sólidos.

O design, antes de tudo, deve estar ligado às pessoas. Deve servir como suporte para o dia-a-dia das pessoas. É isso que o designer Dieter Rams (2010) aborda quando refere que: "O design não deve dominar coisas, e não deve dominar pessoas, deve sim ajudá-las. E isto é o que importa." Rams questionava se o que ele produzia como designer era realmente um bom design. Dessa forma, criou dez critérios para reconhecer se um design é realmente bom:

1. Bom design é inovador.

O bom design traz novidade, está ligado a novas tecnologias.

2. Bom design faz um produto ser útil.

Um produto deve satisfazer critérios funcionais, psicológicos e estéticos. Um bom design exalta a utilidade de um produto.

3. Bom design é estético.

Não haverá sucesso apenas se for funcional. Qualidade estética é fundamental, pois o usuário tem ligação direta com produto que possui.

4. Bom design nos ajuda a entender um produto.

O design deve ser autoexplicativo. Quando há um bom design não é preciso explicações sobre como utilizar o produto.

5. Bom design é discreto.

Aqui Rams separa o design da arte, mas não o design do belo. Para ele, um produto não pode ser nem um objeto decorativo e nem uma obra de arte, seu design deve ser neutro e contido.

6. Bom design é honesto.

Não se deve enganar o utilizador. O design não deve prometer o que não consegue entregar.

7. Bom design é durável.

O bom design faz o produto não ser gasto, a transcender o tempo

8. Bom design se preocupa com os detalhes.

Demonstrar respeito ao utilizador é ter cuidado e precisão no processo.

9. Bom design se preocupa com o meio ambiente.

O design deve conservar os recursos ambientais e minimizar a poluição física e visual, durante o processo de projeto, construção e vida útil do produto.

10. Bom design é menos design.

Projete e crie o essencial. Se houver concentração nessas partes, o resultado não ficará sobrecarregado do que não precisa.

Em uma mostra de design no Museu de Arte Moderna de Manhattan foi feita a seguinte pergunta: *“Poderia haver beleza em uma vassoura”*? A resposta foi sim, desde que a mesma fosse projetada para ser útil e ter boa aparência²².

²² Trecho de matéria da revista *Time* sobre uma mostra no MOMA em 1953.

O perfeito design consiste em muito mais que aliar forma a função. O design está envolvido no entendimento do cliente, seus desejos e vontades e, simultaneamente, deve ter atenção ao contexto de produção e assegurar que a experiência total com os produtos, serviços e espaços, seja viável e tecnicamente possível. O design é visto como uma atividade usada para projetar os processos e os sistemas que fundamentam essas experiências, desde as estratégias utilizadas no projeto, até aos detalhes apresentados nos resultados (Moritz, 2005).

Capítulo 3

Designer versus Utilizador

Quando se trata de arquitetura, design de ambientes e produto, pode haver conflito na definição de perfeito e belo, na relação entre cliente e profissional. No momento da contratação são dois mundos diferentes que efetivamente devem se unir para realizar o projeto. A participação dos clientes nos processos de projeto é primordial para o bom êxito da atuação profissional. Todavia essa participação, por sua vez, depende da existência de algum conhecimento prévio às construções, às soluções arquitetônicas e à experiência dos clientes com outros projetos, mesmo que fora da condição de projetista. (Alexander, 1979). Essa experiência prévia, com certeza, nem todos os clientes possuem, mas a não participação dos mesmos no processo criativo de elaboração do projeto, pode ser desastroso para o resultado final, no sentido da aceitação por parte dos mesmos.

Perceber o que o designer quer propor e entender o que o utilizador realmente anseia é a mistura exata que, em muitos casos, não se consegue chegar. Como em um dualismo, o perfeito para um não é para outro e alterações futuras por parte do cliente são quase certas.

3.1 A visão dos designers

3.1.1 Debate

Para perceber, na prática, como se pensa à respeito da perfeição no design, foram convidados cinco profissionais da área do design e arquitetura para um debate: três designers de interiores e dois arquitetos, todos entre 5 a 15 anos de profissão, a responder em tom de conversa e discussão a seis perguntas formuladas, de acordo com o tema, seguindo uma sequência pré-determinada no formato de *focus group*.

Focus groups, também conhecidos como grupos de discussão, é um método de investigação que envolve a partilha e a clarificação dos pontos de vista

e pensamentos dos participantes. Morgan (1997) define *focus group* como sendo “uma técnica de investigação de recolha de dados através da interação de um grupo sobre um tema apresentado pelo investigador.” A ideia de uma sessão de *focus groups* é reunir pessoas para recolher uma boa quantidade de informações qualitativas em um curto espaço de tempo. A composição do grupo depende das necessidades e dos requisitos da pesquisa. É preferível escolher participantes que garantam um grau de homogeneidade no grupo para que a discussão corra de modo assertivo e sem desentendimentos.

Ao partilhar o que pensa e suas experiências, os participantes podem gerar novos entendimentos. O método permite que o avaliador interessado observe diferentes perspectivas sobre uma mesma pergunta em conversas que decorrem naturalmente num contexto de grupo, através de perguntas predeterminadas que direcionam à entrevista.

Direcionados pelo moderador, os convidados responderam às seguintes perguntas:

1. O que é design perfeito?
2. O designer é capaz de perceber o que realmente o cliente deseja em seu projeto?
3. O modo de trabalho dos profissionais de hoje está padronizado? Disfarça-se uma repetição de projetos por um mesmo autor ao chamar-se de estilo?
4. Quando entrega-se um projeto, pode-se afirmar que está perfeito para o cliente?
5. O que acham dessas imagens? (“antes” e “depois”, de um conjunto habitacional) O que acreditam ter levado o proprietário a fazer isso?
6. As alterações feitas às casas (na fotografia) podem ser consideradas design?

1- O que é o design perfeito?

No geral, o grupo acredita que o design perfeito é a união de teoria e estética. Para ser perfeito, o desenho precisa ter forma alinhada com função. Além disso, há também um ponto colocado pela designer Beatriz: "Deve-se unir

todas as questões de forma e função aos desejos do cliente, mesmo que esteticamente não me agrada, porque o que agrada a mim pode não agradar ao cliente". A arquiteta Aline complementou ao dizer que unir rigor teórico às necessidades dos clientes é um grande desafio para a busca da perfeição nos projetos. A designer Caroline argumentou que, para ela, o perfeito no design também tem a ver com aspetos emocionais. "Quando o espaço ou o objeto te traz uma boa sensação, aquilo é design perfeito", disse. Isso reforça a ideia de que para ser perfeito, a técnica tem de trabalhar em conjunto com os desejos do cliente, porque só quando observa algo que lhe traz à memória, algo bom, ele consegue ter ali algum prazer e admirar o espaço ou objeto.

2- O designer é capaz de perceber o que realmente o cliente deseja em seu projeto?

Foi consenso no grupo que, na grande maioria das vezes, o profissional não percebe com clareza os pedidos do cliente e que, em muitos casos, o profissional impõe intenções e ideias. "É isso que pensei para o projeto e pronto", como a designer Beatriz já ouviu entre os profissionais que conhece. Nessa questão, foi percebido que o profissional é tendencioso ao impor realmente suas ideias ao cliente. A designer Gabrielle afirma que, em boa parte dos projetos ela conduz, tenta conduzir o cliente a entender o que ele realmente quer. O arquiteto Bruno contou um caso com um de seus clientes. Certa vez, um cliente pediu indicação de uma poltrona e ele indicou uma cadeira do renomado designer brasileiro Sergio Rodrigues, mas ao ver o preço, o cliente pensou que por aquele valor seria melhor ir a uma famosa loja de retalho, experimentar as cadeiras que lá estão e comprar a que considerasse mais confortável e mais agradável do ponto de vista estético. Este caso apresentado revela novamente o conflito existente no que toca ao que é perfeito para os designers e para os clientes e utilizadores. O cliente pode, por um lado, considerar a estética e conforto do produto ou espaço, enquanto o profissional poderá considerar também a questão do status da peça, do design envolvido, entre outros aspetos que muitas vezes

pode nem ter o conforto da peça do varejo. A diferença de referências e ideias entre as partes também faz com que o profissional dite de forma impositiva o projeto.

De acordo com a conversa, muito do que se observa como imposição no projeto por parte do profissional, resulta da instabilidade ou falta de referências do cliente. Como referiram os participantes do grupo, os clientes não sabem o que querem exatamente, não conseguem visualizar, querem apenas copiar o que já viram e acharam “bom”. A arquiteta Aline contou sobre um cliente que pediu um projeto exatamente como havia visto em um revista. Após a conclusão do projeto, a cliente começou a inserir no ambiente alguns itens pessoais e viu, por fim, que aquele projeto, quando envolvia algo que tinha a ver com ela, não era perfeito, pois era apenas uma cópia de algo para outra pessoa. Nesse caso, houve, na verdade, uma falta de imposição por parte do profissional, e demonstra como o papel do arquiteto ou designer é importante para direcionar e orientar o cliente, levando-o ao debate e discussão sobre os temas do projeto e não apenas determinando o que será feito, ou copiar simplesmente o que já existe.

3- O modo de trabalho dos profissionais de hoje está padronizado? Disfarça-se uma repetição de projetos por um mesmo autor ao chamar-se de estilo?

Todos os participantes afirmaram que sim: os profissionais estão cada vez mais a padronizar seus projetos e o tipo de projeto, dos profissionais que atuam no mercado, também tem demasiadas similaridades entre eles. A designer de interiores Gabrielle afirma que, em escritórios que trabalhou como estagiária, já presenciou projetos copiados em quase sua totalidade. Já a designer Beatriz afirma que os profissionais não estão interessados em ouvir o cliente. "Eles estão mais preocupados em aparecer em revistas, anuários, ganhar comissões das fabricas através das especificações do que atender o desejo dos clientes", explicou. Beatriz ainda citou que o mercado de produtos com suas mostras, feiras e lançamentos ajuda a padronizar projetos.

4- Quando entrega-se um projeto, pode-se afirmar que está perfeito para o cliente?

O arquiteto Bruno afirma que nunca entregou um projeto em que ele estivesse 100% satisfeito e que prazos de entrega podem atrapalhar também na busca pela perfeição. A arquiteta Aline diz que as condições do cliente podem mudar o sentido de perfeição e contou uma história em que estava a projetar a casa perfeita para um cliente, mas no meio do projeto, o cliente teve problemas financeiros e o que antes era perfeito, teve que ser adaptado. As adaptações agradavam do ponto de vista financeiro mas não do ponto de vista do primor que a obra merecia. A conclusão foi que o projeto esteticamente ficou interessante mas tecnicamente, não.

5- O que acham dessas imagens? (“antes” e “depois”, de um conjunto habitacional) O que acreditam ter levado o proprietário a fazer isso?



Figura 40 - Transformações após 57 anos nas construções de uma rua no distrito Federal, Brasil

Fonte: historias de bsb (instagram)

Para a arquiteta Aline a imagem de 1960 é mais harmônica e demonstra que todos que ali vivem parecem ter o mesmo nível de classe social. Já o arquiteto Bruno acredita que na foto de 2017, as casas parecem ter mais a personalidade de quem vive ali. A designer Caroline acha que as mudanças foram brutais e a ideia inicial foi totalmente desconfigurada.

Como motivo para as adaptações foram citadas questões como:

- Segurança: ao verificar-se que as casas não possuíam muros ou grades e agora possuem.
- As necessidades das famílias mudaram: como citou a designer Gabrielle, no passado a maioria das famílias não possuía carro e agora sim, por isso se fez uma área coberta como garagem. Outro exemplo é ter um espaço externo individual para fazer reuniões e receber amigos e daí cria-se um quintal cercado e privativo.

Manter a mesma tipologia em todas as casas ao longo dos anos seria impossível, tendo em conta as mudanças da sociedade, como foi já referido. A designer Beatriz afirma que é impossível projetar da mesma forma para todos, pois somos indivíduos diferentes. Bruno, por sua vez, declara que ter um excelente projeto já a pensar nas alterações futuras que o cliente possa fazer é algo muito complicado, pois tudo muda muito rápido nos dias de hoje. Porém, concorda com a arquiteta Aline quando ela afirma que os profissionais de hoje ainda são muito imediatistas.

6- As alterações feitas às casas (na fotografia) podem ser consideradas design?

É de comum acordo que as alterações vistas na foto não são belas, mas para o arquiteto Bruno é design porque teve um pensamento prévio e cumpriu uma função. Já a designer Beatriz acredita que o que se observa na foto não é design porque não existe design quando não conseguimos ver o conjunto de soluções, sendo elas função forma e estética e, para ela, não a estética e forma nas alterações. A arquiteta Aline acredita que as alterações podem ser

consideradas design, mas afirma que um profissional teria dado uma melhor solução.

3.1.2 Conclusões sobre o debate

O que pode-se concluir com este Focus groups é que os profissionais estão ainda distantes dos seus clientes e de forma imparcial à seus desejos e ideias. A noção de perfeição, dos dois lados, é bastante distinta e o designer possui alguma resistência ao que o cliente possa intervir individualmente no seu projeto, buscando ali, seja qual for a razão, seu ideal de solução.

O perfeito no design de interiores e arquitetura vai muito além do julgamento do belo e das dimensões da obra; a utilidade e função que se dão aos ambientes e edifícios são pontos inalienáveis do projeto. A arquitetura, sendo uma arte, é a única que comporta a satisfação das necessidades práticas do homem. E, dessa forma, o designer deve perceber o que seria o perfeito para o cliente e também o cliente entender o que é perfeito de acordo com o profissional. (Puls, 2006) Nessa relação, o profissional se encontra entre ser rigoroso com a perfeição teórica, normativa e ainda suscetível às imperfeições que os desejos do cliente podem propor. Ao profissional, cabe alinhar esses dois pontos, perfeição e imperfeição, quando houver, e ter presente que projetos são para pessoas e que elas serão sempre diferentes. Dessa forma, também seus ambientes projetados devem diferenciar-se. São detalhes estéticos, são funcionalidades extravagantes que alguns clientes possam vir a pedir, que podem causar certa estranheza, mas quando compreendidos, podem atender necessidades específicas e resultar como deve ser. Como afirma Puls (2006) sobre a beleza na arquitetura:

"A arquitetura espelha o mundo do homem. Contudo, como os homens diferem entre si, os edifícios não refletem sempre o mesmo mundo, nem são avaliados da mesma forma por indivíduos diversos: um objeto não é belo para todos os homens. Um prédio pode ser bonito para seu proprietário e feio para o empregado do proprietário."

3.2 Uma visão sobre os designers

“Criar sistemas é fundamentalmente tarefa do design, pois apenas ele tem formação técnica e humana para compreender a complexidade das contingências socioculturais e tecnológicas e propor respostas em diferentes escalas” (Berriel, 2009). Precisa ser o profissional a pessoa disposta a pensar, perguntar e refletir sobre o projeto. Suas atitudes ainda devem também serem tomadas em um sentido pragmático, pois qualquer ideia tem valor se trouxer alguma contribuição para a vida do cliente. Como a realidade é complexa e cheia de diferenças, é correto afirmar que nem todas as pessoas serão beneficiadas de igual maneira por um mesmo projeto. E, esse é um ponto de divergência entre profissional e clientes que pode gerar possíveis alterações por parte dos clientes após o projeto concluído: a padronização. Volta-se ao período da revolução industrial onde a proposta do *standard* é amplamente utilizada e o rigor técnico sobressai relativamente às características pessoais de quem deseja o projeto. Uma abordagem mecanicista padrão com processos herdados, já há algum tempo, e uma falta de prática estabelecida nos processos naturais. Padronizou-se, por exemplo, que uma sala precisa de um sofá, mas na verdade, a necessidade é de algo para se sentar, o que pode vir a ser um infinidade de outras soluções. O princípio dessa ideia mecanicista pode ser atribuída a Descartes²³. O filósofo acreditava que, para descobrir como algo funciona, deveria mecanizar-se todo o processo e desenvolvê-lo como uma máquina. Com esse modelo mecânico, como um jogo mental que obedece a certas regras, pode-se reproduzir o comportamento daquilo que se quer descobrir e então reproduzir seu funcionamento. O que ocorre é que muito designers formataram o processo como padrão e não como estudo pontual de cada caso e projeto, fazendo com que seus resultados sejam iguais, mesmo para pessoas e situações diferentes. A padronização é muito difícil e quase sempre impossível em situações reais. A mente do homem não consegue visualizar todos os cenários possíveis para a

²³ Descartes (1596-1650) filósofo e matemático francês. Criador do pensamento cartesiano, sistema filosófico que deu origem à Filosofia Moderna.

resolução de um problema e, dessa forma, não consegue afirmar com clareza que tal solução é a melhor (Simon, 1997). Muitas vezes, no mundo real, pode até não ser possível pensar em mais de uma solução possível para um problema, quanto mais, escolher qual é o melhor. O que se percebe com esse pensamento é que pode-se encontrar uma solução lógica para um determinado cliente e projeto, mas não se pode afirmar que aquele projeto não é mutável ou passível de correções por ser a melhor solução. E, isso fica ainda mais claro quando se projeta da mesma forma para diversas pessoas diferentes.

3.3 Estruturas Vivas

Ao mesmo tempo que se formata o design com a utilização de técnicas, tendências e estilos iguais para clientes diferentes, há outra questão que é a rigidez com a qual os projetos são feitos, não dando margem para possíveis transformações. Para muitos profissionais conceber um projeto que seja passível de alterações futuras, ou mesmo aceitar que sua ideia possa sofrer alterações propostas pelo cliente após sua conclusão, é um desafio de transformação interna. Praticar e estabelecer “estruturas que preservam transformações” com maior probabilidade de produzir “estruturas vivas”. (Alexander, 1979). Essa questão é algo complicado de se conceber para alguns profissionais.



Figura 41 - Exemplo de construção viva segundo ideias de Christopher Alexander. Fonte: site Vitruvius

Christopher Alexander conceitua estrutura viva como processos adaptativos que possuem a capacidade de se concentrar no todo e estão sempre a melhorar e aprofundar-se na ideia principal do projeto, que possa vir a ser habitar, trabalhar, divertir-se entre outras coisas. Enfim, ao que se pretende. Alexandre (2003) afirma que "cada processo deve permitir que cada passo de cada sequência adaptativa tenha uma latitude suficiente para ir aonde quer que seja necessário, no contexto de todo o conjunto, para tornar o todo mais vivo." Em certo ponto toda essa ideia de estrutura viva pode soar como desordenada. Essa organização vai para além da ordem geométrica. São formas e ligações complexas que dizem respeito ao ser e estar do indivíduo que usufrui do espaço. Esse mesmo indivíduo pode não ter a noção da forma e ordem, mas busca algo que o satisfaça, seja por uma ideia estética ou de performance.



Figura 42 - Exemplo de fachada viva segundo ideias de Christopher Alexander. Fonte: Site Vitruvius

Já para uma estrutura ser pensada para ser viva deve ser intencional desde o início. (Alexander, 2003) Dessa forma, os projetos devem ser pensados para possíveis alterações e essas devem acontecer harmoniosamente. Nesse ponto, encontramos outra divergência entre o profissional e o cliente: a harmonia das alterações. Como a *focus group*, que demonstra as alterações feitas

pelos moradores em uma rua da capital brasileira, Brasília, percebe-se que as alterações propostas por pessoas leigas tendem a ter menos harmonia estética do que as idealizações de profissionais.



Figura 43 - transformações após 57 anos nas construções de uma rua no distrito Federal, Brasil.

Fonte: Instagram historias de bsb

A visão idealista de alguns designers, como já foi dito, não dá margem para alterações e não vê as possibilidades de alterações no estilo de vida, padrões e tendências futuras, o que poderia evitar, em muitos casos, alterações e adaptações não harmônicas e não condizentes com o que foi idealizado anteriormente. "(...) o projeto das edificações deve ser um tanto informal e fluido, de modo a atender a estas sutilezas". (Alexander, 1977)

3.4 Ordem

Há casos em que a falta de ordem ou a sugestão disso pode ser algo mais interessante e chamar melhor a atenção do utilizador. Vemos o caso dos desenhos orgânicos, por exemplo. Nas ruas do bairro de Alfama em Lisboa, a imperfeição dos seus traçados medievais, tortuosos, estreitos e seus prédios, com vários padrões de revestimento, tamanhos de janelas e portas, é evidente. Essas ruas apresentam grande diversidade de soluções na ocupação do espaço, e sistemas construtivos dotados de uma autonomia interna que escapa à lógica do ordenamento racional do espaço urbano como um todo. Essas mesmas ruas, ao mesmo tempo que transmitem um certo caos, passam também um certo charme que atrai pessoas de todo o mundo para passear nelas nem que por alguns instantes e tirar fotografias de cada detalhe. A autonomia de cada prédio é o que

traz a desordem. Se têm escalas diferentes, a urbana ao tratar dos bairros, e a individual, ao se falar da decoração de um ambiente - em ambas, quando se fala de autonomia, está-se a falar da individualidade de quem criou e construiu aquele espaço. Nas ruas anárquicas de Alfama, cada indivíduo esteve a construir a sua casa de acordo com as suas necessidades e os seus desejos. O próximo ainda, ao lado daquele, sem nenhum estudo ou idealização do conjunto que se formaria.

No design de interiores, muitas vezes, o proprietário, quando faz por conta própria suas modificações, acrescenta o que acha interessante, modifica o arranjo do ambiente a seu gosto e dificilmente estará a pensar no todo. Não que as modificações do utilizador não sejam satisfatórias para ele, pois ali estão os itens, modos e aconchego que ele deseja, e aquele ambiente reflete o seu estilo. Aqui destacam-se dois pontos: o primeiro é que a imperfeição da desordem pode ser um estilo e funcionar para esse determinado caso. O arquiteto português Manuel Vicente foi autor de inúmeras obras na região administrativa especial da China, Macau. Dentre essas obras, um dos apartamentos de um prédio residencial feito em 1963 foi revisitado para a produção de um documentário sobre o arquitecto. A decoração dos ambientes, na visão de alguém que ali não vive e não experimenta da mesma cultura de quem lá vive, pode parecer uma completa desordem. Mas para aquelas pessoas que vivem lá, o espaço foi adaptado da forma que mais lhes convêm.



Figura 44 - Apartamento Macau. Fonte: Documentário A Macau de Manuel Vicente



Figura 45 - Apartamento Macau. Fonte: Documentário A Macau de Manuel Vicente

Então, a desordem é o estilo daquele lugar e atende a quem ali vive. É algo cognitivo, de profunda afetividade. Já no caso das ruas sinuosas dos bairros de Lisboa, certamente não é o mais indicado para o cotidiano de um centro financeiro e de negócios, onde há uma demanda de pontos específicos nas construções para um melhor bem estar de quem as utiliza e que ali, naquele tipo de construção, não se encontra. Contudo, uma certa desordem para a moradia, para o convívio social em um bar ou restaurante, para um passeio a pé ou uma rota turística, torna-se prazeroso. Essa é a desordem que atrai.

O segundo ponto é o papel do profissional na desordem. Por mais que existam desordens e tudo o que possam representar, o profissional pode sempre acrescentar ou retirar algo para melhorar a permanência ou funcionalidade do ambiente. O profissional do design tem como obrigação criar meios de melhorar os espaços e produtos em diferentes escalas com sua formação técnica e humana. (Barriel, 2009), Vejamos o caso do apartamento em Macau. Um profissional poderia sugerir uma melhor iluminação ou arranjo das peças penduradas na parede, seguindo os desejos do proprietário, mas harmoniosamente.

O profissional terá maior probabilidade de achar a harmonia para que encontre a ordem no meio do caos. Para haver harmonia deve haver unidade. (Smith, 1987) Essa unidade pode ser pela forma, material e ritmo da disposição dos objetos. Peter Smith (1987) também afirma que mesmo na desordem e em

sítios onde há uma variedade muito grande de estilos e informação, é possível identificar fatores comuns para estabelecer um padrão. Como demonstração, apresentou uma imagem de uma rua da cidade Holandesa de Amsterdão.



Figura 46 - Rua de Amsterdão. Fonte: Livro Architecture and the Principle

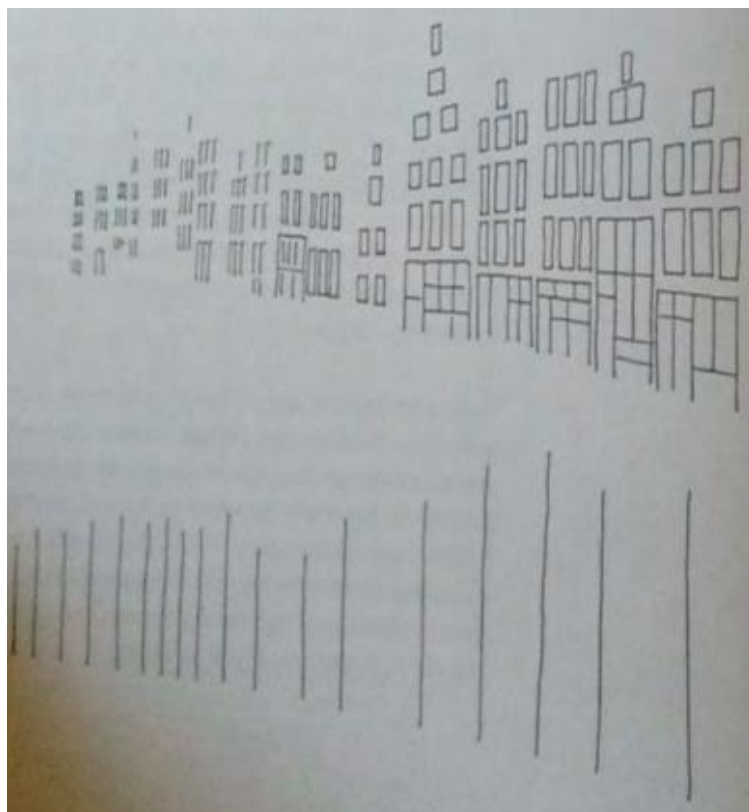


Figura 47 – Padrões. Fonte: Livro Architecture and the Principle

Com o desenho após a imagem fica claro que embora existam várias posições e tamanhos de janelas, elas se mantêm proporcionais em termos de largura e altura e geralmente são agrupadas em grupos de três. E também encontra ritmo na marcação das divisões dos prédios, sendo a variância de larguras muito pequena.

Com esse olhar, para encontrar harmonia na desordem, o profissional tem a possibilidade de trabalhar a desordem como algo positivo, se for esse o desejo do cliente.

3.5 A visão dos utilizadores

3.5.1 Pesquisa

No âmbito de perceber as diferentes visões de profissionais e utilizadores quanto ao desenvolvimento de um projeto e suas alterações, foi desenvolvido um questionário *online*.

Em uma amostragem aleatória simples, por se tratar de um questionamento sobre um assunto específico, e também pelo fato de ser uma amostragem com fins práticos específicos, que é uma dissertação de mestrado, a quantidade de respostas foi limitada.

A pesquisa qualitativa tinha o interesse em saber a opinião de pessoas que contrataram um arquiteto ou designer e se, após o projeto concluído, fizeram alterações por conta própria. A pesquisa procurou averiguar se, de fato, os clientes se satisfazem com o projeto proposto pelos profissionais contratados e o motivo que os levaram a alterar o desenho ou outros pontos do mesmo.

Na primeira pergunta foi questionado para qual cômodo era destinado o projeto:

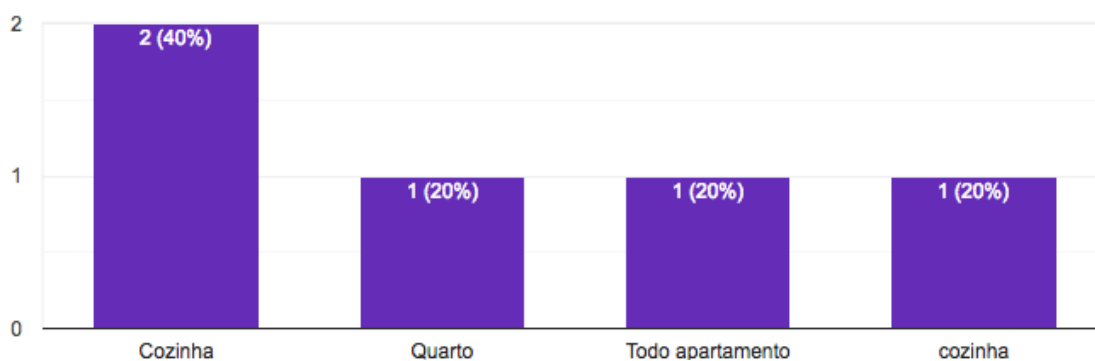


Gráfico 01 - Google Form - imagem do autor

A segunda pergunta foi o motivo pelo qual a pessoa optou por contratar um designer para desenhar o espaço. Nessa questão, por ser aberta, as respostas foram todas diferentes, com exceção de um dos participantes que não respondeu. Algumas das interações mais relevantes foram, por exemplo: "para que ficasse mais bonito e moderno", "facilidade de projeto", "otimizar o espaço", "porque tentei fazer do meu jeitinho e não deu certo" e "ele poderia achar uma melhor solução", entre outras.

Como forma de perceber o sentimento do cliente, no que diz respeito à relação com os designers, foi questionado também se, o profissional conseguiu perceber quais eram os seus desejos ou se os seguiu ou se construiu o projeto dentro dos seus próprios sentidos estéticos. Ao total 50% das respostas dizem que a conclusão do projeto ficou a meio termo, atendendo aos desejos do cliente, mas também ao gosto do designer. 33,3% dos inquiridos respondeu que o designer conseguiu perceber os desejos do cliente e 16,7% refere que o designer atendeu mais aos seus próprios gostos estéticos.

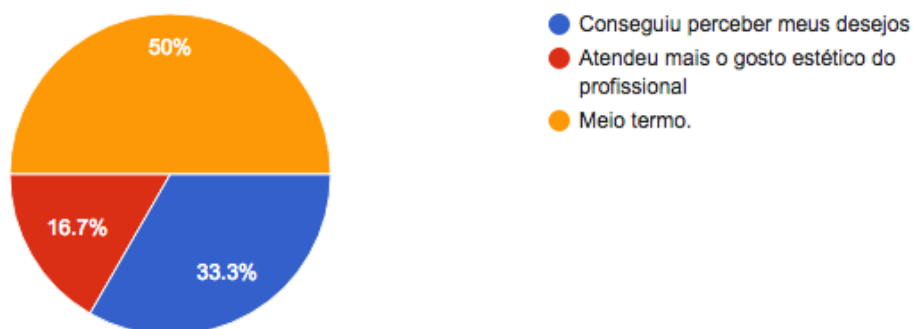


Gráfico 02 - Google Form - imagem do autor

Quando a pergunta foi se, ao final, o projeto o agradou, 83,3% dos participantes disseram que sim, mas 16,7% respondeu que atendeu "em parte" e não houve registos de respostas negativas.

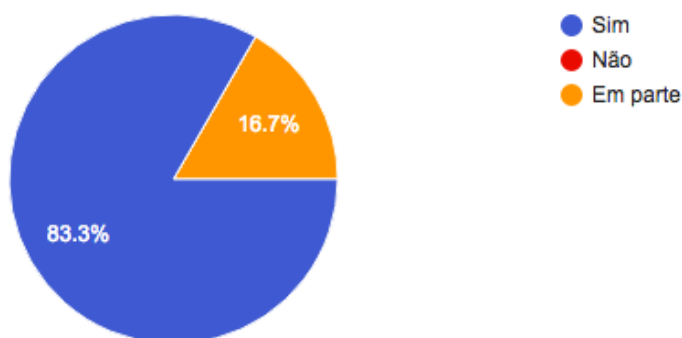


Gráfico 03 - Google Form - imagem do autor

É curioso perceber que a maioria dos clientes ficou satisfeita com o projeto após concluído, mas mesmo assim, optaram por fazer algumas alterações. Dentre os motivos apontados para tal estão: "alguns detalhes que achava interessante mudar", "descobrimos particularidades durante a obra" e "só depois descobrimos que a localização da cozinha não tinha ventilação". Não foi obtida resposta de todos os participantes.

Quando analisada as alterações e em que situações houve mudanças efetivas, foi questionada também qual teria sido a motivação:

- Emocional - Para trazer alguma lembrança ou sentimento.
- Estética - Porque acreditava que da forma como pensou ficaria mais bonito.
- Funcional - Para trazer mais praticidade.

Das respostas dadas, 50% dos participantes referiram que as mudanças foram funcionais, 33,3% indicou que as mudanças feitas foram de carácter estético e 16,7%, relevaram o aspeto emocional.

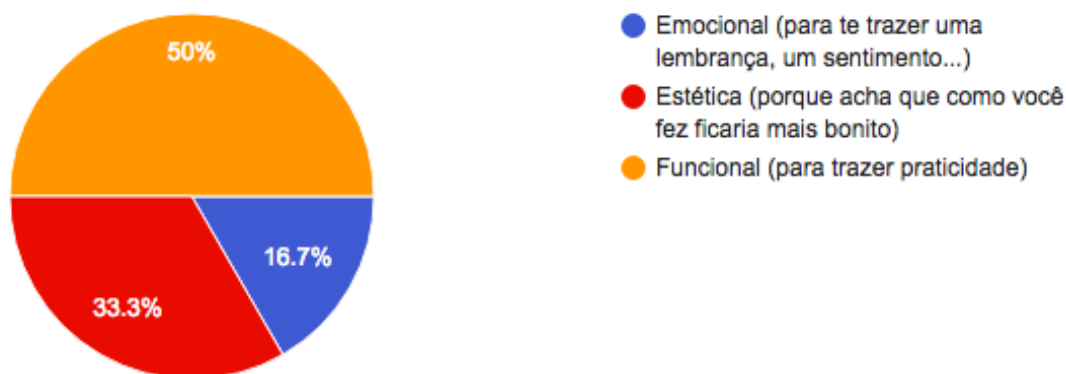


Gráfico 04 - Google Form - imagem do autor

3.5.2 Motivo das adaptações dos Clientes

Os motivos que levam um projeto a ser como é, em seu resultado final, são direcionados por duas razões: cognitiva e racional. A razão cognitiva prende-se com a imaginação e criatividade do designer, com a percepção da relação dos indivíduos com o espaço, suas rotinas conscientes e inconscientes, e com o modo como estes aspectos se alinham aos desejos e ideias do cliente. A razão racional é, por sua vez, o cumprimento das normas e especificações para que o produto final seja confortável, seguro e tenha o melhor desempenho possível. (Martins, 2015)

Alterações propostas por clientes individualmente sem a participação de um profissional são, na maioria das vezes, por razão cognitiva, questão de estética e gosto. Mas podem ser também por razão racional. Em uma das questões da pesquisa realizada, e no contexto das pessoas que alteraram o projeto após sua conclusão, categorizou-se os motivos das alterações em três: emocional, estético e funcional. Emocional é qualquer alteração feita a fim de que aquilo traga algum sentimento ou lembrança. Esse motivo, que também tem um viés estético, pode acarretar uma alteração que destoe mais fortemente do projeto proposto. Por exemplo, um objeto que remeta a uma lembrança de um familiar, pode não ser totalmente compatível com o que se propõe ao ambiente em questão. O segundo motivo, estético, é por uma questão de gosto, o cliente altera aquilo que não lhe agrada. Por exemplo, o profissional especifica uma cor ou um

tipo de revestimento e o cliente altera para outro que lhe parece ser mais agradável e belo. Ambas as alterações, emocional e estética, estão ligadas ao afeto, a algo que traz uma sensação de bem-estar e de desejo, por parte do cliente, ao que se pode chamar de design afetivo ou design emocional. (Norman, 2005)

3.5.3 Design Afetivo

O desejo de ter um ambiente projetado, para além de ter como objetivo satisfazer os anseios de ter um espaço ergonômico, confortável e bonito, e também ter um ambiente relacionado com os sentimentos e que reflita a vida de quem o utiliza. As pessoas vivem em ambientes cheios de itens que definem a relação que elas possuem com o mundo. Muitas decisões são tomadas baseadas em atrações estéticas. Quem define a maioria das escolhas são as emoções. Esse processo pode ser denominado como sistema afetivo – o responsável, em nosso organismo, por definir o que é bom ou ruim, seguro ou não, o que nada tem a ver com a razão ou com a lógica. "Quem comanda as nossas escolhas são as emoções. Elas estão em tudo pelo que optamos. Servem, inclusive, de guia para o nosso comportamento". (Norman, 2005) Nas escolhas dos utilizadores, alguns itens parecem atrair mais do que outros, inclusivamente na escolha de um eletrodoméstico para a cozinha, por exemplo, em que, a princípio, a funcionalidade estaria em primeiro lugar, relacionando-se com preferências distintas que nem sempre são tão lógicas como se acredita ser. As decisões do ser humano estão diretamente ligadas aos sentimentos. Quando alguém vê algo que julga atraente, isso causa uma sensação de bem-estar. (Damásio, 2011) É devido a isso que as escolhas são direcionadas para o que aparenta ser mais bonito, e não para itens ou desenhos que possuem apenas uma utilidade pura e simples. Para ele, e de acordo com suas pesquisas, algo belo por causar uma boa sensação, por exemplo, também transmite a impressão aos utilizadores do que funciona melhor. (Norman, 2005)

Além da forma e da função, o design tem ainda que carregar um significado. Este é o terceiro ponto do design e que, em muitos casos, passam

despercebidos por causar frustração ao cliente, por não conseguir se identificar com o produto ou ambiente. É possível viver num mundo objetivo, desprovido de qualquer significado ou o design é feito para atender as produções em massa? Se em um produto ou ambiente há algum tipo de ornamento, além de exibir formas ajustadas e ser confortável, ali se percebe também um significado. É um ponto de expressão do designer. Devido a detalhes de ornamento que o mundo do design de hoje se diferencia do que era feito no passado, como na revolução industrial, por exemplo, e volta a possuir uma certa exclusividade e identidade.

Há também outros casos, em que o significado dado a determinado design é independente da vontade do projetista. Um móvel que traz lembranças de momentos com um familiar, é carregado de uma afetividade considerada particular. Nesses casos, os itens adquirem significado, não pelo design, mas porque estão o tempo todo ali, testemunhando momentos de vida.

A maioria dos seres humanos anseia por individualização e embora haja no mercado do design diversas peças e projetos para massas, todos, de algum modo, querem garantir sua identidade pessoal, sua marca e sua diferença.

3.5.4 Decoração

No que toca à relação entre profissional e cliente e respectivas interseções no projeto por parte desse, de modo perfeito ou imperfeito, a decoração está precisamente no meio dessa discussão. Ela é algo pessoal para alguns e de acordo com a pesquisa realizada, 83,3% das pessoas referiram ter gostado do projeto quando entregue pelo designer. No entanto, 33,3% dos mesmos realizaram alterações posteriores por conta própria.

O uso da decoração foi, praticamente durante toda a história, uma forma de sinalizar o *status*. Na era medieval, por exemplo, os ambientes com grande decoração, sejam cortinados, pinturas, esculturas no teto e paredes ou grandes candelabros, eram sinônimo de riqueza e luxo. Os gregos, por sua vez, aperfeiçoaram um método de usar o potencial decorativo de molduras para aguçar a forma de um edifício e transmitir a importância de elevações especiais, como a entrada principal. Nos dias de hoje, o estilo e a quantidade de decoração

pode ser mais sutil que em outras épocas, mas a questão da simbologia permanece. A decoração tem um papel definido na arquitetura e atende a requisitos estéticos e simbólicos. (Smith, 1987) A decoração do ambiente remete aos pensamentos e visões de quem ali habita. É importante que o que se encontra no ambiente remeta a algo que traga prazer ao utilizador. Smith (1987) também afirma que: "em qualquer caso, obtemos prazer da decoração. Podemos admirar a destreza e paciência do artista ou simplesmente gostar de ser hipnotizado pela complexidade. A decoração tem esse aspecto autoindulgente." A autoindulgência é o ponto de ruptura entre o profissional e o cliente e, também, o que faz com que a decoração possa servir a dois senhores: o ponto certo ou o excesso. Ao mesmo tempo que pode valorizar um trabalho, a decoração pode também fazer com que um projeto de arquitetura bem executado venha a ser desacreditado. A decoração deve ter a "alma" do cliente com o direcionamento do profissional, de modo a cumprir seu papel. Conseguir passar ao profissional o que o cliente deseja é a peça chave para que o projeto fique da maneira que tem de ser, com uma decoração mais carregada ou minimalista, consoante as necessidades. São Bernardo de Clairvaux²⁴ por exemplo, não se agradava com os excessos de detalhes dos escultores românicos e temia que a riqueza de detalhes desviasse a atenção das pessoas da verdade divina. Referia que a abundância de formas, tão ricas e surpreendentes, tornava mais agradável ler o mármore do que os e meditar sobre a lei divina. (Smith, 1987)

3.5.5 Bricolage

Alterações ao nível da decoração, como foi já mencionado, podem ser de carácter emocional e estético, no entanto, essas alterações possuem razões cognitivas. O motivo funcional, por sua vez, é o tipo de alteração que pode gerar mais problemas. Na pesquisa realizada com os utilizadores, 50% dos

24 Em francês Bernard de Clairvaux (1090-1153) foi um abade francês que posteriormente, no ano de 1174, foi canonizado por Alexandre III.

participantes relatou que suas alterações tiveram caráter funcional ou seja, alteraram algum ponto do projeto que tem a ver com mobilidade, praticidade ou ergonomia. Pode haver dois problemas nesse tipo de alteração: o profissional não se atentou para as normas aliadas à rotina do utilizador ou o utilizador propôs uma alteração que não faz sentido normativa e ergonomicamente.

Essas alterações de caráter funcional dos projetos pode, em muitos casos, soar com algo arranjado no improviso, algo que de todo não é perfeito, mas o é funcional. Diga-se que o cliente, nesse caso, está a fazer *bricolage* sobre o projeto. *Bricolage* é um termo francês que significa a execução, por parte de um amador, de determinado trabalho para o bem próprio, sem auxílio de um profissional. Quando um cliente propõe-se a alterar e criar novas possibilidades, por conta própria, dentro de um projeto já elaborado, pode também ser considerado como *bricolage*. Esse método do acaso (Roke, 2009) permite que ideias previsíveis se tornem combinações imprevistas. François Jacob (1981) tem a definição de dois termos que explica de maneira clara o processo de *bricolage*: engenheiro e engenheiro. O engenheiro, como já é do conhecimento, é a pessoa que usa a técnica, normas e diretrizes para projetar e executar determinadas obras. Já o engenheiro é o que produz a engenhoca²⁵ que utiliza as ferramentas e materiais que tem à mão para criar ou resolver determinado problema. O filósofo Claude Levi-Strauss também possui definição parecida; para Levi-Strauss, o engenheiro faz uso constante de planos, métodos, esquemas e trabalha com conceitos científicos que servem como operador da abertura do conjunto com o qual se trabalha. (Ichikawa, 2009) Já o *bricoleur*²⁶ não se limita aos conceitos científicos, sendo que ele faz uso do pouco conhecimento que já possui – ele já os havia “recolhido e conservado” em virtude do princípio de que ‘isto pode servir pra algo’. O que é o cliente que modifica o projeto de pronto à sua própria maneira? Ele se baseia tanto em princípios de engenharia como nas várias possibilidades da *bricolage*.

²⁵ Aparelho, máquina ou item qualquer feito com muita artimanha e artifícios diversos.

²⁶ Quem pratica *bricolage*

A *bricolage* pode ser vista como uma maneira de resistir à padronização e repetição de estilos. A possibilidade de trocar estilo e elementos em sítios onde não se sabe o que fazer dá uma variância de tal forma que cada escolha acarretará uma reorganização total do projeto. Rebecca Roke (2009) acredita que os métodos do acaso na bricolagem podem ajudar o designer na elaboração de um bom design. "A bricolagem permite que as ideias se movam em novas direções. A introdução e a solução de uma lógica ou processo inesperados podem ajudar a revelar soluções de projeto imprevistas."

3.6 Estudo de caso: alterações em projetos residenciais em Brasília

Brasília, capital do Brasil, foi projetada pelo arquiteto e urbanista brasileiro Lúcio Costa. O urbanista foi consagrado profissionalmente pela criação do Plano Piloto da cidade. Até hoje, a cidade desperta a curiosidade de profissionais de várias áreas ligadas às artes devido à exploração dos elementos arquitetônicos que a compõem, como resposta a um movimento artístico e mundial: o modernismo.

O conjunto urbanístico de Brasília é reconhecido pela UNESCO como Patrimônio Cultural da Humanidade. A cidade foi o primeiro caso de tombamento de um plano urbanístico. O decreto assegura a conservação do projeto original de Lucio Costa e preserva as características elementares de quatro escalas que norteavam a ideia de concepção urbana original da cidade: a escala monumental, a residencial, a gregária e a bucólica. Isso quer dizer que, salvo alguns palácios e a estação rodoviária, nenhum outro prédio está a salvo de uma intervenção profunda, desde que respeite o projeto inicial para a área, ou até mesmo sua completa demolição.

Brasília tem em sua estrutura urbanística um exemplo claro de como, mesmo quando planejadas para um devido fim, projetos podem ser alterados, ao decorrer dos anos, para adquirirem novas funcionalidades e suprirem também novas necessidades. Dentre tantos detalhes que compõem a cidade, as residências unifamiliares modernistas, localizadas nas quadras de número 700 da Asa Sul, chamam a atenção. O projeto inicial para as moradias das quadras 700

da Asa Sul era de casas geminadas em estilo modernista com telhado em platibanda. Tinham inicialmente três quartos, um banheiro, sala e cozinha, ocupando aproximadamente 64m² de um terreno de 160m². Esse modelo residencial ainda é justificado pela simplicidade da construção que possibilitava o desenvolvimento em série. As construções formavam grupos de 6 a 8 unidades e jardins separavam os grupos. Com a finalidade de fazer referência às casas modernistas, os casais tiveram o revestimento finalizado com tinta branca, comum à época.



Figura 48 - Fachada Original Fonte: Arquivo público do Distrito Federal



Figura 49 - Fachada Original. Fonte: Arquivo público do Distrito Federal



Figura 50 - conjunto de habitações. Fonte: Arquivo público do Distrito Federal

Apesar da preocupação com a estética, referência e funcionalidade pensados por Lucio Costa, com o passar do tempo, esse modelo residencial foi identificado com o que mais sofreu alterações pelos habitantes em Brasília.

Lucio Costa em seu plano também determinava que as ruas de acesso de veículos a cada unidade seria pelas traseiras e o acesso através da fachada frontal dar-se-ia pelos jardins que separam os blocos, e esses seriam apenas pedonais. Nesse ponto pode-se já observar a primeira alteração imposta sobre os utilizadores ao projeto. Com a maior utilização de automóveis ao passar dos anos,

e para trazer praticidade, o principal acesso às residências passou a ser pelas traseiras. O acesso que antes era apenas de serviço, agora é praticamente o único utilizado por todos os moradores. Os jardins na parte frontal, que dão um ar bucólico ao conjunto habitacional e foram idealizados para serem também áreas de lazer, nos dias de hoje pouco ou nunca são utilizados. Inclusive, é possível encontrar alguns com o aspecto de abandono, tomados pelo relvado alto. Essa alteração na circulação, nem de longe, seria a idealização de acessibilidade perfeita proposta pelo autor do projeto, mas passou a ser perfeita para a praticidade do cotidiano atual dos moradores.



Figura 51 - Jardim década de 60. Fonte: Arquivo público do Distrito Federal



Figura 52 - Jardim década de 60. Fonte: Site Brasília Concreta

A busca pela individualização é um dos fortes fatores de alteração que já não remetem à estética homogênea inicial de casa popular, que perdeu sua força com o processo de gentrificação, que por sua vez elevou o valor das habitações a valores jamais pensados pelo seu idealizador. Devido a essa individualização, os moradores alteraram as fachadas que foram sendo compostas, cada vez mais, por grades, deixando para trás elementos emblemáticos e valorizados pela época, como os brises e cobogós²⁷. Os materiais e desenhos escolhidos pelos moradores para compor essas mesmas fachadas, coberturas e todas as demais alterações, podem ser questionados por muitos designers e vão, na maioria dos casos, contra as diretrizes especificadas por Lucio Costa no projeto original. Nas imagens é possível perceber que há um conflito evidente de “perfeição” entre o designer e o utilizador.



Figura 53 - Fachadas Atuais. Fonte: Rebeca Crisostomo Couto



Figura 54 - Fachadas Atuais. Fonte: Rebeca Crisostomo Couto

²⁷ peça de concreto com aberturas que funciona como uma espécie de veneziana fixa.

As áreas, antes aparentemente suficientes, com 64m², também se mostraram insuficientes para os moradores que deliberadamente avançaram para o espaço público em busca de casas maiores e quintais privados.



Figura 55 - Avanços e Jardim Atual. Fonte: Rebeca Crisostomo Couto

Mesmo sabendo que a cidade é patrimônio cultural da humanidade, que há a necessidade de preservação e a criação de uma identidade visual com valor simbólico e histórico, as quadras 700 da Asa Sul de Brasília mostra que conceitos de belo e de ajuste, para melhorar o cotidiano, são realmente individuais e que, como já se sabe, mudam com os anos, e mesmo em obras de profissionais renomados como o próprio Lucio Costa, os utilizadores farão suas intervenções.

Capítulo 4

Conclusões Finais

Padrões estéticos e normativos determinam o que é perfeito e imperfeito. Saber as nuances nesses padrões e alinhar com o desejo dos clientes, é um papel fundamental do profissional do design. Na busca, por um design perfeito em um projeto, seja de produto ou mesmo de um espaço, a função do designer é primordial. Porém, mais primordial que o projeto final concebido, é saber se ao fim houve a devida atenção aos anseios de quem o utilizará. Por vezes, o projeto final surte efeito apenas em quem o projetou e pouco agrada ao proprietário. Outras tantas, peças de *bricolage* têm um apelo estético e emocional muito maior que uma peça desenvolvida através de projeto e estudo. O imperfeito, como aquele presente *Wabi-sabi*, no movimento *punk* ou na casa do designer Sergio Cabral e em tantos outros casos, é capaz de contar uma história e, por estar presente no discurso dos designers e dos utilizadores, espontânea ou deliberadamente, em cada uma das intervenções, é um conceito que merece consideração e aprofundamento teórico. Além do mais, como foi mencionado durante este trabalho, não pode haver nenhuma regra de gosto objetiva que determine, por meio de conceitos, o que seja belo, pois todo o juízo proveniente desta fonte é o sentimento do sujeito e não o conceito de um objeto - é esse o seu fundamento determinante. Procurar um princípio de gosto, que fornecesse o critério universal do belo através de conceitos determinados, é um esforço infrutífero, porque o que é procurado é impossível e, em si mesmo, contraditório.

Ao mesmo tempo que se tem alterações propostas por clientes que em um pensamento racional pode não ser perfeito, a perfeição em excesso, buscada por alguns profissionais, pode se tornar fria e afastar o utilizador. Há um conjunto de decisões que ligam a metodologia do design com relações entre padrões, contextos e comportamentos, mas também há fragilidades relacionadas com o processo de abstração, que podem afastar as decisões planejadas dos comportamentos reais futuros, e esse é o ponto que pode acarretar mais alterações futuras por parte dos clientes: o engessamento do tipo de trabalho feito

por alguns designers. A grande maioria dos profissionais não trabalha ou não aceita alterações posteriores por mais que sejam feitas por alguém profissional. O conceito de estrutura viva (Alexander, 2003) pode levar o profissional a pensar que o ambiente deve ser mutável e que o utilizador poderá e irá passar por fases diferentes na vida onde o espaço poderá o acompanhar

Também o arquiteto Manuel Vicente (2012) disse: "...Alguns arquitetos gostam de viver no *freeze*. Que suas obras congelem. Eu não. Acho que as obras têm que "vibrar" com as horas, com as estações, com o estado íntimo, com o *mood* das pessoas. As coisas são feitas para as pessoas e não as pessoas para as coisas". A questão levantada por Manuel Vicente quando diz que as coisas são feitas para as pessoas e não o contrário, levanta também outra questão que é a produção para alimentar o ego do profissional. Projetos padrão, pensados para serem expostos em revistas e anuários, pouco ou nada transmitem sobre a idealização dos clientes. O arquiteto e urbanista Jaime Lerner diz, a este respeito, ver no cenário atual uma "conspiração da mediocridade" que, não tem capacidade de criar ideias novas, e apega-se a métodos e meios pré-estabelecidos. Lerner afirma ainda que os profissionais devem ter a coragem de fazer "coisas simples e imperfeitas" e alimentar menos o próprio ego.

Em contrapartida, algumas propostas desenvolvidas pelos clientes após conclusão do projeto, não fogem apenas do "imperfeito" estético, que é uma questão de gosto pessoal, mas incorrem em erros ergonômicos, estruturais e básicos para um bom funcionamento ou divergem muito de um padrão estético pensado para um conjunto, como no caso das casas das quadras 700 sul de Brasília, que possuem um peso e valor histórico. Questões como essas poderiam ser evitadas com mais diálogo entre o profissional e o cliente. Essa falta de diálogo pode ser a maior causa da divergência entre o "perfeito" do autor e o "imperfeito" do utilizador. A pesquisa feita com clientes e a conversa tida com profissionais, ambas apresentadas anteriormente, revelou que existem divergências entre as partes e que há necessidade de um diálogo maior e mais profundo: uma abertura maior por parte dos designers em aceitar as propostas dos clientes e entender as necessidades e também uma abertura maior dos clientes para expor suas reais necessidades e desejos. Essas aberturas, na

busca por um modelo que combine modelação cognitiva e criatividade, tanto no processo do designer, como na interpretação das ideias do cliente, são fundamentais para o design. E, ainda modelação racional, que é o que o profissional do design sabe fazer para que o projeto seja eficaz perante determinadas normas e funcionalidades. Assim, se tem a prática do design concentrado na cultura material, na diversidade dos desejos do cliente, resultante da vivência (planos, modelos, especificações) e dependente das relações entre autor e cliente. Por outro lado, se tem também o design como prática, concentrado na compreensão de como fazer as ideias funcionarem situados em um contexto, e com a implicação das referidas normas e regras, rotinas conscientes, inconscientes e das suas relações com as pessoas que irão utilizar o espaço.

O significado da palavra dualismo é a concepção de dois princípios opostos, irreduzíveis entre si e que são incapazes de realizarem síntese. Há dualismo no perfeito-imperfeito mas o dualismo designer-utilizador deve residir necessariamente no equilíbrio, como no dualismo pregado pela filosofia taoista. O dualismo taoista toma o universo como possuindo dois princípios básicos: o Yin e o Yang. A oposição e combinação desses dois princípios formam o universo. No taoismo nenhum dos dois pode existir sem o outro, um não é mais importante que o outro, porque eles se equilibram. Associações como luz e sombra, movimento e quietude devem estar, por exemplo, em equilíbrio. Transpondo as ideias do Yin e Yang para o design, verifica-se que é necessário um equilíbrio entre o pensamento do autor e do utilizador, para que não ocorram situações indesejáveis, como por exemplo na revolução industrial, em que o cuidado com o adorno foi preterido apenas por uma questão de produção. O dualismo no pensamento do projeto é útil para que, mesmo com alterações futuras nos projetos, essas mesmas sejam harmoniosas com o que já foi proposto anteriormente ou para que se integrem no contexto de forma coerente, clara e definida.

Christopher Alexander afirma, por exemplo, que para humanizar espaços os desenhos precisavam ter "uma graça sonolenta e desajeitada que provêm da perfeita naturalidade" (Alexander, 1997). A verdade é que, mesmo as pontes de

raízes vivas encontradas na Índia, que possuem desenho e linhas completamente sinuosos, ligações e desenhos imperfeitos, foram pensadas e desenvolvidas para que, no fim, houvesse ali uma ponte. Sendo assim, houve um projeto, uma idealização. A combinação equilibrada entre os desejos e as normas, entre o perfeito e imperfeito é necessária para a construção de afeto, valor e significado aos projetos e, conseqüentemente, a quem fez e quem irá usufruir daquele espaço.

Como hipótese futura surge a ideia para uma oportunidade de se medir e avaliar as reais necessidades e anseios de cada uma das partes envolvidas no projeto, designer e utilizador. Como uma espécie de planilha mensurar o que é perfeito e aplicável para o projeto em questão, para ambas as partes. Ponderar o valor de cada item para cada um dos dois e achar um quociente válido para cada ponto do projeto a fim de haver um equilíbrio satisfatório tanto para quem faz como para quem irá utilizar.

Bibliografia

- Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., Jacobson, M., Fiksdahl-King, I., Angel, S. (1977) A pattern language. Towns - buildings - construction. Oxford university press.
- Alexander, C. (1979). The Timeless Way of Building. Oxford University Press
- Alexander, C. (2002). The nature of order. Book 2. 1º edição. Center for Environmental Structure.
- ArchDaily. (2019) Acedido 12 de agosto de 2019. Em:
<https://www.archdaily.com/627801/antivilla-brandlhuber-emde-schneider/>>
- ArchDaily. Acedido em 12 agosto de 2019. Em:
https://www.archdaily.com/591899/e_c-house-sami-arquitectos/
- Argan, G. (1992). Historia da Arte Moderna, do Iluminismo aos Movimentos Contemporâneos. 4º edição. Companhia das Letras. São Paulo.
- Berriel, A. (2009). *Arquitetura de madeira: reflexões e diretrizes de projeto para concepção de sistemas e elementos construtivos*. Tese de doutorado. Universidade Federal do Paraná - Curitiba.
- Brandão, C. (1991). A formação do homem moderno vista através da arquitetura. Editora UFMG.
- Burdek, E. (1994) *Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. 1º edição. Tapa Blanda. Barcelona.
- Cabral, R. (2011). A Macau de Manuel Vicente. acedido em 10 de Janeiro de 2019. Em: <https://www.youtube.com/watch?v=uNP81sKdmS8&t=1988s>
- Cabral, S. (2018). Casa em ruínas se transforma em lar cheio de personalidade [Versão eletrônica]. Casa e Jardim. Acedido em 23 de junho de 2019. Em: <https://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Decoracao/noticia/2018/12/casa-em-ruinas-se-transforma-em-lar-cheio-de-personalidade.html>
- Cogan, B., Spheeris, P. (2008). The encyclopedia of punk. 1º edição.
- Courter, J. (2012). What Exactly Is A Rat Rod And Where Did It All Begin? Rodauthority. acedido em 03 de dezembro de 2018. Em:

<https://www.rodauthority.com/features/history/what-exactly-is-a-rat-rod-and-where-did-it-all-begin/>

Damásio, A. (2011). O erro de descartes. 9^o edição. Temas e debates editora.

Dawling, E. (2017). Marca de roupas cria estratégia para ajudar a reciclar o lixo jogado no mar. BBC Brasil. Acedido em 02 de setembro de 2019. Em: <https://www.bbc.com/portuguese/vert-cul-42118278>

Descartes, R. (1998). Princípios da filosofia. 4^o edição. Editorial Presença. Lisboa.

Eco, U. (2007). A história do feio. 10^o Edição. Difel.

Eco, U. (2011). Arte e beleza da idade média. 11^o Edição. Editorial Presença.

Flusser, V. (2007). O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. 1^o edição. editora Cosac Naify.

Gleiser, M. (2009). A criação imperfeita. Cosmos, vida e o código oculto da natureza. 5^o edição. Temas e debates.

Hinrichsen, L. (2014). A experiência estética segundo Santo Agostinho: beleza, unidade, conversão e transcendência. Acedido em 23 de maio de 2019, em <http://ojs.letras.up.pt/index.php/civaug/article/view/1664>

Ichikawa, E., Rampazo, A. (2009). Bricolage: a busca pela compreensão de novas perspectivas em pesquisa social. *2^o encontro de ensino e pesquisa em administração e contabilidade*, Curitiba, Brasil, 15 a 17 de novembro de 2009.

Jacob, F. (1981): O Jogo dos Possíveis. Ensaio sobre a diversidade do mundo vivo. Gradiva. Lisboa.

Kant, I. (2017). Crítica da faculdade do juízo. 2^o edição. INCM Imprensa Nacional. Lisboa.

Kwan, P. *Exploring japanese art and aesthetic as inspiration for emotionally durable design*. Acedido em 17 de fevereiro de 2019. Em: http://www.designedasia.com/2012/Full_Papers/Exploring%20Japanese%20Art%20and%20Aesthetic.pdf

- Koren, L. (1994) *Wabi-Sabi: for Artists, Designers, Poets & Philosophers*. Stone Bridge Press
- Lidwell, W., Butler, J., Holden, K. (2010). *Universal principles of design*. 1º edição. Rockport publishers.
- Loos, A. (2006). *O ornamento é crime*. 4º edição. Cotovia.
- Lovell, S. (2011). *As little as possible*. Editora Phaidon. Nova York
- Mandelbrot, B. (1982). *The fractal geometry of nature*. 2º edição.
- Manenti, L. (2010, junho). *Princípios de ordem projectual na obra de Vitruvius*.
 acedido em 03 de março de 2019, em:
<http://revistas.unisinos.br/index.php/arquitetura/article/view/4544>
- Martina, M. (2017). *Clarice Lispector: uma beleza além dos padrões a beleza feminina como resultado da individualidade e da interioridade da mulher*. Tese de mestrado em estudos brasileiros. Faculdade de Letras - Universidade de Lisboa, Lisboa.
- Martins, F. (2015). *Design como Sistema de Crenças*. Tese de doutoramento. Faculdade de engenharia e gestão industrial - Universidade da beira interior, Covilhã.
- Matos, J. (2001). *Lisboa islâmica*. 1º edição. Edições Afrontamento.
- Meng, J., (2008). *Donald Schon, Herbert Simon and - The Sciences of the Artificial*. Acedido em 25 de março de 2019, no site da: National Institute of Education, Nanyang Technological University em: www.elsevier.com/locate/destud
- Morgan, L. (1997). *Focus group as qualitative research*. 2º edição. Sage
- Moura, M. (2003). *Design Digital: universo da cultura e da hipermídia*. Em: *Faces do design*. 1º edição. Rosari. São Paulo
- Niemeyer, O. (2000). *Poema da curva*. Niemeyer. Acedido em 27 de março de 2019. Em: <http://www.niemeyer.org.br/outros/poema-da-curva>
- Norman, D. (2005). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. 1º edição. Basic books.
- Peixe, M., Tavares, S. (2018, janeiro). *A linguagem de padrões de Christopher Alexander. Parâmetros projectuais para a humanização do espaço*

construído. Vitruvius, arquitextos, 212.04 teoria. Acedido em 12 de dezembro de 2018. Em: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/18.212/6866>

Pessoa, F. (1993). Textos de crítica e de intervenção. 4º edição. Editora Ática.

Pessoa, F. (2017) Livro do desosssego. 10º edição. Assírio e Alvim

Pettersen, M., Hein, L., Design or art? Pettersenhein. acedido em 11 de Janeiro de 2019. Em: <http://www.pettersenhein.com/>

Remine, W. (1993). The Biotic Message: Evolution Versus Message Theory

Richinni, R. (2017). Roupas recicladas na alta costura. Arte reciclada. Acedido em 02 de setembro de 2019. Em: <http://www.arterecyclada.com.br/quer-mais/arte-reciclada-estilista-transforma-lixo-em-peca-de-alta-costura/>

Rodrigues, F. (2005). Convoquem a alma. 1º edição. Publicações Europa-America. Lisboa.

Rogers, P. (2015). The undiscovered living root bridges of meghalaya. Evenfewergoats. Acedido em 24 de abril de 2019. Em: <http://evenfewergoats.blogspot.com/2015/09/the-undiscovered-living-root-bridges-of.html>

Roke, R. (2009). *Bits and Pieces. Crafting Design in a Post- digital Age*. Tese de Mestrado. RMIT University, Cambridge.

Sartwell, C. (2006). Six Names of Beauty. 1º edição. Routledge

Simon, H. (1997). Administrative behavior. 4º edição. The free press. Nova York.

Tanizaki, J. (2008). Elogio a sombra. 12º edição. Editora Relógio d'água.

Vitruvius. (1960). The ten books on architecture. Editora Dover.